

Wykorzystywanie nowych technologii informacyjnych IT przez dzieci w świetle wyników badań

The Use of New It Information Technologies By Children – Health, Psychological, and Developmental Aspects

DOI 10.25951/4799

Wprowadzenie

W dzisiejszych czasach życie bez internetu, smartfona czy komputera wydaje się niemożliwe. Wykorzystywanie nowoczesnej technologii we właściwy sposób może ułatwić zdobywanie wiedzy i uczenie się. Nowoczesne technologie informacyjne i komunikacyjne stały się integralną częścią życia większości osób, a każdy użytkownik ma możliwość szybkiego dostępu do informacji z różnych dziedzin. Ogromna ilość dostarczonych informacji dzięki tym technologiom wzbudziła zainteresowanie badaczy, którzy zaczęli zgłębiać ich konsekwencje dla użytkowników. Internet, komputer, technologia cyfrowa, telefony komórkowe są uważane za część nowoczesnej technologii informacyjnej (Gebremeskel i in. 2016).

We współczesnych szkołach komputery z dostępem do internetu należą do codzienności. Nowocześnie wyposażone pracownie informatyczne i biblioteki spotykamy w większości polskich szkół, również tych wiejskich. Komputery z dostępem do sieci służą do nauki informatyki, matematyki, języków obcych czy języka polskiego. Nie wszyscy jednak potrafią korzystać z nowych technologii informacyjnych.

Pokolenie X obejmuje ludzi urodzonych w drugiej połowie XX w. (1961–1983). Nowe technologie informacyjne poznawali w szkole podstawowej i średniej, a niektórzy w pracy zawodowej. Kolejne pokolenie Y („milenialsi”, „pokolenie cyfrowe”) to ludzie urodzeni w latach 1982–2004, dorastający w dobie pełnego rozkwitu technologii, nowinek, internetu, mediów społecznościowych. Pokolenie osób urodzonych w latach 2005–2019 to tzw. generacja Z, których łączy jeszcze niewiele wydarzeń

historycznych. To pierwsze pokolenie, które z technologiami jest oswojone już od urodzenia. Z większą wprawą obsługuje smartfony i tablety niż rodzice czy starsze rodzeństwo, a nowoczesne technologie informacyjne i komunikacyjne stały się integralną częścią ich życia. Mówi się o nich, że to cyberdzieci bądź „pokolenie kciuka”.

Szybkie rozprzestrzenianie się nowych technologii ma skutki zarówno pozytywne, jak i negatywne dla użytkowników. Jednym z największych problemów jest nadmierne korzystanie z komputerów, internetu i telefonów komórkowych zwłaszcza przez dzieci i nastolatków (Rial i in. 2018). Nadmierne poświęcanie uwagi tym narzędziom prowadzi do nowych zagrożeń, które mogą szkodzić zdrowiu fizycznemu i psychicznemu dzieci oraz zagrażać ich bezpieczeństwu.

Cyfrowy świat stwarza zagrożenie cyberprzemocy dla młodego użytkownika, ponieważ jest on łatwym celem dla sprawców. Cyberprzemoc obejmuje m.in. publikowanie negatywnych komentarzy, rozpowszechnianie plotek i wysyłanie obraźliwych wiadomości z zamiarem skrzywdzenia innych ludzi drogą cyfrową za pomocą internetu lub telefonu komórkowego (Patchin, Hinduja 2012; Livazović, Ham 2019). W dobie zaawansowanych sposobów cybernetycznego poszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji internet staje się swoistym terenem łowieckim, dającym nowe możliwości zaspokajania różnych dewiacyjnych skłonności. Sieć ze względu na interaktywność, pozorną anonimowość i globalny charakter jest idealnym nośnikiem wzorów zachowań wszelkich grup marginalnych społecznie, w tym pedofilów. Do najbardziej popularnych form cyberprzestępczości należą: cyberpornografia, cyberpedofilia, cyberprostyucja, grooming i cyberbullying.

Cyberpornografia jest zjawiskiem budzącym liczne kontrowersje. Głównym problemem jest sposób jej generowania poprzez systemy i programy komputerowe. Często postacią dziecięcą w produkcjach o zdecydowanie pornograficznym charakterze jest wytworem programu komputerowego. Istnieje ryzyko przeniesienia tej fikcji do świata realnego (Szpakowska 2019). Nieświadomi zagrożenia dorośli, przebywający obok młodych użytkowników, przekonani o ich bezpieczeństwie, a często też dumni z ich aktywności komputerowej, nie zauważają, kiedy dziecko staje się ofiarą internetowej pedofilii (Wróbel-Delegacz 2018). Zjawisko pornografii dziecięcej w internecie bardzo silnie wiąże się z kilkoma podstawowymi zagrożeniami, a mianowicie dziećmi:

- mogą być mimowolnym, przypadkowym odbiorcą treści pornograficznych o takim charakterze;
- mogą być nakłaniane do podejmowania lub obserwowania aktów seksualnych przy użyciu kamer internetowych;

- mogą stać się przedmiotem zdjęć oraz filmów pornograficznych konstruowanych przez osobę dorosłą;
- mogą zostać naklonione do wykonywania i przesyłania zdjęć lub filmów o charakterze seksualnym, do których dziecko pozuje samo lub z rówieśnikami (Wojtasik 2003).

Styczeńność dziecka z materiałami pornograficznymi może odgrywać zasadniczą rolę w desensytyzacji, czyli w osłabianiu wrażliwości dziecka.

Cyberpedofilia przejawia się różnymi działaniami, takimi jak: tworzenie stron WWW skłaniających do zalegalizowania pedofilii, wyszukiwanie potencjalnych ofiar za pomocą komunikatorów, czatów, poczty elektronicznej, wciąganie dzieci w rozmowy mające kontekst seksualny. Anonimowość sprzyja poczuciu bezkarności pedofila, co ośmiela go do wykonywania czynności, na które nie miałby odwagi w realnym świecie ze względu na niską dojrzałość emocjonalną czy trudności w nawiązywaniu kontaktów (Andrzejewska, Bednarek 2014).

Rozwój internetu oraz powszechny i coraz łatwiejszy dostęp do sieci, a także złudna anonimowość przyczyniły się do tego, że sprawca przeniósł swoje poszukiwanie i „łowienie” ofiary z przestrzeni rzeczywistej na płaszczyznę wirtualną. Poza tym pedofil za pośrednictwem internetu ma dostęp do wielu ofiar jednocześnie, czyli w tym samym czasie, jaki przeznaczyłby na uwiedzenie jednego dziecka w świecie rzeczywistym, jest w stanie „pracować” nad kilkorgiem dzieci, nieustannie zawierając nowe znajomości i poszukując nowych informacji na temat potencjalnych ofiar.

Wykorzystywanie dzieci (seksualne, emocjonalne, psychologiczne) za pośrednictwem technologii cyfrowych niesie ze sobą poważne konsekwencje, które mogą pozostawić trwały wpływ na rozwój psychiczny i emocje dzieci (Hébert i in. 2016). Wczesne znaki ostrzegawcze, takie jak utrata zainteresowania czynnościami w świecie rzeczywistym, zmiana wzorca snu, trudności w braku zaangażowania w życie społeczne i wynikająca z tego drażliwość mogą wskazywać na rozwijający się problem. Nadmierne zaangażowanie w urządzenia cyfrowe może być wczesnym wskaźnikiem stresu, zwłaszcza wśród dzieci i młodzieży, dla których wykorzystywanie nowych technologii to sposób radzenia sobie ze stresem i forma ucieczki od trudów dnia codziennego.

Cyberprostyucja to zjawisko, które polega na uzyskiwaniu korzyści materialnych w zamian za udostępnianie, przekazywanie w internecie materiałów erotycznych lub pornograficznych z udziałem dzieci lub dorosłych. Są to: zdjęcia, filmy, transmisje różnorodnych zachowań za pomocą kamerek internetowych. Istnieją wyspecjalizowane serwisy umożliwiające nawiązywanie takich

połączeń i transmisji na żywo (Szpakowska 2019). Komunikacja między sprawcą a ofiarą zwykle rozpoczyna się na portalach społecznościowych. Później jest kontynuowana na platformach do przesyłania wiadomości błyskawicznych i czatów wideo w celu uzyskania seksualnych zdjęć dziecka. Ponadto obserwuje się, że większość incydentów ma charakter wiktyimizacji dziewcząt (45%), a 12% przypadków przedstawia wiktyimizację chłopców.

Grooming to pojęcie pochodzące sprzed epoki internetu. W realnym świecie sprawca systematycznie oswaja ofiarę ze swoją obecnością, starając się zdobyć zaufanie dziecka, aby przygotować je do kontaktu seksualnego. Wirtualna rzeczywistość stwarza o wiele większe możliwości w budowaniu tego typu więzi oraz manifestowania zachowań seksualnych, niemożliwych w świecie realnym (Wróbel-Delegacz 2018).

W ostatniej dekadzie XXI w. pojawiło się nowe zjawisko – cyberbullying, zwany także bullyingiem elektronicznym (cyfrowym, online). Przy czym należy zauważyć, że wielu autorów uważa, że cyberbullying nie jest odrębnym zjawiskiem, a jedynie nową formą manifestacji bullyingu (Twardowska-Staszek, Zych 2019).

Cyberbullying to stosunkowo nowe zjawisko. Pierwsze doniesienia medialne dotyczące przemocy rówieśniczej w sieci pojawiły się na początku 2000 r. (Grabowska 2010).

Bullying definiuje się jako przemoc szkolną czy rówieśniczą, która polega na powtarzającym się i długotrwałym znęcaniu się niektórych uczniów nad wybranymi kolegami lub koleżankami ze szkoły (Smith i in. 2002). Określenie „przemoc szkolna” odnosi się nie tylko do przestrzeni w sensie fizycznym, lecz także do osób zaangażowanych w zjawisko bullyingu, ponieważ może ono odbywać się w budynku szkoły oraz poza nim (w drodze do szkoły lub domu, w miejscu zamieszkania czy w przestrzeni wirtualnej) (Komendant-Brodowska 2014). Innym, równie trafnym określeniem wydaje się być „przemoc rówieśnicza”, w której biorą udział osoby w zbliżonym wieku, z tego samego otoczenia, które pozostają w bezpośrednich relacjach i mogą wywierać na siebie odczuwalny wpływ (Rigby 2010).

Kolejnym zjawiskiem przemocy jest cyberstalking, przejawiający się w postaci natrętnego i złośliwego dręczenia pojedynczej osoby, grupy osób lub całej organizacji przy użyciu technologii informacyjnej, w szczególności internetu. Prześladowca określany jest często jako stalker.

Wyżej wymienione zjawiska dotyczą najczęściej dzieci w wieku szkolnym i młodzieży. Od wczesnych lat dzieci korzystają z portali społecznościowych, często przy zakładaniu swojego profilu dodają sobie kilka lat. Do uczestnic-

twa w portalach społecznościowych skłaniają młodych użytkowników różne motywy.

Znane są trzy teorie wyjaśniające zachowanie dzieci. Jedna z teorii podkreśla potrzebę podniecenia, zabawy i nowych, intensywnej doznań, które zastępują potencjalne zagrożenia związane z określoną czynnością (Arnett, Balle-Jensen 1993). Inna teoria kładzie nacisk na fakt, że wiele z tych zachowań występuje w kontekście grupowym i obejmuje akceptację rówieśniczą i status w grupie (Jessor 1991). Zgodnie z trzecią teorią ryzyko dorastania związane jest z formą modelowania zachowania dorosłych (Gibbons, Gerrard 1995).

Zgodnie z założeniami wymienionych teorii dzieci od najmłodszych lat czerpią wzory zachowań od dorosłych, a dodatkowo chęć uatrakcyjnienia własnego życia poprzez poszukiwanie wrażeń powoduje, że młodzi ludzie intensywnie używają telefonów komórkowych. Problematiczne używanie smartfona (PSU) zostało zdefiniowane jako „niekontrolowany wzorzec korzystania ze smartfona związany z upośledzeniem funkcji edukacyjnych, zawodowych i/lub społecznych” (Billieux i in. 2015).

W ciągu ostatnich dwóch dekad rosnąca liczba badań dotyczących użytkowania nowych mediów przez dzieci wykazała, że najmłodsi użytkownicy nowych technologii informacyjnych nadmiernie korzystają ze smartfonów, co wiąże się z wieloma negatywnymi konsekwencjami, które wskazują na objawy podobne do uzależnienia (np. utrata kontroli, pozorne wycofanie z życia towarzyskiego), a także można zaobserwować u dzieci objawy emocjonalne (np. depresja i lęk) i zaburzenia snu (Elhai i in. 2017). Coraz częściej mówi się o problematycznym korzystaniu ze smartfona nazywanym fonoholizmem. Często zamiennie stosuje się sformułowanie „uzależnienie od telefonu komórkowego”. Nałóg ten nieraz spowodowany jest brakiem zainteresowania dorosłych sposobami użytkowania tego urządzenia.

Wielu rodziców argumentuje fakt posiadania przez ich dzieci smartfona potrzebą kontaktu z nimi czy z rówieśnikami. Aleksander Piecuch uważa, że „ich zainteresowanie kończy się tym, do jakich celów urządzenie jest wykorzystywane” (2018, s. 240). Taka postawa jest niewłaściwa i może prowadzić do wielu negatywnych innych skutków, nie tylko do uzależnienia.

Mimo wielu badań problemowe korzystanie z telefonu komórkowego dotychczas nie zostało ujęte w żadnej klasyfikacji medycznej, a do oceny nałogu wykorzystuje się zwykle ogólne kryteria diagnostyczne uzależnień (Grzegorzewska, Cierpiałkowska 2018). Natomiast liczne badania wykazały, że wzmożone poszukiwanie przez młodych ludzi doznań jest powiązane z agresywnymi zachowaniami związanymi z używaniem telefonu komórkowego

i sextingu (np. wymiana zdjęć seksualnych za pośrednictwem smartfona), co sugeruje, że różne ryzykowne i/lub antyspołeczne zachowania zależne od smartfonów mogą być motywowane tym, aby zaspokoić potrzebę przyjemności i podniecenia (Kokkinos i in. 2014). Używanie smartfonów jest niebezpieczne szczególnie, gdy jest związane z poszukiwaniem wrażeń przez młodych ludzi. Zbadane wzorce intensywnego korzystania z telefonów komórkowych pokazują, że osoby z cechami psychopatii mające skłonność do agresji będą prawdopodobnie używać swojego smartfona jako pośrednika do antyspołecznego zachowania, takiego jak cyberprzemoc za pośrednictwem portali społecznościowych (Orue, Calvete 2019; Giovanelli i in. 2020).

Uzależniające używanie telefonu komórkowego można postrzegać jako wynik jednego z czynników, do których zaliczono emocjonalne przywiązanie do telefonu i samokontrolę (Elhai i in. 2019), a prowadzone badania pokazały, że wpływ korzystania ze smartfonów na zdrowie jest wieloaspektowy. Przegląd literatury wykazał, że problemy związane ze zdrowiem emocjonalnym były najczęstszymi konsekwencjami problematycznego używania smartfonów (Busch, McCarthy 2021).

Bardzo dużo czasu dzieci poświęcają grom komputerowym (Inan, Derwent 2016). Nie grają one tylko na PlayStation, komputerach stacjonarnych i mobilnych, ale także na tabletach i telefonach komórkowych i innych mobilnych urządzeniach cyfrowych. Grają w czasie wolnym, podczas podróży autobusem lub pociągiem, czekając na transport publiczny, a nawet w przerwach lekcyjnych. Gry komputerowe umożliwiają zaspokajanie potrzeby zabawy, która w sposób naturalny pojawia się u dzieci i młodzieży. Rozrywka tego rodzaju może być sposobem na zrelaksowanie się, ale również może stanowić pewnego rodzaju ucieczkę od rzeczywistości. Podczas gry pojawia się często silne zaangażowanie emocjonalne, a jego powodem jest właśnie chęć rozrywki (Wawrzak-Chodaczek 2012).

Edukacyjne gry komputerowe oferują nie tylko zabawę, relaks i poczucie wygranej, lecz także możliwość zdobycia nowej wiedzy. W literaturze podkreśla się, że korzystanie młodych osób z gier komputerowych znacznie usprawnia niektóre ich zdolności poznawcze. Dzieje się tak z powodu oddziaływania na procesy decyzyjne i myślowe danych osób, jak i przez wspomaganie rozwoju umiejętności wymaganych do rozwiązywania różnego rodzaju problemów (Mayer 2019). Gry przyczyniają się do rozwoju logicznego myślenia użytkowników, kombinatoryki potrzebnej w prognostyce strategii wygrywania, która często jest taka sama jak optymalny algorytm rozwiązywania problemów. Gry dydaktyczne mogą nie tylko wzbogacić proces edukacyjny, przyczyniając się

do rozwoju abstrakcyjnego myślenia. Niektóre wirtualne gry zespołowe wykorzystywane są jako trening umiejętności społecznych dla dzieci autystycznych powodując znaczny wzrost społecznych miar poznawczych i rozpoznawanie emocji (Ke, Moon 2018).

Analizowane wyniki badań pozwalają zauważyć, że komputer w większości przypadków pełnił w życiu dzieci następujące funkcje:

- rozrywkową
- informacyjną
- edukacyjną
- wzorotwórczą
- kompensacyjną
- oraz dysfunkcję narkotyzującą.

Funkcja rozrywkowa to jedna z głównych i wieloaspektowych funkcji. Pełnią ją przede wszystkim programy, gry, filmy oglądane na komputerze, muzyka, komunikatory, różnego rodzaju odwiedzane strony WWW. Większość badanych traktowała kontakt z komputerem jako relaks, odprężenie po nauce i różnego rodzaju zajęciach obowiązkowych. Poszukiwała w nich treści, które pozwalały uciec od powszednich spraw i kłopotów, przeżyć coś ekscytującego. Można tu także wskazać na pojawiające się tendencje do bezmyślnego wykorzystywania czasu wolnego, jałowej rozrywki, osłabienia aktywności kulturalnej poprzez odciąganie użytkowników od autentycznego uczestnictwa w kulturze.

Funkcja informacyjna przejawia się w zdobywaniu różnego rodzaju informacji o otaczającej rzeczywistości społecznej.

Edukacyjna funkcja komputera to poznawanie wydarzeń politycznych, gospodarczych i kulturalnych, poszerzania wiedzy z różnych dziedzin życia. Respondenci korzystali też z różnorodnych programów komputerowych o charakterze edukacyjnym. Także bardzo bogatym źródłem wiedzy jest internet, który wykorzystuje się do zdobywania informacji potrzebnych na zajęcia dydaktyczne.

Zawartość internetu i wielu programów komputerowych pełni również funkcję wzorotwórczą, ukazując użytkownikom modele do naśladowania czy odmienne style życia. Rzeczywistość społeczna ukazywana w grach oraz w internecie stanowiła źródło wzorów, dostarcza też układów odniesienia do oceny siebie, uczy nowych wzorów zachowań.

Funkcja kompensacyjna polega głównie na zastąpieniu młodzieży towarzystwa rówieśników oraz uczestnictwa w kulturze oraz pomaga wyrównywać braki w edukacji poprzez różnego rodzaju programy TV i na YouTube. Komputer bywa dla wielu użytkowników lekiem na samotność, odrzucenie

przez rówieśników czy na brak więzi rodzinnej, a niektóre zadania pełnione we współczesnym społeczeństwie wywołują alienację lub deprawację i skłaniają jednostkę do poszukiwania treści eskapistycznych i sposobów „narkotyzowania” obowiązków wynikających z odgrywanych ról.

Dysfunkcja narkotyzująca przejawia się w poświęcaniu nadmiernej liczby godzin komputerowi, a wręcz uzależnieniu się od tego narzędzia.

U dzieci i młodzieży w okresie adolescencji następuje krystalizacja poglądów, a programy komputerowe stanowiące element jej świata mogą wpływać zarówno na tworzenie się u odbiorców sieci wartości, jak i powodować wystąpienie dysonansu w sferze potrzeb i wartości młodych ludzi, wywierających istotny wpływ na treść ich dalszego życia.

Patrząc na niektóre gry komputerowe, można zauważyć, że pojawia się w nich dużo symboli religijnych. Można spotkać przedstawienia różnych bogów i postaci mitologicznych oraz motyw walki dobrych i złych mocy. Gry komputerowe odgrywają znaczącą rolę w edukacji religijnej traktowanej tu jako zjawisko kontekstualne (Scholtz 2005).

Gry mają znaczenie w socjalizacji dzieci, ponieważ istnieją gry, w których uczestniczyć mogą tysiące ludzi jednocześnie. Młode osoby mają wtedy możliwość przełamania nieśmiałości. Dzięki temu stają się one bardziej otwarte i komunikatywne. Z grami łączącymi wielu ludzi wiąże się także funkcja integracyjna gier, dzięki której młodzi ludzie zaspokajają potrzebę nawiązywania kontaktu oraz potrzebę wchodzenia w dialog.

Wzory prezentowane w grach mogą mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny charakter. Należy wspomnieć, że wiele gier obecnych na rynku zawiera sceny przemocy. Może to skutkować przeniesieniem agresji do świata rzeczywistego, ponieważ młodzi ludzie mogą czerpać wzorce zachowań agresywnych od swoich ulubionych wirtualnych postaci.

Zdobycie umiejętności wirtualnego zabijania nie spowoduje, że młoda osoba będzie umiała zachować się w różnorodnych społecznych sytuacjach, ale zgodnie z teorią modelowania istnieje prawdopodobieństwo, że w sytuacjach konfliktowych będzie przejawiać agresję (Cash, McDaniel 2014).

Z negatywnymi skutkami wykorzystywania komputerów wiążą się różnego rodzaju problemy zdrowotne. Najbardziej narażone są dzieci i młodzież, które są w trakcie wzrostu oraz rozwoju fizycznego. Skupione na grach komputerowych dzieci bardzo często rezygnują z wysiłku fizycznego. Odstąpienie od typu aktywnego wypoczynku może doprowadzić do pojawienia się u młodej osoby nadwagi oraz skrzywienia kręgosłupa. Spowodowane jest to ciągłym siedzeniem przed komputerem w jednej pozycji. Ponadto osoby takie skarżą się

często na bóle i zawroty głowy, bóle karku oraz zmęczenie. Gracze przez uczestnictwo w różnych rozgrywkach zmuszeni są do korzystania z klawiatury i myszki. Powoduje to częste drętwienie palców, dłoni oraz napięcie mięśni nadgarstka. Warto również wspomnieć o niekorzystnym wpływie monitora na wzrok. Zbyt długie wpatrywanie się w ekran skutkować może wadami wzroku. Istnieje również ryzyko pojawiania się padaczki komputerowej. Ma na to wpływ intensywność docierających do młodego człowieka bodźców świetlnych i bliskość monitora. Może być to przyczyną poważnego naruszenia sprawności w funkcjonowaniu mózgu (Krzystanek 2011).

Istotnymi wartościami dziecka są bogata wyobraźnia oraz kreatywność. Niestety gry komputerowe przedstawiają gotowe już obrazy, a przesiadujące godzinami przed monitorem dziecko przyswaja je w bardzo dużych ilościach. Nie ma wtedy czasu na kreowanie własnych wyobrażeń o otaczającym użytkownika świecie. Bardzo często postępuje zgodnie z zaplanowanym przez autora gry scenariuszem. Można więc powiedzieć, że poświęcanie nadmiernej ilości czasu tego typu rozrywek tłumi nieco rozwój młodej osoby (Cash, McDaniel 2014).

Kolejnym zagrożeniem jest behawioralne oraz emocjonalne uzależnienie od gier komputerowych. Warto powiedzieć, że cechują się one tym samym, czym wszystkie inne uzależnienia. Występuje przy nich ciągle powtarzanie określonych zachowań, brak jakichkolwiek zainteresowań innymi aktywnościami oraz pojawiające się specyficzne objawy fizyczne i psychiczne po zaprzestaniu aktywności, od której jest się uzależnionym (Ulfik-Jaworska 2005). Ponadto u osób uzależnionych ujawnia się wewnętrzny przymus, który nakazuje uczestnictwo w tego typu aktywnościach. Często jest tak, że użytkowanie komputera koliduje z innymi ważnymi obowiązkami młodej osoby, jednak nie jest ona w stanie przerwać gry. Nadmierny czas poświęcony graniu, jak każdy nałóg, skutkuje pojawieniem się problemów szkolnych, rodzinnych oraz zdrowotnych. Istotny wydaje się również fakt, że młody człowiek uzależnia się od emocji, które odczuwa podczas grania w gry komputerowe (Viktorovna, Nikolaevna 2017).

Sukcesy w wirtualnym świecie mogą zrekompensować brak satysfakcjonujących osiągnięć w życiu codziennym. Obecnie dostępne są tysiące gier. Wszystkie liczące się firmy tworzące programy komputerowe przyciągają potencjalnych klientów coraz bardziej atrakcyjną treścią, grafiką, a ostatnio także muzyką i efektami dźwiękowymi swoich produktów. Niestety większość gier dostępnych na rynku zawiera większą lub mniejszą dawkę przemocy. Wiele gier komputerowych zapewnia wirtualne nagrody za wykonanie określonego zadania. Taka sytuacja może sprawić, że gracz będzie oczekiwać tego samego w rzeczywistym świecie. Przez to uzależnieni od gier komputerowych

młodzi ludzie cechują się często trudnościami w panowaniu nad własnymi emocjami.

W internecie lub na telefonach komórkowych dzieci zazwyczaj szukają gier, w których wydarzenia odbywają się w rzeczywistości nie stwarzającej realnego zagrożenia, ale która przynosi realne sukcesy lub porażki. Gry są również świetnym sposobem na samoidentyfikację i świadomy wybór wyrażania nie tylko tego, co dobre i piękne w człowieku, lecz także mroczne i skomplikowane, a są bardzo atrakcyjne, ponieważ stymulują aktywność indywidualną i grupową oraz pozwalają ujawnić aktywną stronę ludzkiej natury. To nowy świat, który oprócz zagrożeń niesie ze sobą również ogromne możliwości (Wawrzak-Chodaczek 2011).

Metoda badawcza

W niniejszych badaniach połączono dwie metody: ilościową i jakościową, a dominującymi elementami były: sondaż diagnostyczny i metody jakościowe. Wykorzystano techniki ankiety i wywiadu, a narzędziami badawczymi były kwestionariusz ankiety i kwestionariusz wywiadu (Babbie 2013). Założeniem teoretycznym badań był interakcjonizm symboliczny i paradygmat interpretacyjny.

W celu ukazania udziału nowych technologii informacyjnych w życiu dzieci postawiono następujące pytania badawcze:

1. Które z nowych technologii informacyjnych wykorzystywane są przez dzieci?
2. Które z nowych mediów (internet, telefon komórkowy, urządzenia do grania w gry komputerowe) jest najpopularniejsze?
3. Ile czasu dzieci poświęcają nowym mediom?
4. Jakie funkcje pełnią nowe media w życiu dzieci?
5. Jakie korzyści i zagrożenia daje wykorzystywanie nowych technologii informacyjnych przez dzieci?
6. Czy wśród dzieci istnieje problem uzależnienia od internetu?
7. Jakie kompetencje medialne posiadają dzieci w wieku 3–14 lat?
8. Czy i dlaczego zdalne nauczanie jest nudne dla uczniów, a trudne dla nauczycieli?

W uzyskaniu odpowiedzi na powyższe pytania posłużono się przyjętym w naukach społecznych ujęciem metodologicznym badań: krytyczną analizą literatury oraz badaniami empirycznymi.

Badania ankietowe przeprowadzono wśród 60 rodziców dzieci przedszkolnych i 225 rodziców uczniów szkoły podstawowej we Wrocławiu wraz z nauczycielami i psychologami.

Badania składały się z dwóch etapów. Podstawowym celem pierwszego etapu badań było uzyskanie od 225 rodziców dzieci wrocławskich szkół podstawowych materiału ilustrującego dynamikę wchodzenia i użytkowania nowych mediów przez dzieci oraz opis ich kompetencji medialnych. W drugim etapie przeprowadzono wywiady z czterema nauczycielkami pracującymi w przedszkolu oraz ośmiorgiem nauczycieli szkoły podstawowej i z czworgiem psychologów. Okres badań trwał od listopada 2020 r. do lutego 2021 r. Rodzice wypowiadali się na temat wieku inicjacji dzieci w świecie wirtualnym, a także oceniali kompetencje medialne swoich dzieci. Odnieśli się do miejsca korzystania z mediów, wskazywali najczęściej używane urządzenia, sposób ich użytkowania oraz poziom kompetencji osiągnięty przez dzieci. Później podali informacje o celu użytkowania urządzeń cyfrowych, nazwach poszczególnych gier czy odwiedzanych witrynach internetowych. Rodzice określali częstotliwość i czas dostępu do wspomnianych mediów oraz stosunku dzieci do korzystania z poszczególnych urządzeń. Nauczyciele i psychologowie podczas badań wypowiadali się o kontakcie dzieci i młodzieży z mediami oraz udzielali informacji o kondycji psychicznej młodzieży w okresie pandemii COVID-19.

Wyniki badań

Badania przeprowadzone wśród rodziców dzieci przedszkolnych i rodziców uczniów klas I–VIII pokazują, że nowe media skutecznie docierają do coraz młodszych odbiorców. Oddziałują na współczesne dzieci już od pierwszych miesięcy ich życia i stopniowo w miarę dorastania stają się coraz bardziej znaczące.

Celem badań było zdiagnozowanie: z jakich mediów korzystają dzieci, co jest przedmiotem ich uwagi i jakie są kompetencje medialne dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, skoro powszechna obecność mediów w życiu każdego dziecka i ich ogromna rola we wszystkich obszarach działalności współczesnego człowieka wymagają od użytkowników rozbudowanych i dobrze ukształtowanych kompetencji medialnych. Osoby bez powyższych kompetencji skazane są na wykluczenie społeczne.

Kompetencje to nowe, funkcjonalne struktury działań intelektualnych, ukształtowane pod wpływem wymagań stawianych w toku socjalizacji, edukacji,

kariery czy uczestnictwa w kulturze. Mają one dwojaki charakter: z jednej strony opierają się na podstawowych (naturalnych) umiejętnościach poznawczych, z drugiej natomiast są czymś „sztucznym”, egzogenicznym, społecznie usankcjonowanym, bo powstają w toku treningu socjalizacyjnego i zorganizowanej edukacji. Stanisław Juszczyk (2004) uważa, że kompetencje medialne można podzielić na dwie kluczowe grupy: kompetencje instrumentalne (narzędziowe, technologiczne) oraz kulturowe i społeczne. Kompetencje instrumentalne wiążą się z przygotowaniem użytkowników do skutecznego posługiwania się mediami jako narzędziami uczenia się, komunikacji i pracy intelektualnej. Kompetencje o charakterze kulturowym i społecznym wiążą się z przygotowaniem do świadomego, krytycznego i oceniającego odbioru różnorodnych komunikatów medialnych.

Dzieci przedszkolne, korzystając od najmłodszych lat z urządzeń cyfrowych, potrafią sprawnie posługiwać się smartfonem, tabletem i laptopem. Nauczycielki przedszkolne zwróciły uwagę, że prawie połowa dzieci w wieku od trzech do pięciu lat ma własne telefony.

Telefony komórkowe są bardzo popularne wśród dzieci, a obecnie są one zastępowane głównie przez w pełni wyposażone smartfony. Zwykle młodzi użytkownicy mają dostęp do szybko działającego internetu umożliwiającego korzystanie z wielu atrakcyjnych gier o zróżnicowanej fabule. Z badań wynika, że w większości dzieci w wieku przedszkolnym nie mają własnych urządzeń, ale bez przeszkód mogą korzystać ze smartfonów należących do członków rodziny. Około 35% sześciolatków ma własny telefon komórkowy, 20% – własny tablet lub laptop, któremu poświęca ok. jednej godziny dziennie. Jeden z sześciolatków dzielący pokój ze starszymi braćmi potrafi samodzielnie układać proste programy komputerowe. Dzieci w wieku od trzech do pięciu lat (65% badanych dzieci przedszkolnych) więcej czasu poświęcają oglądaniu bajek w telewizji niż korzystaniu ze smartfona lub tabletu. Natomiast dzieci pięcioletnie, gdyby nie ograniczenia rodziców, chętnie poświęcałyby graniu w gry na telefonie komórkowym znacznie więcej czasu.

Jak wspomniano, młodzi użytkownicy (62% badanych) zazwyczaj szukają gier, które pomagają wyrazić nie tylko to, co dobre i piękne w człowieku, lecz także mroczne strony życia. Gry komputerowe są bardzo atrakcyjne, ponieważ stymulują aktywność indywidualną i grupową oraz pozwalają ujawnić aktywną stronę ludzkiej natury. Z wypowiedzi 40% rodziców wynika, że dzieci bez kontroli poświęcałyby grom wirtualnym o wiele więcej czasu.

Nauczycielki przedszkolne zwróciły uwagę, że w ich przedszkolu jest grupa sześciorga dzieci wykazująca cechy uzależnienia od gier cyfrowych, którego

głównym powodem jest obserwowanie rodziców i starszego rodzeństwa, którzy w czasie wolnym cały czas korzystają z nowych technologii. Jeden z powodów, dla których rodzice pozwalają swoim dzieciom grać w gry, jest m.in. potrzeba znalezienia czasu dla siebie i na codzienne obowiązki domowe. Drugim elementem uzależniania się dzieci od gier jest brak kontroli rodziców nad ilością czasu poświęcanego tego typu rozrywce.

Badane rodziny, jak wynika z wypowiedzi rodziców, posiadają wiele urządzeń i umożliwiają swoim dzieciom kontakt z mediami, ale jest on ograniczony i kontrolowany. Część dzieci (29% badanych) nie ma ograniczeń w graniu na konsolach wówczas, gdy rodzice są w pracy, a opiekują się nimi babcia, najczęściej zajęta przygotowaniem obiadu. Zapewne rodzice używają telefonów komórkowych jako zabawki absorbującej uwagę dziecka w sytuacjach trudnych dla niego edukacyjnie, zamiast skierować na swoje dziecko bezpośrednie działania.

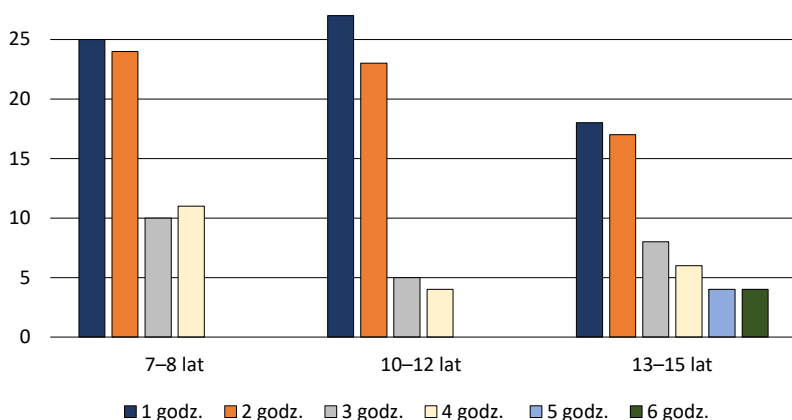
Wydaje się, że rynek nowoczesnych gadżetów elektronicznych zdefiniował potrzeby dzieci w wieku przedszkolnym. Obszar tradycyjnych zabaw z zabawkami wykorzystywanymi na placach zabaw został zastąpiony potrzebą skoncentrowania się na małych ekranach w poszukiwaniu odpowiedników dawnych gier. Współczesne technologie w zauważalny sposób częściowo przejęły funkcję, jaką niegdyś spełniały zabawki.

Wraz z pójściem do szkoły dzieci stały się bardziej samodzielne, a rodzice, by mieć stały kontakt z dzieckiem, kupują i przekazują mu telefon komórkowy, służący dzieciom do słuchania muzyki, oglądania filmów oraz do grania w gry. Nauczycielki przedszkolne zwróciły uwagę, że dzieci w świecie gier znalazły swój wymyślony świat, a przez rozwiązywanie zadań stawianych przez twórców gier młodzi użytkownicy uczą się planowania i organizacji. Brak socjalizacji, poczucie samotności, walka o przynależność do grupy i brak pewności siebie to ważne czynniki popychające dzieci w kierunku grania. Dzieci lubią grać w gry, które z dnia na dzień stają się coraz bardziej atrakcyjne, a że młodsze dzieci są bardziej bezbronne ze względu na słabe rozwinięcie umiejętności krytycznego myślenia i brak kontroli czasu, to gry mogą stanowić zagrożenie dla ich rozwoju poznawczego. W konsekwencji nadmierne poświęcenie uwagi grom komputerowym powoduje negatywne skutki społeczne, wychowawcze i zdrowotne.

Przed pandemią COVID-19 wielu rodziców i specjalistów obawiało się wzrostu czasu spędzanego przed ekranem komputerów i smartfonów przez dzieci i młodzież. Obecnie wraz z egzekwowaniem takich środków bezpieczeństwa, jak dystans społeczny, kwarantanna, zamknięcie szkół i zamknięcie uczniów w domu w celu zmniejszenia rozprzestrzeniania się zakażeń, rosłą

obawy dotyczące problematycznego korzystania z internetu i technologii informacyjnych powodujących uzależnienie wśród dzieci i młodzieży. Zmiana formy uczenia się i zajęć online postawiła przed rodzicami i dziećmi dylemat dotyczący ograniczenia czasu spędzanego przed ekranem komputerów i smartfonów. Z wypowiedzi rodziców wynika, że wzrosła znacznie liczba godzin dziennie poświęcanych mediom cyfrowym. Rodzice mimo usilnych starań przegrali walkę z ograniczaniem czasu użytkowania tych mediów. Nie byli w stanie także kontrolować rodzaju działań podejmowanych w mediach, ponieważ w większości przypadków (70%) dzieci w wieku 9–15 lat pozostawały przez kilka godzin dziennie same w domu.

Odpowiedzi rodziców zapytanych o liczbę godzin poświęcanych technologiom informacyjnym w ciągu dnia pozwoliły zauważyć, że najwięcej czasu z internetem i smartfonem spędzają dzieci w wieku 13–15, a najmniej czasu dzieci w wieku 10–12 lat (wykres 1).



Wykres 1. Dzienny czas poświęcany nowym technologiom przez młodych użytkowników

Niekorzystnym zjawiskiem jest to, że młodsze dzieci bez żadnej kontroli korzystają z internetu i grają samotnie lub w towarzystwie starszego rodzeństwa. Korzyść odnoszona z przebywania ze starszym rodzeństwem, które ma za zadanie opiekować się młodszym rodzeństwem, jest taka, że młodszy użytkownicy komputerów szybciej mogą rozpocząć naukę programowania i nabyć nowe kompetencje informatyczne.

Jak wspomniano, podczas pandemii COVID-19 technologia pomogła nam pozostać w kontakcie z innymi osobami z otoczenia. Jednak przedłużający się

stan zagrożenia również zmienił formy wykorzystywania czasu wolnego, stając się istotnym czynnikiem przyczyniającym się do wzrostu uzależnienia cyfrowego wśród młodzieży. Uzależnienie cyfrowe może objawiać się nadmiernym zaangażowaniem w gry online, media społecznościowe lub odwiedzanie stron z pornografią. Różne badania pokazały, że nadmiar czasu poświęcany mediom może mieć różne formy, takie jak uzależnienie cyberseksualne, uzależnienie od gier, od związków cybernetycznych – zwłaszcza starszej młodzieży itp. (Nebhinani, Patnaik 2018).

Przed pandemią COVID-19 wielu rodziców i specjalistów obawiało się o nadmiar czasu spędzanego przed ekranem komputerów i smartfonów przez dzieci i młodzież. Ale podczas pandemicznej izolacji, wraz z egzekwowaniem takich środków, jak dystans społeczny, kwarantanna, zamknięcie szkół i zamknięcie dzieci w domu w celu zmniejszenia liczby zakażeń, rosły obawy dotyczące problematycznego korzystania z technologii informacyjnych. Zmiana paradygmatu uczenia się i zajęć online postawiła przed rodzicami i dziećmi dylemat dotyczący ograniczenia czasu spędzanego przed ekranem.

Z czasem niektórzy rodzice się poddali i zaczęli kłaść większy nacisk na naukę przez internet i rozrywkę cyfrową swoich dzieci, biorąc pod uwagę stosunek ryzyka zachorowania na COVID-19 do korzyści z nowych mediów. Jednak nie zdawali sobie sprawy z wyzwania związanego z uzależnieniem od technologii, uzależnieniem od gier, cyberprzemocy i wielu innych elementów, które pojawiają się na drodze młodych użytkowników. Z wypowiedzi rodziców wynika, że podczas tej pandemii wzrosło zaangażowanie starszych dzieci w pornografię. W tym czasie dzieci i nastolatki więcej czasu poświęcają grom online. Choć gry są promowane jako sposób radzenia sobie z dystansem społecznym spowodowanym przez COVID-19, to rodzice podkreślali również brak umiaru w takim spędzaniu czasu.

Według rodziców młodzi ludzie nadmiernie zaangażowani w gry online przejawiają różnego rodzaju problemy ze zdrowiem psychicznym, mające wpływ na słaby sen i brak apetytu, drażliwość, wahania nastroju, złość i częste wybuchy agresji. W związku z nadużywaniem grania online lub na smartfonach pojawiły się częste konflikty rodzinne, a także brak zaangażowania w pracę szkolną. Chłopcy przejawiali większe trudności interpersonalne i ujawniali cechy impulsywne częściej niż dziewczynki. W okresie pandemii COVID-19 znacznie wzrosło wykorzystanie mediów społecznościowych, zwłaszcza na różnych platformach społecznościowych (Facebook, WhatsApp, Snapchat, Instagram) wśród dzieci z klas V–VIII, co pomaga im pozostać w kontakcie z rówieśnikami. Uwaga poświęcona dzieciom w tym trudnym czasie w mediach

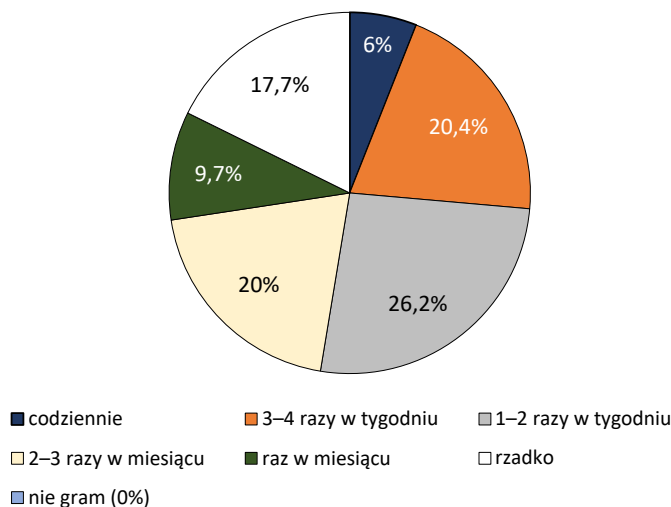
społecznościowych pomaga im zwiększyć poczucie własnej wartości dzięki pozytywnym komentarzom lub polubieniom przyjaciół na profilach społecznościowych. Wydłużony czas poświęcany mediom społecznościowym daje rodzicom nastolatków powody do obaw, a ich przyczyną jest zdobywanie przez młodych odbiorców różnorodnych informacji oraz niewłaściwych komentarzy pojawiających się na profilach ich dzieci. Zdaniem rodziców zdobywane informacje i wpisy na profilach mogą zwiększyć ryzyko podejmowanych przez młodzież różnych działań oraz spowodować spotkanie z różnymi formami cyberprzemocy i przejawem negatywnych emocji (złość, obmowa czy napaść słowna). Czynniki przyczyniające się do zwiększonej podatności na uzależnienie cyfrowe podczas pandemii COVID-19 to wzrost dostępu do gadżetów wirtualnych i internetu, brak innych źródeł rozrywki oraz wzory wykorzystywania technologii informacyjnych przez rodziców, zwłaszcza że media cyfrowe są prawie jedynym sposobem na pozostanie w kontakcie ze światem zewnętrznym.

Rodzice przyznawali, że aby zabić nudę, również poświęcają nadmiar czasu mediom cyfrowym. Nadmierne zaangażowanie w środki cyfrowe wpływa zarówno na zdrowie psychiczne, jak i rozwój fizyczny dzieci, ponieważ może ograniczać ich sen i wprowadzać negatywne wzorce żywieniowe, gdyż dzieci grają do późnych godzin nocnych, a podczas gry jedzą chipsy, tłuste prażynki czy słodczyce. Zmniejsza się ich zaangażowanie w interakcje społeczne w świecie rzeczywistym, co może prowadzić do deficytów w podstawowych umiejętnościach społecznych. Rodzice wskazywali na konflikty powodowane próbami ograniczenia dzieciom dostępu do nowych mediów. Obok konfliktów rodzinnych, rodzice wskazywali na brak zaangażowania w pracę szkolną.

Największy odsetek rodziców 9–15 latków, bo aż 33,3%, uważa, że ich dzieci grają w gry pięć razy w tygodniu przez cztery godziny i 31,4% w weekend poświęca sześć godzin lub więcej swojego czasu na opisywaną rozrywkę. Należy podkreślić, że ten rodzaj rozrywki może być bardzo męczący i dawać złudne poczucie odprężenia. Młodzi ludzie potrzebują określonej ilości wypoczynku i ok. 8–9 godzin snu. Przesiadywanie pięć i więcej godzin przed komputerem może mocno obciążyć organizm młodego człowieka. Pojawiły się także odpowiedzi informujące, że w tygodniu młodzież na grę poświęca pół godziny (13,1%), godzinę lub mniej (16,5% wypowiedzi rodziców), dwie godziny (30,7%), trzy godziny (28,9%), do czterech godzin (11,6%).

Podobnie wyniki te prezentują się, jeśli chodzi o weekend. Istnieje jednak przekonanie, że czas ten dla starszych dzieci jest dłuższy i wynosi średnio 3–4 godziny, co niesie za sobą określone konsekwencje, bowiem rodzice twier-

dzili, że ich dzieci cierpią na bóle nadgarstków i zawroty głowy, co jest skutkiem nadmiernego użytkowania komputera i telefonu.



Wykres 2. Częstotliwość grania w gry komputerowe przez dzieci w wieku szkolnym

Badania pokazały, że problemem jest brak kontroli rodziców nad czasem poświęcanym grom komputerowym przez dzieci i nastolatki oraz niewiedza rodziców dotycząca rodzaju wybieranych przez dzieci gier, a przecież nieodpowiednie dla dzieci gry mogą powodować skutki przykre dla młodego gracza. Wyniki badań Marii Braun-Gałkowskiej (2000) pokazują, że u graczy o podwyższonej agresywności, grających w brutalne gry, występuje mniejsza wrażliwość moralna, silniejsze nastawienie na współzawodnictwo, materialistyczne nastawienie do życia i zaburzenia w relacjach społecznych.

O bezpieczeństwo dzieci w korzystaniu z internetu i smartfona dba jedynie połowa przebadanych rodziców. Ponadto co trzeci rodzic stosuje programy do kontroli rodzicielskiej oraz konfiguruje ustawienia bezpieczeństwa w urządzeniach, z których korzysta dziecko, a co czwarty udostępnia dziecku tylko pozytywne i bezpieczne treści.

Brak kontroli nad dziećmi może powodować uzależnienie od gier cyfrowych. Kontrola jest trudna do sprawowania, gdyż dzieci podczas lekcji online mają wyłączoną kamerę i dźwięk, więc swobodnie grają w gry na smartfonach, a nadmierne, problematyczne korzystanie z telefonu komórkowego lub nomofobia (strach przed niemożnością korzystania z telefonu komórkowego) są

nazwami pojęcia uzależnienia od smartfona, które również jest uważane za rodzaj uzależniającego zachowania, takiego jak patologiczny hazard lub gra wideo (Tudorel, Vintilă 2020).

Długotrwałe przebywanie przed telewizorem czy ekranem komputera zdecydowanie pogarsza wzrok, a także niekorzystnie wpływa na postawę dziecka. Stałe przebywanie w pozycji siedzącej niekorzystnie wpływa na mięśnie posturalne ciała i prowadzi do wielu schorzeń kręgosłupa. Niewiele potrzeba, by nabawić się skrzywienia kręgosłupa, a dziecko w każdym wieku ma dużą potrzebę ruchu, co należałoby wykorzystać, zwiększając aktywność fizyczną dzieci. Przedszkolak czy uczeń lubi biegać, tańczyć, bawić się w chowanego, a czas spędzony przed ekranem mógłby spożytkować w formie aktywnej. Żadne gry czy aplikacje nie zastąpią dziecku ruchu i kontaktów z innymi dziećmi, a zwłaszcza z rodzicami, ponieważ rozmowy, przytulanie, wspólne wyjście na spacer czy wieczorne czytanie bajki są dla dziecka bezcenne.

W urządzeniach cyfrowych jest coś, co jest bardzo niebezpieczne dla dzieci, ale także i dla dorosłych – to światło niebieskie emitowane przez ekrany komputerów, smartfonów czy tabletów. Światło to pobudza organizm i obniża jakość snu, a sen jest bardzo ważny dla regeneracji wielu funkcji życiowych.

Rodzice zwrócili uwagę, że u niektórych dzieci pojawił się brak higieny, gdyż dzieci niechętnie korzystają z wody i mydła, a także nie sprzątają, bo sterty śmieci po fast foodach gromadzą się w ich pokoju.

Tradycyjne fora internetowe i pokoje rozmów, takie jak Gadu-Gadu i IRC, które stały się niezwykle popularne na początku ery internetu, straciły dominację na rzecz społeczności serwisów sieciowych, takich jak Instagram, Twitter i Facebook. Pozorna anonimowość i szybkość łączenia się z innymi zapewniana przez cyberprzestrzeń ułatwiły poznawanie nowych ludzi w bezprecedensowym tempie. Uwodzenie, cyberprzemoc oraz pornografia, czyli wiktyimizacja dziecka w wirtualnym świecie, to nieodłączne aspekty obcowania z internetem, który stanowi nieograniczone źródło pornografii. Strony pornograficzne nie są skutecznie zabezpieczone przed przeglądaniem ich zawartości przez najmłodszych użytkowników sieci. Z uwagi na złożoność problemu oraz ze względu na to, jak poważne zagrożenie dla dziecka niesie ze sobą pornografia dziecięca, zagadnienie to wymaga szczególnej uwagi. Wśród całego zasobu sieci znajdują się również wulgarnie i niebezpieczne dla dzieci obrazy, treści (prezentujące przemoc, a także promujące samobójstwa, rasizm i ksenofobię) oraz materiały filmowe. W przypadku najmłodszych użytkowników sieci, których światopogląd oraz postawy, które znajdują się dopiero w procesie kształtowania, styczność z niepożądanymi i niedostosowanymi

do wieku dziecka materiałami oraz zawieranie nieodpowiednich znajomości stwarzają podwójne ryzyko. Poza tym dzieci, jako osoby niemające jeszcze doświadczenia, będące ufne, naiwne, a często także samotne, stają się łatwymi ofiarami oraz obiektami manipulacji i oszustw. Dlatego też zapytano rodziców o to, czy ich dzieci spotkało jakieś niebezpieczeństwo w internecie. Zdecydowana większość rodziców (75%) odpowiedziała, że nic im na ten temat nie wiadomo, natomiast ośmioro rodziców dowiedziało się o zaczepianiu ich dzieci przez różne osoby na Facebooku, a dziesięcioro rodziców ujawniło, że ich dzieci spotkała przemoc wirtualna ze strony rówieśników, która przejawiała się w formie obmowy przez kolegów na Facebooku, ośmioro dzieci padło ofiarą umieszczenia ich krępujących zdjęć na portalu, 12 dzieci doświadczyło nękania przez telefon i e-maile z pornograficznymi treściami, natomiast 13 dzieci otrzymywało SMS-y z propozycjami erotycznymi i były to głównie dziewczynki z klas VII–VIII. Rodzice starali się pomóc dzieciom rozwiązać kontrowersyjne sprawy wynikające z użytkowania sieci.

Oprócz badań z rodzicami, przeprowadzono rozmowy z nauczycielami wrocławskich szkół, którzy przyznali, że nauczanie zdalne powoduje różne problemy i kłopotliwe sytuacje. Według nauczycieli dużym problemem jest „dziura edukacyjna”, czyli zaległości, jakie powstały podczas zdalnej edukacji. Przyczyn tych zaległości było kilka, a jedną z nich był fakt pobierania prac innych z internetu i przedstawiania ich jako swoich własnych. Mimo tego, że lekcje odbywają się systematycznie, to uczniowie nie zawsze w nich uczestniczyli, ponieważ nauczyciel nie jest w stanie sprawdzić, czy uczniowie faktycznie mieli problem ze sprzętem, czy zwyczajnie nie chcieli im się wstać na lekcję. Wystarczyła mała awaria routera i dzieci cały dzień były nieobecne, bo rodzice na odległość niewiele byli w stanie pomóc. Nauczyciele uważali, że starsze dzieci nagminnie oszukiwały, a młodsze często nie umiały sobie same poradzić z połączeniem, a nie każdy rodzic ośmio- czy dziewięcioletka pracuje zdalnie. Poza tym uczniowie podczas lekcji zdalnych, mając wyłączony dźwięk i kamerę, robili wiele rzeczy zamiast uczestniczyć czynnie w lekcjach. W rezultacie, mimo niewielkich wymagań, uczniowie znacząco obniżyli oceny zdobywane podczas lockdownu. Ze względu na bezpieczeństwo dzieci lekcje wychowania fizycznego nie mogły odbywać się w odpowiedni sposób. Dzieci potrzebują dla właściwego rozwoju fizycznego znacznej dawki aktywności fizycznej. U niektórych dzieci długotrwały bezruch powoduje nadwagę i spadek sprawności fizycznej.

Rozmowy z psychologami ujawniły, że sytuacja dla wielu dzieci podczas lockdownu stała się trudna. Psychologowie twierdzili, że w stosunku do czasu sprzed pandemii mają o wiele więcej pracy, ponieważ najmłodszy ucierpieli

na nauce zdalnej i widać też ogromne zmiany w ich zachowaniu. Razem z pedagogami psychologowie codziennie dzwonili do rodziców uczniów, którzy nie logowali się na lekcjach. Próbowali ustalić, czy dorośli wiedzą, jak wygląda frekwencja dzieci. Psychologowie więcej uwagi podczas pandemii musieli poświęcać dzieciom z klas I–IV, ponieważ dzieci nie radziły sobie z emocjami, nie przyswajały wiedzy tak, jak chcieliby tego rodzice, przejawiały także wyższy poziom agresji. Niektóre dzieci okaleczały się, groziły, że zrobią sobie krzywdę, podejmowały próby samobójcze i wtedy kierowane były na oddziały psychiatryczne. Nauczyciele sygnalizowali, że dzieci dziwnie się zachowują, ale nie spotykając się z nimi w szkole, nie zawsze wiedzą, jak do takich dzieci dotrzeć. Ich zdaniem rodzice nie wiedzieli, jak pomóc dzieciom, bo często sami potrzebują pomocy.

Podsumowanie

Wiek inicjacji medialnej datowany jest na okres przedszkolny, choć czasem inicjacja następuje dużo wcześniej niż w wieku przedszkolnym, kiedy to dziecko zaczyna odgrywać rolę widza i użytkownika najnowszych technologii. Jedy- nym ograniczeniem może być brak dostępu do określonego urządzenia. Wśród dzieci młodszych szczególnie popularne są: telewizja z kanałami zarezerwowanymi dla dzieci, gry komputerowe i smartfony. Wiek przedszkolny, jak pokazały badania, to w wielu rodzinach okres, w którym dorośli starają się ograniczać i kontrolować określone treści medialne.

Podczas pandemii COVID-19 nauczanie zdalne spowodowało wiele problemów. Ta forma nauczania według badanych rodziców jest nudna dla uczniów, a trudna dla nauczycieli. Problemem dzisiejszej edukacji jest to, że wielu nauczycieli to „cyfrowi imigranci”, mówiący archaicznym językiem (ery przed-cyfrowej) usiłujący uczyć populację, która porozumiewa się zupełnie nowym językiem. Natomiast uczniowie to rodowici cyfrowcy, którzy na lekcjach się nudzą, a korzystanie z nowych technologii, w szczególności z cyfrowych narzędzi komunikacji, jest na stałe wpisane w codzienne funkcjonowanie młodych osób. Warto zauważyć, że dzisiejsi uczniowie szkół podstawowych przeciętnie szybciej o dwa lata zaczęli korzystać z własnych telefonów komórkowych oraz smartfonów niż obecni licealiści.

Rodzice twierdzą, że większość ich dzieci korzysta z tych funkcji telefonu, które pozwalają na zastępowanie budzika, zegarka czy odtwarzacza muzyki oraz wykorzystuje telefon jako punkt dostępu do sieci. Rodzice przyznali, że

urządzenia te stały się przedmiotami codziennego użytku. Czas korzystania z takiego sprzętu przez dzieci, zdaniem wielu rodziców, to od godziny do pięciu godzin dziennie. Biorąc pod uwagę czas spędzony w domu po powrocie z przedszkola i ze szkoły, to czas spędzony przed ekranami podobnych urządzeń jest główną i najpopularniejszą (nie)aktywnością dzieci.

Z pewnością współczesne dzieci w wieku przedszkolnym, w przeciwieństwie do poprzednich pokoleń, potrafią obsługiwać coraz bardziej skomplikowane technologie. Ponadto ich zdolności manualne łatwo dostosowują się do wymagań związanych z obsługą urządzenia, będąc często przeszkodą – zdaniem nauczycieli – w zajęciach edukacyjnych wymagających małej precyzji ruchowej np. na rysunku. Nauczyciele podkreślali w swoich wypowiedziach, że nauka zdalna uwypukla nierówności edukacyjne, a najwięcej tracą mniej zdolni, ponieważ najlepsi sobie poradzą.

W podsumowaniu należy podkreślić, że nadmierne korzystanie z technologii informacyjnych może powodować uzależnienie cyfrowe, będące istotnym czynnikiem przyczyniającym się do różnego rodzaju problemów zdrowotnych dzieci i młodzieży.

W związku z powyższymi obawami pojawia się pytanie, co należy zrobić, aby zapobiec złym skutkom korzystania z technologii. Podejście zwane „cyfrowym detoksem” może być stosowane przez rodziców, dzieci i nastolatków, aby zarządzać korzystaniem z ekranu i zapobiegać przyszłym zagrożeniom (Wilcockson i in. 2019). Cyfrowy detoks to termin używany do określenia równowagi między życiem a wykorzystaniem technologii w organizmie w sposób adaptacyjny. Daje szansę na ponowne odkrycie i ponowne połączenie się ze światem spoza naszej technologii cyfrowe urządzenia.

BIBLIOGRAFIA

- Andrzejewska A., Bednarek J. (2014), *Pedofilia w Sieci*, w: J. Lizut (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, Warszawa: Wydawnictwo WSP.
- Arnett J., Balle-Jensen L. (1993), *Cultural Bases of Risk Behavior*, „Child Development”, 64, s. 1842–1855.
- Babbie E. (2013), *Podstawy badań społecznych*, Warszawa: PWN.
- Billieux J., Maurage P., Lopez-Fernandez O., Kuss D., Griffiths M.D. (2015), *Can Disordered Mobile Phone Use Be Considered a Behavioral Addiction? An Update on Current Evidence and a Comprehensive Model for Future Research*, „Current Addiction Reports” 2, s. 156–16.

- Busch P.A., McCarthy S. (2021), *Antecedents and Consequences of Problematic Smartphone Use: A Systematic Literature Review of an Emerging Research Area*, „Computers in Human Behavior”, 114, January, s. 1–46.
- Cash H., McDaniel K. (2014), *Dzieci konsoli. Uzależnienie od gier*, Poznań: Media Rodzina.
- Elhai J.D., Dvorak R.D., Levine J.C., Hall B. (2017), *Problematic Smartphone Use: A Conceptual Overview and Systematic Review of Relations With Anxiety and Depression Psychopathology*, „Affect Disord”, January 1, 2017, s. 251–259.
- Elhai J.D., Levine J.C., Hall B.J. (2019), *The Relationship Between Anxiety Symptom Severity And Problematic Smartphone Use: A Review Of The Literature And Conceptual Frameworks*, „Journal of Anxiety Disorders”, 62, s. 45–52.
- Erdal K., Erdal G. (2020), *The Hidden Danger in Digital Children Games: Gambling*, „Journal of History Culture and Art Research” 9 (3), September 2020, s. 366–373.
- Gebremeskel G.B., Kebede A.A., Chai Y. (2016), *The Paradigm Role of ICT for Behavioral and Educational Psychology: The Case of Developing Countries*, „International Journal of Information and Education Technology”, 6.
- Gibbons F.X., Gerrard M. (1995), *Predicting Young Adults’ Health Risk Behavior*, „Journal of Personality and Social Psychology”, 69, s. 505–517.
- Giovanelli A., Ozer E.M., Dahl R.E. (2020), *Leveraging Technology to Improve Health in Adolescence: a Developmental Science Perspective*, „Journal of Adolescent Health”, 67 (2), s. 7–13.
- Grabowska A. (2010), *Uwodzenie, cyberprzemoc oraz pornografia – wiktyimizacja dziecka w wirtualnym świecie*, „Forum Oświatowe” 1 (42), s. 99–114.
- Grzegorzewska I., Cierpiałkowska I. (2018), *Uzależnienia behawioralne*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Hébert M., Cénat J.M., Blais M., Lavoie F., Guerrier M. (2016), *Child Sexual Abuse, Bullying, Cyberbullying and Mental Health Problems Among High School Students: A Moderated Mediated Model*, „Depress Anxiety”, 33 (7), s. 623–629.
- Jessor R. (1991), *Risk Behavior in Adolescence: a Psychosocial Framework for Understanding and Action*, „Journal of Adolescent Health”, 12, s. 597–605.
- Inan M., ve Dervent F. (2016), *Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: Öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi*, „Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi”, 6 (1), s. 113–132.
- Juszczak S. (2004), *Dydaktyka informatyki i technologii informacyjnej jako element przestrzeni edukacyjnej*, „Dydaktyka Informatyki” 1, s. 85–103.
- Ke F., Moon J. (2018), *Virtual Collaborative Gaming as Social Skills Training for High-Functioning Autistic Children*, „British Journal of Educational Technology”, 49 (4), s. 728–741.

- Kokkinos C.M., Antoniadou N., Markos A. (2014), *Cyber-Bullying: an Investigation of the Psychological Profile of University Student Participants*, "Journal of Applied Developmental Psychology", 35 (3), s. 204–214.
- Komendant-Brodowska A. (2014), *Agresja i przemoc szkolna. Raport o stanie badań*, Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Krzystanek K. (2011), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na dorastającą młodzież*, Kielce: Wydawnictwo UJK.
- Kwon M., Kim D.J., Cho H., Yang S. (2013), *The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version For Adolescents*, "PLoS ONE", 8 (12).
- Livazović G., Ham E. (2019), *Cyberbullying and Emotional Distress in Adolescents: The Importance of Family, Peers, and School*, "Heliyon", 5 (6).
- Mayer R.E. (2019), *Computer Games in Education*, "Annual Review of Psychology", 70, California, s. 542–543.
- Montag C., Reuter M., Markowetz A. (2015), *The Impact of Psychoinformatics on Internet Addiction*, w: C. Montag, M. Reuter (eds), *Internet Addiction. Studies in Neuroscience, Psychology, and Behavioral Economics*, Springer.
- Nebhinani N., Patnaik K. (2018), *Pathological Internet Use in Children and Adolescents: Problem Statement And Preventive Strategies*, "Journal Indian Association Child Adolescent Mental Health", 14, s. 1–8.
- Orue I., Calvete E. (2019), *Psychopathic Traits and Moral Disengagement Interact to Predict Bullying and Cyberbullying Among Adolescents*, "Journal of Interpersonal Violence", 34 (11), s. 2313–2332.
- Patchin J.W., Hinduja S. (eds), (2012), *Cyberbullying: An Update and Synthesis of the Research*, in: J.W. Patchin, S. Hinduja (eds), *Cyberbullying Prevention and Response: Expert Perspectives*, New York: Routledge/Taylor & Francis Group, July 19, s. 13–35.
- Piecuch A. (2018), *Cyfrowy świat zasiedlają coraz młodszy*, „Edukacja – Technika – Informatyka”, 9 (3), s. 239–244.
- Rial A., Golpe S., Isorna M., Braña T., Gómez P. (2018), *Minors and Problematic Internet Use: Evidence for Better Prevention*, "Computers in Human Behavior", 87.
- Rigby K. (2010), *Przemoc w szkole. Jak ją ograniczyć*, Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Ruder T.D., Hatch G.M., Ampanozi G., Thali M.J., Fischer N. (2011), *Suicide Announcement on Facebook*, "Crisis" 32, s. 280–282.
- Scholtz Ch.P. (2005), *Fascinating Technology: Computer Games as an Issue for Religious Education*, "British Journal of Religious Education" 27 (2), March 2005, s. 173–184.
- Shaffer D., Kipp K. (2014), *Developmental Psychology: Childhood and Adolescence*, 9th ed, Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Smith P.K., Cowie H., Olafsson R.F., Liefhoghe A.P.D. (2002), *Definitions of Bullying: A Comparison of Terms Used, and Age and Gender Differences*, in *a Fourteen-Country International*, "Child Development", July / August, 73 (4), s. 1119–1133.

- Szpakowska A. (2019), *Przemoc seksualna wobec dzieci w cyberprzestrzeni*, „Parezja” 2 (12).
- Tudorel O.I., Vintilă M. (2020), *The Benefits and Consequences of Using Modern Information and Communication Technology*, „Revista de Asistența Socială”, XIX, 1, s. 169–175.
- Twardowska-Staszek E., Zych I. (2019), *Bullying i cyberbullying wśród dzieci i młodzieży. Analiza porównawcza wyników badań prowadzonych w Polsce i Hiszpanii. Wyzwania dla profilaktyki*, „Studia Paedagogica Ignatiana”, December.
- Ulfik-Jaworska I. (2005), *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Viktorovna A., Nikolaevna E. (2017), *The Education of Computer Games Addiction Incidence Among Teenagers of Young Adolescent Age*, „Espacios”, 38, s. 7.
- Vintilă M., Tudorel O.I., Goian C., Bărbat C. (2018), *Determining the Structure of Smartphone Addiction Scale: A Bifactor Model Analysis*, „Current Psychology”.
- Wawrzak-Chodaczek M. (2011), *Place of Computer Games in the Leisure Time of Polish Youth in Their Adolescence*, „The New Educational Review”, 26 (4), s. 143–157.
- Wawrzak-Chodaczek M. (2012), *Rola gier komputerowych w czasie wolnym młodzieży w wieku adolescencji*, „Chowanna. Problemy w edukacji w społeczeństwie wiedzy”, 2 (39).
- Wilcockson T.D.W., Osborne A.M., Ellis D.A. (2019), *Digital Detox: The Effect of Smartphone Abstinence on Mood, Anxiety and Craving*, „Addictive Behaviors” 99, s. 106013.
- Wojtasik Ł. (2003), *Pedofilia i pornografia dziecięca w Internecie*, „Dziecko krzywdzone. Teoria. Badania. Praktyka”, 2.
- Wróbel-Delegacz W. (2018), *Grooming – zagrożenie dla bezpieczeństwa dzieci*, „Doctrina. Studia społeczno-polityczne”, 15 (15), s. 329–350.
- Young K.S. (1998), *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*, „CyberPsychology and Behavior”, 1 (3), s. 237–244.

STRESZCZENIE

W niniejszym artykule przedstawiono wyniki badań empirycznych dotyczących wykorzystania nowych technologii informacyjnych przez dzieci i młodzież, udziału w działaniach zdalnych podczas pandemii COVID-19, kompetencji medialnych młodych użytkowników oraz zagrożeń związanych z nadmiernym korzystaniem z mediów. Badanie zostało przeprowadzone wśród 60 rodziców dzieci w wieku przedszkolnym i 225 rodziców uczniów szkół podstawowych we Wrocławiu oraz nauczycieli i psychologów. W niniejszym badaniu zastosowano połączenie dwóch metod: ilościowej i jakościowej, a dominującymi elementami były sondaż diagnostyczny i metody jakościowe.

SŁOWA KLUCZOWE: nowe technologie informacyjne, dzieci, młodzież, uzależnienie, nauczanie zdalne

SUMMARY

In this article I present the results of empirical research on the use of new information technologies by children and adolescents, participation in remote activities during the COVID-19 pandemic, media competences of young users and the dangers of excessive media use. The survey was conducted among 60 parents of preschool children and 225 parents of primary school students in Wrocław, as well as teachers and psychologists. In this study, a combination of two methods was used: the quantitative and qualitative methods, and the dominant elements were: a diagnostic survey and qualitative methods.

KEYWORDS: new information technologies, children, youth, addiction, distance learning

MIROŚŁAWA WAWRZAK-CHODACZEK – Uniwersytet Wrocławski

Pedagogika / Pedagogy

Przysłano do redakcji / Received: 17.10.2021

Daty recenzji / Revised: 25.11.2021; 10.12.2021

Data akceptacji do publikacji / Accepted: 3.01.2022