

Vilniaus universitetas  
Filosofijos fakultetas  
Psichologijos institutas

**Agnė Rojutė-Balsevičienė**

Edukacinė ir vaiko psichologija  
Magistro darbas

**Paauglių tapatumo stilių ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajos**

Darbo vadovė: prof. dr. Saulė Raižienė

Vilnius 2022

## TURINYS

SANTRAUKA.....	4
SUMMARY .....	5
SVARBIAUSIOS SAŲVOKOS .....	6
PRATARMĖ .....	7
1. ĮVADAS.....	8
1.1. Tapatumas – kas aš esu? .....	8
1.2. Veiklos skaitmeninėje erdvėje .....	11
1.2.1. Skaitmeninės kompetencijos .....	11
1.2.2. Paauglių veiklų grupės.....	13
1.2.3. Elgesio išraiškos būdai.....	15
1.3. Tapatumo formavimasis ir veiklos skaitmeninėje erdvėje.....	17
1.4. Tyrimo problematiškumas .....	20
2. TYRIMO METODIKA .....	23
2.1. Tyrimo dalyviai .....	23
2.2. Tyrimo eiga.....	23
2.3. Tyrimo instrumentai.....	25
2.4. Duomenų analizės ir metodai .....	28
3. REZULTATAI .....	30
3.1. Vaikinių ir merginų bei veiklų skaitmeninėje erdvėje, tapatumo stilių palyginimas .....	30
3.2. Tapatumo stilių ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajos.....	33
3.3. Socialinių – skaitmeninių veiklų prognostiniai veiksniai .....	34
4. REZULTATŲ APTARIMAS.....	36
IŠVADOS .....	40
LITERATŪRA.....	41
PRIEDAI.....	46
1 priedas. Lietuvos statistikos departamento (2020) informacinių technologijų naudojimo duomenys.....	46
2 priedas. Informacija tėvams ir vaikams dėl pilotinio tyrimo apklausos .....	47
3 priedas. Informacija tėvams dėl pagrindinio tyrimo apklausos .....	48
4 priedas. Informacija vaikams dėl pagrindinio tyrimo apklausos.....	49
5 priedas. Leidimas naudoti Socialinių-skaitmeninių (SDP) veiklų klausimyną.....	50
6 priedas. Pilotinio tyrimo duomenų analizė .....	51
7 priedas. Patvirtinančiosios faktorių analizės SDP klausimyno skalių identifikavimo modeliai .....	54

8 priedas. Sudarytų skalių įverčių pasiskirstymo duomenys.....	58
--	----

Paauglių tapatumo stilių ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajos

Agnė Rojute – Balsevičienė

Vilnius, Vilniaus universitetas, 2022, 63.

## SANTRAUKA

Vis dar kyla daug klausimų, kaip paauglių tapatumo procesas vyksta skaitmeninėje erdvėje. Tyrimo tikslas – ištirti paauglių tapatumo stilių sąsajas su veiklomis skaitmeninėje erdvėje. Tyrime dalyvavo 146 vienos Šiaulių gimnazijos 9-12 klasių mokiniai, 15-19 metų (91 mergina, 42 vaikinai, 13 nenorėjo atskleisti lyties). Naudoti klausimynai: socialinių-skaitmeninių veiklų, Revizuotas tapatumo stiliaus inventarijus. Koreliacinė rezultatų analizė parodė teigiamas reikšmingas sąsajas tarp Informacinio tapatumo stiliaus ir socialinių tinklų naudojimo, žinių paieškos; Normatyvinio stiliaus teigiamas reikšmingas sąsajas su tinklaraščių, kūrybos, veiksmo žaidimų naudojimu ir įvaizdžio kūrimu; Sumaišties stiliaus teigiamas reikšmingas sąsajas su socialinių tinklų, socialinių ir veiksmo žaidimų naudojimu bei įvaizdžio kūrimu. Tyrime pastebėti lyčių skirtumai tarp naudojamų veiklų skaitmeninėje erdvėje. Daugialypė tiesinė regresija parodė, kad Informacinis tapatumo stilius gali nuspėti žinių paiešką, Normatyvinis – kūrybą ir įvaizdžio kūrimą, Sumaišties – socialinių žaidimų naudojimą.

*Pagrindiniai žodžiai: tapatumo stiliai, veiklos skaitmeninėje erdvėje, paaugliai*

The relationship between identity styles and activities in digital space among adolescents

Agnė Rojute – Balsevičienė

Vilnius, Vilnius university, 2022, 63.

## SUMMARY

There are a lot of unanswered questions about identity formation in digital space. The aim of the present study was to examine the interrelationships between adolescent identity development processing styles and socio-digital participation. There were 146 participants in this study, all of them adolescents from one school in Lithuania, 9-12 grade, age between 15-19 (91 girls, 42 boys, 13 unknown). Adolescents completed the socio-digital participation questionnaire and the Identity Style Inventory. Correlation analysis showed positive relationship between Informational identity processing style and social networking, also, search for knowledge. Normative identity processing style showed positive relationship with blogging, creating in media, action gaming, and self-presentation. Diffuse—avoidant identity processing style showed positive relationship with social networking, social and action gaming, also, self-presentation. The results showed some differences of digital use between girls and boys. According to multiple regression results, Informational identity processing style is a predictor of search for knowledge. Normative identity processing style is a predictor of creating in media and self-presentation. Diffuse—avoidant identity processing style is a predictor of social gaming.

*Keywords: identity styles, socio-digital participation, adolescents*

## SVARBIAUSIOS SĄVOKOS

Tapatumo stilius – socialinis – kognityvinis modelis, kuris apibūdina, kokias problemų sprendimų strategijas paauglys ar jaunuolis naudoja sprenddamas problemas, priimdamas sprendimus. Išskiriami trys tapatumo stiliai: *Informacinis* – bandant išspręsti problemą, ieškoma informacijos rūpima tema, ji analizuojama, lyginamos alternatyvos; *Normatyvinis* – sprendžiant problemas remiamasi visuomenės nustatytomis normomis ir lūkesčiais; *Sumaištis* - vengiama įsipareigojimų, atidėliojama, sprendimai priimami neturint kitos išeities (Berzonsky, 1989, 2011; Berzonsky & Ferrari, 2009).

Skaitmeninė erdvė (*digital space*) – virtuali aplinka, kuri yra sukuriama arba pasiekiamą naudojantis technologinėmis priemonėmis (kompiuteriu, planšete, mobiliuoju telefonu) (Europos terminų bazė, [IATE](#)).

Veiklos skaitmeninėje erdvėje – socialinių tinklų naudojimas, žinių paieška internete, tinklaraščių naudojimas, kūryba (skaitmeninio turinio kūrimas), socialiniai ir veiksmo žaidimai (*Socio-Digital Participation*, SDP, Hietajärvi et al., 2019). Įvaizdžio kūrimas – sąmoningai pasirenkama informacija, kuri bus rodoma kitiems socialiniuose tinkluose (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021).

## PRATARMĖ

*In the social jungle of human existence, there is no feeling of being alive without a sense of identity*  
(Erikson, 1968).

Psichologas E. Eriksonas pastebėjo, kad žmogaus vystymuisi yra labai svarbu suprasti savo norus, jausmus, atsakyti į klausimą – kas aš esu, kokie mano tikslai, norai ir vertybės. Be susiformavusio tapatumo jausmo, asmeniui gali būti ypatingai sunku spręsti ateityje kylančius gyvenimo iššūkius. Būtent E. Eriksonas (1968) išvystė socialinę raidos teoriją pagal kurią viena iš paauglystės laikotarpio užduočių yra tapatumo formavimasis. Visgi tapatumo procesas nėra toks paprastas ir išskiriamos skirtingos brandos tapatumo stadijos (Marcia, 1966). Kokia tapatumo branda susiformuos, priklauso nuo daugelio dalykų, pavyzdžiui: šeimoje vyraujančio auklėjimo, socialinio – ekonominio statuso, vaiko įgimtų savybių ir kt. (Berzonsky, 2011). Remdamiesi E. Eriksono teorija, daugybė autorių plėtojo įvairius tapatumo modelius, aptarinėjo skirtingus aspektus (Karas, Topolewska-Siedzik, & Negru-Subtirica, 2018). Šiame technologiniame amžiuje, kai didelė mūsų gyvenimo dalis persikėlė į virtualią erdvę, kyla daug neatsakytų klausimų, kaip tapatumo formavimosi procesas sąveikauja su skaitmenine erdve, vis dar trūksta tokių sąsajų tyrimų (Sebre, & Miltuze, 2021). Šių laikų vakarų visuomenėje ypač svarbu laiku išspręsti tapatumo formavimosi iššūkius, nes tai padeda pasirinkti iš begalės nuolat besikeičiančių alternatyvų (Bosch, & Card, 2011). Apžvelgiant tyrimus, matome, kad vis dar nėra aišku kiek veiklos skaitmeninėje erdvėje padeda, o kiek kenkia tapatumo formavimosi procesui ir atvirkščiai. Supratimą apsunkina tai, kad skaitmeninė erdvė yra ypatingai dinamiška vieta, kurioje nuolat viskas keičiasi ir kas laikoma aukštesnėmis skaitmeninėmis kompetencijomis taip pat nuolat kinta (Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017). Taigi suprasti tapatumo formavimosi proceso sąsajas su veiklomis skaitmeninėje erdvėje nėra taip paprasta.

Norėčiau padėkoti žmonėms, kurie padėjo atsirasti šiam darbui. Tai – mokyklos direktoriui ir koordinatorėms, kurios padėjo suorganizuoti tyrimą, bei tyrimo dalyviams, kurie skyrė laiko elektroninės apklausos pildymui. Taip pat dėkoju šio darbo vadovei prof. dr. Saulei Raižienei, kuri padėjo susiorientuoti mokslinio darbo struktūroje, už užduotus taiklius klausimus ir profesionalius pastebėjimus. Šio darbo rašymas suteikė man naujų žinių ir įžvalgų apie šiandienos paauglių tapatumo formavimosi procesą ir veiklą skaitmeninėje erdvėje svarbą šiuolaikiniame gyvenime.

## 1. ĮVADAS

### 1.1. Tapatumas – kas aš esu?

XX a. tapatumo teorijos pradininkas E. Eriksonas (1968, 2015) išvystė žmogaus psichosocialinės raidos teoriją, kurioje gyvenimo eigą padalino į 8 stadijas su kiekvienai stadijai būdinga krize/konfliktu. Tapatumas yra viso gyvenimo procesas prasidedantis kūdikystėje, kai per ryšį su mama kuriasi saugumo pojūtis, ir baigiasi senatvėje, kai į praeitį žvelgiama iš sukauptų patirčių perspektyvos. Paauglystės laikotarpis šioje teorijoje išskiriamas kaip svarbiausias tapatumo formavimosi laikas (tapatumo-vaidmenų sumaišties stadija). Paauglys susiduria su daugybę pokyčių: keičiasi kūnas, didėja tėvų lūkesčiai, draugai ir kitų nuomonė tampa ypatingai svarbūs, išryškėja polinkis į kraštutinumus (per didelį idealizavimą ar nuvertinimą). Paaugliai ieško naujojo savo vaidmens, bandydami sujungti įgytą patirtį, suprasti savo panašumą su kitais bei išskirtinumą, mąsto apie ateities perspektyvas. Apibendrinant šį periodą galime sakyti, kad atsižvelgdamas į asmenines vertybes, įsitikinimus, tikslus, paauglys bando suprasti, kas jis yra šiuo metu ir kuo jis nori tapti ateityje.

Remdamasis E. Eriksono tapatumo teorija, J. Marcia (1966) išskyrė 4 tapatumo stadijas. Šios stadijos apibūdinamos įvertinus asmens tyrinėjimo procesą, sugebėjimą pasirinkti bei įsipareigoti. Šiame modelyje brandžiausias lygmuo, kurį asmuo gali pasiekti, yra **Pasiekto tapatumo** (*identity achievement*). Žmonės turintys pasiektą tapatumą „tvirtai stovi ant kojų“, yra įsipareigoję, gali būti lankstūs ir priimti kitokią nuomonę, yra linkę siekti aukštų tikslų, jų savivertė tvirtesnė palyginus su asmenimis kitose tapatumo stadijose. Susidūrus su kliūtimis ar išoriniu spaudimu, jie lengvai nepasiduoda ir lieka savo pasirinktame kelyje (Kroger & Marcia, 2011; Marcia, 1966, 1980). **Išankstinio sprendimo** būsenoje (*Foreclosure*) esantis asmuo apibūdinamas kaip prisitaikęs prie aplinkybių ir įsipareigojęs be tyrinėjimo. Nors šioje stadijoje esantys žmonės gali atrodyti turintys tikslą ir einantys kryptingai, tačiau jie linkę realistiškai neįvertinti savo siekiamų tikslų, jų turimas tapatumas yra trapus, o pasaulėžiūra – apribota (Kroger & Marcia, 2011; Marcia, 1966, 1980). **Moratoriumo** (*Moratoriums*) stadija yra tyrinėjimo laikas, kai sprendimai, įsipareigojimai dar nepriimti ir ateities perspektyvos nėra iki galo aiškios. Asmenims esantiems šioje stadijoje sunku save apibūdinti. Dažniausiai jie yra charizmatiški ir atkreipiantys dėmesį, tačiau kartais varginantys savo prieštaravimu ar neapsisprendimu (Kroger & Marcia, 2011; Marcia, 1966, 1980). Praėjęs sėkmingą tyrinėjimo procesą asmuo gali lengviau apsispręsti ir planuoti savo tolimesnius pasirinkimus tikslingai, taip pat tokiu būdu pasiekti minėtą brandžiausią tapatumo stadiją – Pasiektą tapatumą. Asmenys esantys **Difuzijos būsenoje** (*Identity diffusions*) nėra įsipareigoję ir nėra susidomėję tyrinėjimu, neturi aiškios, tikslingos savo gyvenimo krypties ir yra lengvai paveikiami kitų. Dažniausiai šie žmonės yra linkę prisitaikyti ir gali atrodyti netgi



patrauklios ir lanksčios asmenybės, tačiau susidūrę su sudėtingesniais iššūkiais gali jaustis pasimėtę, vieniši ar stokoti prasmės jausmo. Jiems reikia išorinės kontrolės ir kitų nuomonės, kad būtų kompensuota tai, ko trūksta viduje (Kroger & Marcia, 2011; Marcia, 1966, 1980). Taigi Marcia (1980) tapatumą apibrėžia kaip viduje esančią dinamišką struktūrą, kurią sudaro asmens istorija, potraukiai, gebėjimai, įsitikinimai. Kuo labiau ši struktūra išsivysčiusi, tuo labiau asmuo suvokia savo unikalumą ir panašumą su kitais, supranta savo stiprybes ir silpnybes. Ir atvirkščiai: kuo mažiau ši struktūra yra išvystyta, tuo labiau asmuo yra sutrikęs ir save vertina lygindamasis su kitais, gyvena pagal išorines, o ne vidines normas. Tapatumo struktūra gyvenimo eigoje gali keistis. Apibendrinami galime sakyti, kad paauglystės laikotarpis yra laikomas ypatingai svarbiu periodu tapatumo formavimuisi, kai vaikas tampa suaugusiuoju, keičiasi mąstymas, didėja socialiniai lūkesčiai. Susiformavęs sugebėjimas lanksčiai balansuoti tarp visų viduje ir išorėje vykstančių procesų, stipriai veikia asmens sugebėjimą pasirinkti ir priimti sprendimą.

Kaip jau minėta, Marcia (1966) modelis išskyrė du procesus: įsipareigojimą ir tyrinėjimą ir šių procesų būvimą arba ne. Šiandien mokslininkai į tapatumą žiūri kaip į nuolat vykstantį procesą, naudodamiesi Marcia (1966) modeliu, praplečia vienas ar kitas teorijos dalis. Pavyzdžiui, Luyckx ir kt. Penkių faktorių modelyje išskiria 3 tyrinėjimo būdus: užsitęsęs (*ruminative*), orientuotas į plotį (*in-breadth*) arba išsamus (*in-depth*) tyrinėjimas bei dvi įsipareigojimo formas: apsisprendimas įsipareigoti ir susitapatinimas su įsipareigojimu. Tapatumas vyksta tarsi ciklais: pirmasis ciklas vyksta, kai asmuo plačiai tyrinėja galimybes ir renkasi kam įsipareigoti, antrasis, kai pasirenkama ir tyrinėjimas tampa tikslingesnis ir gilesnis. Užsitęsusio tyrinėjimo metu asmuo tarsi įstringa pasirinkimuose, neproduktyviame mąstyme ir negali padaryti sprendimų. Remdamiesi šiais procesais autoriai išskiria 5 tapatumo stadijas: pasiekto tapatumo, moratoriumo, išankstinio sprendimo, sutrikusios ir nerūpestingos difuzijos būsenos. Šiame modelyje tapatumo formavimasis prasideda be įsipareigojimo. Taip pat galime rasti ir kitą, panašų modelį – Trijų faktorių tapatumo modelį. Šio modelio autoriai Crocetti ir kt. teigia, kad tapatumo formavimasis prasideda turint pradinius įsipareigojimus. Išskiriami 3 procesai: įsipareigojimas, išsamus tyrinėjimas, įsipareigojimo persvarstymas bei 5 statusai: pasiekto tapatumo, išankstinio sprendimo, moratoriumo, ieškančio moratoriumo ir difuzijos būsenos (Luyckx et al., 2011; Karas, Topolewska-Siedzik, & Negru-Subtirica, 2018). Šiuose procesų teorijose asmens tapatumas yra besitęsiantis procesas, kuris gyvenimo eigoje vis peržiūrimas ir iš naujo įvertinamas.

Tapatumą galime tyrinėti ne tik kaip procesą, bet kartu kaip struktūrą. Berzonsky (2011) savo socialinio-kognityvinio tapatumo teorijoje nagrinėja tapatumo konstrukto formavimąsi. Žmonės konstruoja savo asmeninę istoriją subjektyviai suvokdami kas jie yra ir ko jie nori. Šiame procese

dalyvauja tiek asmens biologinės charakteristikos, tiek įvairūs aplinkos kontekstai. Kaip asmuo supras aplinkoje vykstančius įvykius ir kaip į juos reaguos priklauso nuo to, kaip bus užkoduota ir interpretuota gauta informacija, o tam reikšmės turi suformuotas asmens tapatumas. Šioje teorijoje žmonės gali būti suvokiami kaip savo istorijos kūrėjai (*self-theorists*). Berzonsky (1989) remdamasis Marcios (1966) tapatumo modeliu išskyrė tris tapatumo stilius: informacinis (*informative*), normatyvinis (*normative*), sumaišties-vengimo (*diffuse-avoidant*). Šie tapatumo stiliai apibūdinami atsižvelgiant į tai, kaip asmuo sprendžia problemas ir priima sprendimus, įsitraukia bandydamas išspręsti kylančius iššūkius ar jų vengia. Toliau pateikiame detalesnius tapatumo stilių apibūdinimus.

**Informaciniam stiliui** priskiriami asmenys, kurie, bandydami išspręsti problemą ir priimti sprendimą, aktyviai ieško informacijos rūpima tema, ją analizuoja, lygina alternatyvas. Jie yra atviri kitokioms idėjoms, tyrinėjimui, gali būti suformavę įsipareigojimus arba ne. Šis stilius savo apibūdinimu glaudžiai siejasi su Marcia (1966) Pasiiekto tapatumo ir Moratoriumo stadijomis (Berzonsky, 1989, 2011; Berzonsky & Ferrari, 2009).

**Normatyviniam** stiliui priskiriami asmenys, kurie gyvena pagal visuomenės nustatytas normas ir lūkesčius, nepriima informacijos, kuri prieštarauja jų pasaulėžiūrai (sukuria kognityvinį disonansą). Šio stiliaus žmonės linkę turėti nelanksčius tikslus ir įsipareigojimus, menkai toleruoja neapibrėžtumą, jiems reikalinga struktūra. Šis stilius siejamas su Marcia (1966) Išankstinio sprendimo stadija (Berzonsky, 1989, 2011; Berzonsky & Ferrari, 2009).

**Sumaišties-vengimo** (toliau – Sumaišties) stiliui priskiriami asmenys, kurie vengia įsipareigojimų, atidėlioja ir sprendimus priima priversti situacijos. Dažnai tokie žmonės yra sutrikę, žemos savirefleksijos, jeigu nepasiseka, yra linkę ieškoti pasiteisinimų. Jie lengvai pasiduoda kitų įtakai, nori įtikti, todėl gali keistis priklausomai nuo situacijos. Šis stilius siejamas su Marcia (1966) Difuzijos būsenos stadija (Berzonsky, 1989, 2011; Berzonsky & Ferrari, 2009).

Berzonsky savo teorijoje išskiria elgesio ir kognityvinių funkcijų svarbą. Asmuo per gyvenimą susiduria su nuolat besikeičiančiomis aplinkybėmis, tad pavyzdžiui, paauglys, kuris yra Informaciniame stiliuje šiuo metu nebūtinai jame išliks po kelių metų – tapatumas yra ir procesas ir struktūra. Berzonsky (1989, 2011) teigė, kad asmuo gali naudotis visais tapatumo stiliais ir socialinėmis – kognityvinėmis strategijomis, tačiau dažniausiai būna išreikšta kažkuri viena iš jų, kuria ir apibūdiname asmenį. Apibendrinami šį modelį galime pasakyti, kad Berzonsky išvystytas socialinis-kognityvinis modelis išskiria, kaip asmuo apdoroja aktualią informaciją – tai atspindi kognityvinis aspektas (mąstymas, abejojimas), kuris nulemia kaip mes suprasime save ir pasaulį ir kaip elgsimės – vengsime ar įsitrauksime sprendžiant problemas – nuo to priklausys pasirenkamos informacijos apdorojimo strategijos. Koks

susiformuos tapatumo stilius gali nulemti daugelis dalykų kaip tėvų auklėjimas, asmeninės savybės, savireguliacijos procesai, savęs vertinimas ir kt. (Berzonsky, 2011). Sąveikaujant su aplinka konstruojama patirtis (procesas) ir formuojasi kognityvinės, asmeninės teorijos (struktūra), todėl labai svarbu įvertinti kontekstus, kuriuose yra paauglys. Bronfenbrenner's ekologinė sistemų teorija (1979) aiškina, kad asmuo vystosi sąveikaudamas su skirtingais kontekstais. Kaip žinome, internetas ir technologijos, kurias galime bendrai pavadinti skaitmenine erdve, yra vienas iš svarbiausių šių dienų paauglio mikrosistemos kontekstų, todėl svarbu suprasti tapatumo formavimosi aspektus šioje aplinkoje. Tradicinės žiniasklaidos priemonės (televizija, žurnalai, laikraščiai) visuomenę įtraukdavo per žiūrėjimą ar skaitymą, skaitmeninėje erdvėje įsitraukimo forma keičiasi – dominuoja dalinimasis ir žaidimas, taip pat skaitmeninėje erdvėje atsiranda galimybė gauti grįžtamąjį ryšį. Taigi mes gyvename naujame amžiuje, kai atsiranda nauja mišri ekosistemos dalis, kuri apjungia skaitmenines erdves su realiu gyvenimu, tad paauglių tapatumo raida yra neatsiejama nuo veiklų skaitmeninėje erdvėje (Granic, Morita, & Scholten, 2020).

Apžvelgdami tapatumo modelius galime pastebėti, kad daugelio jų pagrindai yra tie patys - E. Eriksono tapatumo teorija ir Marcia modelis. Nors sukurtų tapatumo modelių yra išties nemažai, ir čia paminėti tik keli jų, visgi kiekvienas iš sukurtų modelių gali atskleisti tik dalį tapatumo konstrukto, tačiau ne visumą (Karas, Topolewska-Siedzik, & Negru-Subtirica, 2018).

## 1.2. Veiklos skaitmeninėje erdvėje

### 1.2.1. Skaitmeninės kompetencijos

Šiandien savo gyvenimo nebeįsivaizduojame be technologijų ir interneto. Lietuvos oficialios statistikos portalo duomenimis (2020) 99,1 proc. 16-24 metų jaunimo naudojami internetu ir 96,4 proc. tai daro kasdien. Detaliau analizuojant 2020 metų duomenis, ir išskiriant 16-19 m. imtį, galime matyti populiariausias vyresnių paauglių veiklas internete: susirašinėjimas, socialinių tinklų naudojimas, vaizdo įrašų žiūrėjimas, bendravimas naudojant vaizdo kameras, muzikos klausymasis, naudojimas elektroniniu paštu, informacijos paieška, naujienų skaitymas, mokymasis ir kt. Visos veiklos pateiktos 1 priede. Iš pateiktų duomenų matome, kad socialiniam interneto naudojimui, paaugliai skiria ypatingai didelį dėmesį.

Internete asmuo susiduria su daugybę konkuruojančios informacijos, todėl svarbu kaip asmuo sugeba susidoroti su informacijos jūra, ką pastebi ir kaip elgiasi, kokiai veiklai pasirenka skirti dėmesį. Interneto atsiradimas ir prieinamumas pakeitė mūsų elgesį, pavyzdžiui, kaip bus įsimenama informacija

priklauso nuo to, ar asmuo turės prieigą prie interneto ar ne, t.y.: internetas gali būti naudojamas kaip išorinė atmintis – asmuo geriau įsimena, kur rasti informaciją, jeigu jos prireiks, negu pačią informaciją (Sparrow & Wegner, 2011). Daugybė tyrimų nagrinėja, kaip internetas veikia smegenų struktūras, funkcijas, pažintinius procesus. Nagrinėjant šiuos procesus daugiausia dėmesio yra skiriama: a) dėmesiui (kaip asmuo išlaiko dėmesį, koncentraciją, kai internete susiduria su daugybę pasirodančios informacijos vienu metu), b) atminčiais ir žinioms (internetas suprantamas kaip informacijos šaltinis, kaip asmuo apdoroja informaciją, kokią suteikia prasmę), c) socialiniam pažinimui (internetu kuriami socialiniai tinklai, santykiai) (Firth et al., 2019). Norint laisvai naudotis technologijomis, internetu, reikia būti kompetentingu skaitmeninėje erdvėje. Galime rasti ne vieną skaitmeninės kompetencijos (*digital competence*) apibrėžimą. Kai kurie šį gebėjimą apibūdina kaip mokėjimą naudotis technologijomis (techniniai įgūdžiai), kiti autoriai teigia, kad būti kompetentingu skaitmeninėje erdvėje yra labai plati sąvoka, susidedanti iš daugybės sugebėjimų (Gallardo-Echenique, Oliveira, Marqués-Molias, & Esteve-Mon, 2015).

Kadangi nėra lengva suprasti ir įvertinti skaitmeninę asmens kompetenciją, kurios apibrėžimas nuolat keičiasi, buvo sukurtas Europos skaitmeninis kompetencijos modelis (2017) (*The European Digital Competence Framework, DigComp*), kuris pasiūlė gaires. DigComp modelis išskiria 5 skaitmeninės kompetencijos sritis, kurios gali būti įvaldytos skirtingais profesionalumo lygiais: 1) informacijos – kaip asmuo sugeba surasti, apdoroti, įvertinti, pasirinkti aktualią, tikslingą informaciją internete (informacijos ieškoma, ji įvertinama, išsaugoma); 2) komunikacijos – ryšių palaikymas, dalinimasis informacija ar jos gavimas internete; mokėjimas tinkamai bendrauti, norimo savo įvaizdžio palaikymas internete; 3) turinio kūrimo – mokėti kurti, redaguoti, integruoti įvairų internete kuriamą turinį; 4) saugumo – asmens ir kitų internete esančių duomenų saugus, privatus naudojimas; 5) problemų sprendimo – spręsti, mokėti įvertinti iškilusias technines ar kitas problemas skaitmeninėje erdvėje, suprasti, kai reikia atnaujinti ar patobulinti savo žinias. Visos šios kompetencijos yra viena kitą papildančios, pvz. turinio kūrimas siejasi su komunikacija, kai dalinamasi kurtu turiniu, taip pat gali sietis su problemų sprendimo kompetencija. Šis modelis apibrėžia reikiamas žinias, įgūdžius ir požiūrį, kurie yra reikalingi norint naudotis technologijomis kuo efektyviau (Punie, Brečko, & Ferrari, 2014; Carretero Gomez, Vuorikari, & Punie, 2017). Apibendrinant galime sakyti, kad būti kompetentingu skaitmeninėje erdvėje reiškia mokėti prisitaikyti prie nuolat vykstančios technologinės raidos ir praktikos. Žinios, kaip technologijos veikia, yra tik viena skaitmeninės kompetencijos dalis, taip pat svarbu mokėti kritiškai įvertinti randamą turinį internete, savo ir kitų elgesį.

Skaitmeninės kompetencijos gali būti įvaldytos skirtingais lygmenimis: nuo paprasto naudojimo, kai turimos bazinės žinios ir skaitmeninė erdvė naudojama paprastiems veiksmams atlikti, pavyzdžiui, naudojimas socialiniais tinklais. Šiame lygyje asmuo išmoka atlikti tam tikras funkcijas, jas prisimena, tačiau norint atlikti sudėtingesnę ar naują veiksmą asmeniui prireiktų pagalbos. Norint naudotis skaitmenine erdvės teikiamomis naudomis plačiau, reikia technologijas išmanyti geriau, t.y. suprasti, kaip kas veikia, mokėti atsirinkti, įvertinti, paaiškinti, organizuoti informaciją, integruoti savo žinias, sprendžiant iškilusias problemas ar kuriant turinį internete, tokiu atveju asmuo skaitmeninę erdvę naudoja ne tik baziniams poreikiams patenkinti (kaip būtinų veiksmų atlikimas), tačiau jis gali tapti kūrėju ir lyderiu, nes gali įgyvendinti ne tik savo poreikius, bet ir padėti kitam sprendžiant iškilusias problemas, teikti naujas idėjas. Taigi matome, kad naudojimas technologijomis apima kompleksiskumą, autonomiją ir kognityvines asmens funkcijas. Visa tai svarbu mokantis, ieškant darbo ar vystant savo karjerą (Carretero Gomez, Vuorikari, & Punie, 2017).

Matome, kad dalyvavimas skaitmeninėje erdvėje yra dinamiškas procesas į kurį įsitraukia socialinis ir kognityvinis vystymasis. Remiantis minėtu DigCom (2017) skaitmeninių kompetencijų modeliu, galime daryti prielaidas, kad veiklos skaitmeninėje erdvėje, susijusios su žiniomis, siejasi su informacijos kompetencija; veiklos orientuotos į ryšių kūrimą ir palaikymą, siejasi su komunikacijos kompetencija; o veiklos, kur asmuo kuria turinį internete, siejasi su turinio kūrimo kompetencija. Visų šių kompetencijų įvaldymas gali pasiūlyti karjeros galimybes, o tai yra svarbu asmens tapatumo procesui, savivertei ir pasirinkimams.

### 1.2.2. Paauglių veiklų grupės

Skaitmeninėje erdvėje galima atlikti daugybę funkcijų: bendrauti, dirbti, kurti santykius, žaisti ir kitaip leisti laisvalaikį (Granic, Morita, & Scholten, 2020). Pasirenkamos veiklos internete gali skirtis priklausomai nuo turimo asmens tikslo, motyvacijos: norint palaikyti ryšius galima rinktis socialinius tinklus, norint vystyti savo pomėgius galima rinktis internete esančias veiklas, kurios teikia žinių ar leidžia kurti, norėdami tiesiog praleisti savo laisvą laiką, papramogauti ar pabūti su draugais galima žaisti veiksmo arba socialinius žaidimus (Li et al, 2017). Kokie bus padaryti pasirinkimai gali lemti ir lyties skirtumai, t.y. merginos ir vaikinai gali teikti pirmenybę skirtingoms veikloms internete, pavyzdžiui: paauglės linkusios daugiau laiko praleisti socialiniuose tinkluose ir mėgsta internetu susirašinėti, tuo tarpu vaikinai daugiau laiko skiria žaidimams (Twenge & Martin, 2020). Suomijoje atlikto 6-9 klasių mokinių (amžiaus vidurkis – 13,94) tyrimo rezultatai parodė panašius naudojimosi internetu lyčių

skirtumus (Li et al, 2017). Autoriai tirtų paauglių imtyje išskyrė 3 naudojimosi internetu grupes: pagrindinių veiklų (*basic participators*), žaidimų (*gaming-oriented participators*), kūrybos (*creative participators*). Žaidimo grupės dalyvius dauguma sudarė berniukai (82 proc.). Paaugliai, kurie pagal savo atsakymus atsidūrė žaidimo grupėje, dažniausiai buvo linkę žaisti veiksmo ir socialinius žaidimus, turėjo mažiau socialinių ryšių, palyginus su kitomis grupėmis. Pagrindinių veiklų grupę dauguma sudarė mergaičių (76 proc.). Paaugliai, kurie buvo pagrindinių veiklų grupėje, dažniausiai internetu buvo linkę naudotis santykių palaikymui, taip pat pasižymėjo žemesniais kompiuteriniais įgūdžiais, palyginus su žaidimo ir kūrybos grupėmis. Kūrybos grupėje lytis pasiskirstė panašiomis proporcijomis (52 proc. berniukų ir 48 proc. mergaičių). Paaugliai, kurie daugiausia balų surinko kurdami turinį internete, pasižymėjo didžiausiu kompiuteriniu raštingumu, palyginus su kitomis grupėmis, ir užsiėmė internete įvairesne veikla (ieškojo žinių, palaikė santykius, žaidė). Populiariausias paauglių užsiėmimas internete buvo pagrindinių veiklų (63,6 proc. apklaustųjų), šiek tiek mažiau populiarūs buvo žaidimai (24,1 proc. apklaustųjų) ir mažiausiai apklaustųjų atsidūrė kūrybos grupėje (12,3 proc. apklaustųjų). Apibendrinant šį tyrimą galime pastebėti, kad tyrime buvo nustatyta, jog mergaitės turėjo daugiau socialinių ryšių, palyginus su berniukais, internetu jos dažniausiai naudojosi norėdamos palaikyti santykius. Tuo tarpu berniukai teigė turintys geresnes technines žinias ir dažniau rinkosi žaidimus.

Kadangi internetas yra dinamiška ir nuolat besikeičianti vieta, bandant suprasti, ką paaugliai veikia internete, tyrimai vis tęsiami ir atnaujinami. Suomų mokslininkai (Hietajärvi et al., 2019; 2016), tęsdami prieš tai pastraipoje minėtą tyrimą, nustatė, kad paauglių pasirinkimas, ką jie veiks skaitmeninėje erdvėje, priklauso nuo motyvacijos, kurią atspindi šio tyrimo išskirtos 3 veiklų kryptys: 1) socialinių tinklų, kai pagrindinė veikla, kuria užsiima paaugliai internete, yra bendravimas, 2) žinių, tinklaraščių rašymo, internetinio turinio kūrimo – internete paaugliai dalinasi savo pomėgiais, 3) žaidimų – kai paaugliai savo laisvalaikį praleidžia žaisdami. Remiantis šiomis 3 paminėtomis kryptimis, buvo išskirtos 5 paauglių naudojimosi internetu grupės (Hietajärvi et al., 2019):

- 1) socialinių tinklų (*social networking*) - bendravimas su draugais socialinių tinklų pagalba;
- 2) žinių (*knowledge-oriented participation*) - socialinių tinklų naudojimas ieškant, pasidalinant informacija, kuri domina paauglį, įvairių įrašų rašymas ir skaitymas;
- 3) kūrimo (*media-oriented participation*) – internetinio turinio (vaizdo įrašų, nuotraukų, muzikos) kūrimas, redagavimas;
- 4) veiksmo žaidimų (*action gaming*) - šaudymo, vaidmenų, nuotykių žaidimai;

5) socialinių žaidimų (*social gaming*) - laisvalaikio, judėjimo, muzikos ir pan. žaidimai.

Apibendrinami galime pastebėti, kad visi aptarti užsiėmimai reikalauja turėti skaitmeninių kompetencijų tik skirtingais lygmenimis. Tyrimai rodo, kad daugiausia paaugliai yra linkę naudotis socialiniais tinklais – ši veikla reikalauja mažiausiai skaitmeninių kompetencijų, tuo tarpu kurti internetinį turinį pasirenka mažesnė dalis, tai gali būti susiję su tokių užsiėmimų kompleksiskumu ir aukštesne skaitmenine kompetencija. Žaidimai atsiduria šių veiklų viduryje.

### 1.2.3. Elgesio išraiškos būdai

Ką asmuo pasirinks veikti internete priklauso nuo daugelio dalykų, pavyzdžiui, gerai išmanantys technologijas, tikėtina, labiausiai įsitrauks į naudojimąsi naujomis technologijomis, tuo tarpu mažiau išmanantys technologines naujoves, gali pasirinkti skaitmeninę erdvę tiesiog kaip bendravimo ar pasilinksminimo priemonę, taip pat gali tiesiog stebėti kitų pateikiamą turinį internete, be aktyvaus įsitraukimo (Brandtzæg, 2010). Tyrimų bendrovės Nielsen (2006, 2009) duomenimis 90 proc. interneto naudotojų skaito arba stebi matomą turinį internete, bet patys aktyviai nedalyvauja, 9 proc. kartais įsitraukia ir dalyvauja, ir tik 1 proc. aktyviai įsitraukia, dalyvauja ir kuria turinį. Tokių asmenų dalyvavimo internetinėje veikloje pasiskirstymą (90-9-1) patvirtina ir naujesni tyrimai (Bozkurt et al., 2020). Taigi interneto naudojimas gali būti suprantamas kaip pasyvus ir aktyvus elgesys. Dauguma žmonių yra linkę tiesiog stebėti matomą turinį internete.

Stebėjimo procese gali būti labai svarbus pasilyginimo su kitais aspektas, kurį paaiškina Socialinio palyginimo teorija (Festinger, 1954) - žmonės turi poreikį lyginti savo nuomonę, sugebėjimus su kitais, o tai veikia asmens elgesį ir savijautą. Per pasilyginimą ieškoma panašumo ir išskirtinumo, o tai yra svarbu tapatumo formavimosi procesui. Žmonės, kurie stebi turinį internete ir retai patys į jį įsitraukia aktyviai dalyvaudami (minėti 90 proc. Nielsen tyrime), yra vadinami stebėtojais (*lurkers*). Stebėtojų apibrėžimas ir tokio elgesio supratimas gali skirtis priklausomai nuo konteksto, kuriame šis elgesys yra tiriamas (Edelmann, 2013). Turkijoje (Küçük, 2010) tiriant studentų elgesį internetinėje mokymosi diskusijoje buvo nustatyta, kad pagrindinė priežastis dėl kurios asmuo pasirenka nedalyvauti ir būti stebėtoju yra santyčiai ir patirtis grupėje. Keliamą prielaidą, kad pusė tirtos grupės pasirinko skaityti ir stebėti informaciją dėl to, kad nesijautė gerai grupėje, nenorėjo jai įsipareigoti, taip pat minima, kad neįsitraukimą gali lemti techninių žinių trūkumas ar laiko valdymo problemos. Kitų autorių tyrimai taip pat patvirtina, kad įsitraukimą į vykstančias sąveikas internete skatina jausmas ar esi grupės dalis,

jaučiamas ryšys, panašios žinios ir sugebėjimai, demokratiška, palaikanti atmosfera, pateikiamas įdomus, naudingas turinys (Fan, Wu, & Chiang, 2009; Bozkurt et al., 2020). Apibendrinant literatūrą, kuri tyrė stebėtojų elgesį, išskiriamos 4 pagrindinės priežastys, kurios nulemia pasirenkamą elgesį internete: 1) aplinka, bendruomenė (ar jaučiasi priklausantis grupei, ar nori į ją įsilieti, dalintis informacija), 2) asmeninės savybės, tikslai, poreikiai, saviveiksmingumas, 3) asmens ir grupės sąveika (ar jaučiuosi grupės dalimi), išipareigojimas grupei, 4) saugumas, privatumas (ar galima pasitikėti bendruomene, kurioje esi) (Sun, Rau, & Ma, 2014).

Kaip paaugliai sąveikauja socialiniuose tinkluose parodo ir Belgijoje atliktas tyrimas (Frison, & Eggermont, 2016), kuriuo buvo norima išsiaiškinti skirtingų elgesio būdų sąsajas su socialiniame tinkle *Facebook* gaunama socialine parama (palaikymu) ir depresine nuotaika. Buvo apklausti 910 paaugliai (vidutinis amžius – 15,44 metų). Elgesys internete buvo tiriamas suskirstius jį į 2 kategorijas: pasyvų ir aktyvų. Pasyvus elgesys apibūdinamas kaip kitų stebėjimas. Aktyvus elgesys skirstomas į privatų (pavyzdžiui, žinučių rašymas) ir viešą (pavyzdžiui, viešas pasidalinimas savo gyvenimo pasikeitimais). Kai paaugliai aktyviai naudodamiesi internetu (tiek privačiai, tiek viešai), gaudavo iš savo draugų socialinį palaikymą, jų savijauta būdavo geresnė, t.y. depresinės nuotaikos balai būdavo žemesni. Kai paaugliai nesulaukdavo socialinės paramos, aktyvus (privatus) naudojimas *Facebook* neturėjo reikšmės paauglių depresinei nuotakai. Didesne depresine nuotaika pasižymėjo merginos, kurios *Facebook* naudojos pasyviai, tuo tarpu vaikinams didesnė depresinė nuotaika užfiksuota tada, kai jie *Facebook* naudojos aktyviai ir viešai. Tyrime teigiama, kad merginos (palyginus su vaikinais) turi didesnę polinkį lygintis su kitais. Apibendrinant tyrimo duomenis galime sakyti, kad paaugliai, kurie bendraudami internete kuria saugius, tvirtus tarpusavio santykius, jaučia kitų paramą, gali pagerinti savo savijautą naudodami socialinį tinklą ir atvirkščiai – silpni ryšiai, socialinės paramos trūkumas gali bloginti paauglių savijautą.

Skaitmeninė erdvė padeda kurti tarpusavio santykius, įsivertinti savo įsitikinimus ir elgesio tinkamumą. Vienas iš būdų kurti tarpusavio ryšį yra atvirumas. Sugebėjimas būti atviram tinkamoje vietoje ir laiku, supratimas, kiek galima atskleisti asmeninės informacijos ir kam, padeda paaugliams kurti santykius bei gauti grįžtamąjį ryšį. Atsivėrimą (*self-disclosure*) galima apibūdinti kaip pasidalinimą savo mintimis, jausmais ir patirtimis su draugais (Valkenburg, Sumter, & Peter, 2010). Neseniai pasirodžiusiame USA tyrime (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021) buvo tiriamas jaunesniųjų paauglių (6-8 klasė, vidutinis amžius – 12,91 m.) elgesys socialiniuose tinkluose: atsivėrimas (*self-disclosure*), savo įvaizdžio kūrimas (*self-presentation*), stebėjimas (*lurking*) ir tikrinimas (*social monitoring*). Šie elgesio



būdai buvo siejami su vidinėmis problemomis (vienišumas ir depresinė nuotaika), patyčiomis, atstūmimu ir gaunama socialine parama, įsitraukimu į bendraamžių grupę. Minėti elgesio būdai tyrime skirstomi į aktyvų ir pasyvų. Aktyviais elgesio būdais tyrime yra laikomas: 1) atsivėrimas – pasidalinimas su kitais savo mintimis, jausmais, patirtimi; 2) prisistatymas, savo įvaizdžio kūrimas – sąmoningai pasirenkama informacija, kuri bus rodoma kitiems. Pasyvus internetinis dalyvavimas yra apibūdinamas dviem elgesio būdais: 1) stebėjimu – stebima kas vyksta socialiniuose tinkluose, be specialaus tikslo; 2) tikrinimu – stebima turint tikslą (tikrinama kitų veikla ar kitų reakcija į savo veiklą). Dažniausiai paaugliai socialiniuose tinkluose stebėjo, kiek mažiau tikrino, dar mažiau atviravo ir mažiausiai buvo linkę, dalindamiesi pasirenkama informacija, kurti savo įvaizdį. Tyrimo rezultatai parodė, kad mergaitės buvo labiau įsitraukusios į socialinius tinklus, palyginus su berniukais. Atvirumas teigiamai siejosi su socialine parama ir patyčiomis (mergaitėms dažniau nei berniukams). Savo įvaizdžio kūrimas siejosi su vidinėmis problemomis ir patyčiomis (kurias dažniau dėl įvaizdžio kūrimo patyrė berniukai). Stebėjimas siejosi su vidinėmis problemomis. Apibendrinami šį tyrimą galime pastebėti lyčių skirtumus, pavyzdžiui: berniukų, kurie kūrė savo įvaizdį, buvo vertinami blogiau negu mergaitės - tai galėjo lemti lyčių vaidmenų stereotipai. Tuo tarpu stebėdami paaugliai gali lygintis su kitais ir neatitikę tam tikrų standartų, jaustis prastai. Tikrinimas buvo neutralus elgesio būdas, kuris neturėjo reikšmingų sąsajų su kitais tirtais kintamaisiais - tai gali būti todėl, kad tikrinimas ir stebėjimas yra pasyvus elgesys internete, kurį sunku atskirti vieną nuo kito. Atvirumas ir įvaizdžio kūrimas gali turėti dvi puses: tiek sustiprinti ryšį su kitais ir pagerinti savijautą, tiek padidinti patyčių riziką. Taigi galime sakyti, kad paaugliai yra linkę lygintis su kitais ir tai gali skirtingai veikti asmens savijautą ir elgesį.

### 1.3. Tapatumo formavimasis ir veiklos skaitmeninėje erdvėje

Internetas, technologijos suteikia galimybę tyrinėti savo asmenines vertybes, įsitikinimus, tikslus, taip pat ten galima tarsi pabėgti nuo kasdinių problemų (Hsieh et al., 2019). Psichiatrai ir psichologai jau daugelį metų kalba apie probleminio elgesio internete galimus pavojus. Dažnai diskutuojama apie interneto naudojimo žalą, pavyzdžiui, ar vaizdo žaidimai sukuria sąlygas pasireikšti sutrikimams ar greičiau jie tik parodo turimas psichologines problemas (Kirmayer, Rahimi, & Raikhel, 2013). Kaip jau minėta, paauglių mėgstamiausios veiklos internete yra socialinio pobūdžio. Paaugliams socialiniai tinklai suteikia galimybę pasilyginti su kitais ir taip pajusti savo panašumą ir išskirtinumą (Manago, 2015). Internetu jie tarsi gali daryti ką nori: tyrinėti, eksperimentuoti, stebėti kitų reakcijas, kurti savo įvaizdį, palaikyti santykius, būti savarankiški (Valkenburg & Peter, 2011; Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005;

Manago, 2015). Paauglius eksperimentuoti internete gali skatinti skirtingi motyvai, pavyzdžiui, savęs paieškos (kaip kiti reaguoja), socialinė kompensacija (drovumo įveikimas) ir socialinių santykių kūrimas. Olandai Valkenburg, Schouten, ir Peter (2005) nustatė, kad mergaitės dažniau linkusios eksperimentuoti internete, apsimesti vyresnėmis, lyginant su berniukais. Taip pat mergaitės save dažniau pateikia kaip gražesnes, o berniukai kaip labiau vyriškus (*macho*) (tyrimo imtis: 9-18 metų mokiniai, amžiaus vidurkis – 13 m.). Toks skirtingas lyčių elgesys gali sietis su stereotipais. Taigi naudojimasis socialiniais tinklais gali skatinti asmenį ieškoti dėmesio, išskirtinumo, asmuo gali pradėti lyginti save su kitais, vertindamas tiek save, tiek kitus pagal pateikiamą įvaizdį (Kirmayer, Rahimi, & Raikhel, 2013; Manago, 2015). Visa tai gali turėti neigiamų pasekmių, kaip pablogėjusi savijauta, tačiau taip pat tai gali padėti formuoti tapatumą.

Nors internete galime tyrinėti pasaulį, bendravimas skaitmeninėje erdvėje gali turėti įvairių poveikį. Iš vienos pusės, tai gali teigiamai veikti asmens savivertę (Valkenburg & Peter, 2011) ir pasitenkinimą gyvenimu (Mannerström et., 2018), tačiau iš kitos pusės per dažnas naudojimasis internetu gali apriboti realaus pasaulio tyrinėjimą ir gyvą bendravimą ir taip sulėtinti vystymąsi ir trukdyti pasiekti brandesnes tapatumo stadijas. Australijoje (Mazalin & Moore, 2004) atliktas 18-25 metų (amžiaus vidurkis – 19 m.) tyrimas ieškojo sąsajų tarp praleidžiamo laiko internete, patiriamo nerimo lygio ir tapatumo stadijų. Vaikinų imtyje rasti reikšmingi ryšiai tarp didesnio internete praleidžiamo laiko pokalbių svetainėse ir aukštesnio socialinio nerimo ir mažiau brandžių tapatumo stadijų (Difuzijos ir Išankstinio sprendimo). Taip pat ilgesnis laikas skiriamas žaisti internetinius žaidimus siejosi su aukštesniu socialiniu nerimu. Merginos šiame tyrime pasižymėjo žemesniu socialiniu nerimu, brandesne tapatumo stadija (Pasiektas tapatumas), retesniu interneto naudojimu, palyginus su vaikinų imtimi. Šis tyrimas atskleidė, kad laikas skirtas laiškams, studijavimui internete neturėjo sąsajų su socialiniu nerimu ar mažiau brandžia tapatumo stadija. Šiame tyrime gauti duomenys leidžia kelti prielaidą, kad merginos pasižymi brandesniu tapatumu, tad tikėtina turi labiau išvystytą socialinį tinklą realybėje negu vaikinai ir internetu naudojosi sukurtų santykių palaikymui negu jų pakeitimui. Visgi kiti tyrimai teigia, kad tapatumo branda merginos pasižymi tik paauglystėje (nes jos pradeda anksčiau tyrinėti), tačiau pradėjus studijuoti merginų ir vaikinų tapatumo branda pasiskirsto panašiai (Bosch, & Card, 2011). Apibendrinant svarbu pastebėti, kad tapatumo formavimosi procesas yra kintantis ir judantis nuo mažiau brandaus į labiau brandų. Asmenų, kurie buvo Difuzinėje stadijoje arba Sumaišties tapatumo stiliuje, laikui einant mažėja, o asmenų, esančių Išankstinio sprendimo arba Normatyviniame tapatumo stiliuje bei Pasiecto tapatumo stadijoje arba Informaciniame tapatumo stiliuje – padaugėja. Įdomu pastebėti, kad ilgalaikiai

tyrimai rodo, jog tapatumo stadijų pokyčiai nėra dažni ir didesnė dalis žmonių laikui einant lieka susiformavusioje tapatumo stadijoje (Meeus, 2011; Žukauskienė ir kt., 2017).

Tapatumo vystymasis iš esmės yra socialinis procesas. Asmuo nori priklausyti grupei, dalintis su kitais savo vertybėmis ir tikslais - skaitmeninėje erdvėje randami užsiėmimai atliepia šiuos poreikius skatindami tarpusavio sąveikas (Granic, Morita, & Scholten, 2020). Visgi skaitmeninėje erdvėje žmonės elgiasi skirtingai, pavyzdžiui, techninių žinių trūkumas gali skatinti stebėti ir neįsitraukti į internetinį turinį (Küçük, 2010) ir atvirkščiai – kuo asmens technologijų išmanymas yra aukštesnio lygio, tuo labiau pasirenkamos įvairesnės ir sudėtingesnės veiklos, kas gali teigiamai veikti tapatumo formavimosi procesą. Tai siejasi su aptartu skaitmeninių kompetencijų modeliu DigCom (2017), tai patvirtina ir Suomijoje apklausti paaugliai, kurie daugiausia balų surinko kūrybos orientacijoje, pasižymėjo didžiausiu kompiuteriniu raštingumu, palyginus su kitomis grupėmis, ir užsiėmė internete įvairesne veikla (ieškojo žinių, palaikė santykius, žaidė). Visgi tokių paauglių buvo mažiausia dalis - 12,3 proc. apklaustųjų (Li et al, S., 2017). Kito Suomijoje atlikto tyrimo rezultatai (Hietajärvi et al., 2019) nustatė, kad skaitmeninių technologijų naudojimas komunikacijai, t.y. socialinių ryšių palaikymui (socialinių tinklų naudojimas) siejasi su žemesniu įsitraukimu į studijas arba su perdegimu, veiksmo žaidimai siejasi su žemesniu įsitraukimu į studijas arba aukštesniu cinizmo lygiu. Tačiau būtina paminėti, kad šiandien galime rasti daug žaidimų, kurie orientuojasi į socialines patirtis, skaitmeninėje erdvėje kuriama tarsi nauja terpė tarp tradicinių vaizdo žaidimų ir socialinių tinklų, tad žaidimai gali turėti įvairų poveikį. Žaisdami jaunuoliai gali dalintis savo gyvenimo istorijomis, kas skatina pajusti ne tik bendrumo ar pasilyginimo jausmą su kitais, bet ir formuoja tapatumą (Granic, Morita, & Scholten, 2020).

Kad tapatumo profiliai siejasi su interneto naudojimo skirtumais, atskleidžia ir kiti suomių tyrimo duomenys, kuriuose nagrinėjami tapatumo profilių sąsajos su technologijomis (Mannerström et al, 2018). Tyrime nustatyta, kad paaugliai, kurie tyrinėja ir formuoja įsipareigojimus, turi didžiausius techninius įgūdžius (pvz. esantys Pasiecto tapatumo, tyrinėjimo Moratoriumo stadijoje), tuo tarpu Difuzijos stadijoje esantys paaugliai turėjo blogiausius įgūdžius naudojantis technologijomis (komunikacijos, grafinio dizaino, vaizdo įrašų koregavimo, programavimo). Autoriai daro prielaidą, kad technologijos yra tikslingas įrankis formuojant būtinus įgūdžius, kurie bus reikalingi ateityje siekiant savo tikslų. Taip pat autoriai pastebėjo, kad asmenys, kuriems trūko įsipareigojimų ir buvo užsitęsusių tyrinėjimo stadijoje, pasižymėjo blogesne savijauta ir buvo linkę į probleminį naudojimąsi internetu (naudojosi per daug ir be tikslo), labiausiai buvo linkę naudotis socialiniais tinklais. Autoriai mano, kad įsitraukimas į technologijų naudojimą esant Moratoriumo stadijoje nėra vien pabėgimo strategija, tačiau bandymas dorotis su tyrinėjimo ir įsipareigojimo keliamais iššūkiais. Tuo tarpu Pasiecto tapatumo stadijoje esantys

paaugliai polinkiu į probleminį interneto naudojimą nepasižymėjo, tačiau jie taip pat dažniausiai buvo linkę naudotis socialiniais tinklais. Socialiniai tinklai tyrime nebuvo žalinga veikla, tačiau atvirkščiai – siejosi su pasitenkinimu gyvenimu - ryšių palaikymas padeda paaugliui tyrinėti ir reflektuoti (Mannerström et al, 2018). Taigi pozityvi tapatumo raida gali sietis su įsitraukimu į technologijų naudojimą ir skaitmenine kompetencija.

Kadangi vis dar trūksta tyrimų, kurie tirtų tapatumo formavimosi proceso sąsajas su interneto naudojimo veiklomis, Latvijos mokslininkės Sebre ir Miltuze (2021) šį trūkumą papildė savo tyrimu. Buvo tirti 11-18 metų paaugliai (amžiaus vidurkis-14,52) ir jų tapatumo stilių (M. Berzonsky, Tapatumo stilių klausimynas) ir internetinių veiklų (namų darbų ruošimas, bendravimas, žaidimai) sąsajos. Tyrimo rezultatai atskleidė, kad paaugliai, kurie pasižymėjo Informaciniu stiliumi, labiausiai buvo linkę domėtis su žiniomis susijusiomis veiklomis kaip namų darbų ruošimas. Paaugliai, kurie pasižymėjo Sumaišties stiliumi, labiausiai buvo linkę laiką leisti laisvalaikio tikslais (pvz., žaisti). Normatyviniame stiliuje esantys paaugliai nepasižymėjo stipriu polinkiu kažkuriai veiklai. Buvo pastebėti ir lyčių skirtumai, kai berniukai dažniau žaidė, o mergaitės dažniau naudojos internetu mokslo tikslams ir bendravimui, kas siejasi su prieš tai aptartais tyrimais (Mazalin & Moore, 2004; Twenge, & Martin, 2020; Li et al, S., 2017; Hietajärvi et al., 2019; 2016). Nors tyrimuose randama, kad brandesnis tapatumas teigiamomis sąsajomis siejasi su žinių paieškos veiklomis (Mazalin, & Moore, 2004; Sebre, & Miltuze, 2021), visgi lieka neaišku kaip tapatumo procesas sąveikauja su socialinių tinklų naudojimu. Laisvalaikio veiklos, kaip žaidimai ir bendravimas, vienuose tyrimuose siejasi su nebrandžiu tapatumu (Mazalin, & Moore, 2004; Sebre, & Miltuze, 2021), kiti tyrimų rezultatai nustato, kad socialinių tinklų naudojimas padeda palaikyti asmens gerovę (Mannerström et al, 2018), o žaidimai skatina tyrinėti ir taip palaiko tapatumo formavimosi procesą (Granic, Morita, & Scholten, 2020). Taip pat nėra iki galo aišku kokios sąsajos yra tarp Normatyvinio tapatumo stiliaus ir veiklų internete (Sebre, & Miltuze, 2021).

#### 1.4. Tyrimo problematiškumas

Paauglystės laikotarpio viena iš pagrindinių psichologinės raidos užduočių yra formuoti savo tapatumą (Eriksonas, 1968). Šiandien paauglių tapatumo proceso formavimasis vyksta ir skaitmeninėje erdvėje. Skaitmeninės veiklos gali skatinti tyrinėti pasaulį, rinktis tolimesnius karjeros kelius, tačiau taip pat gali užtęsti tapatumo formavimosi procesą. Skaitmeninėje erdvėje paaugliai, stebėdami arba dalindamiesi informacija, lygina save su kitais. Lyginimasis gali sietis su depresine nuotaika (Frison, & Eggermont, 2016; Swirsky, Rosie, & Xie, 2021), vengimu įsitraukti į grupę (Küçük, 2010) ar joje dalintis

informacija (Fan, Wu, & Chiang, 2009) arba atvirkščiai – formuoti bendrumo jausmą, suteikti reikiamų žinių ar padėti suprasti, kaip elgtis grupėje (Fan, Wu, & Chiang, 2009; Sun, Rau, & Ma, 2014; Bozkurt et al., 2020).

Gaunami skirtingi tyrimų duomenys apie tapatumo ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajas. Pavyzdžiui, naudojimasis žaidimais gali sietis su vengimu ir sprendimų atidėliojimu, taigi sutrikusiu tapatumo jausmu (Mazalin, & Moore, 2004; Sebre, & Miltuze, 2021), tačiau taip pat su tyrinėjimo procesu, kai žaisdamas skaitmeninėje erdvėje, paauglys gali gauti grįžtamąjį ryšį, eksperimentuoti su naujais vaidmenimis, išbandyti įvairias bendradarbiavimo strategijas (Granic, Morita, & Scholten, 2020). Socialiniai tinklai suteikia galimybę paaugliams kurti savo įvaizdį ir iš karto sulaukti grįžtamojo ryšio (Manago, 2015; Swirsky, Rosie, & Xie, 2021). Socialinių tinklų naudojimas gali gerinti asmens savijautą (Mannerström et al, 2018) ir atvirkščiai – tai gali būti laikoma mažai vertingu užsiėmimu (Sebre, & Miltuze, 2021) ir netgi sietis su bloga savijauta (Hietajärvi et al., 2019), patyčiomis (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021). Skirtingos veiklos internete taip pat gali sietis su skirtingomis skaitmeninėmis kompetencijomis, pavyzdžiui – kurti turinį skaitmeninėje erdvėje gali reikėti aukštesnių skaitmeninių kompetencijų (Li et al, S., 2017; Hietajärvi et al., 2016; 2019; DigCom modelis, 2017). Tyrimuose pastebimi lyčių skirtumai, kai merginos labiau naudojasi socialiniais tinklais, o vaikinai – žaidimais (Li et al, S., 2017; Hietajärvi et al., 2019; Twenge & Martin, 2020). Nėra vieningos nuomonės dėl lyties ir tapatumo stilių sąsajos, nes vienoje tyrimuose gaunama, kad merginos dažniau naudojasi Informaciniu tapatumo stiliumi (Sebre, & Miltuze, 2021), o vaikinai – Sumaišties (Mazalin & Moore, 2004) arba Normatyviniu (Sebre, & Miltuze, 2021), tačiau kartais tyrimuose nerandama tarp lyties ir tapatumo stilių jokio skirtumo (Bosch, L. A., & Card, 2012). Apibendrinant galime pasakyti, kad dar trūksta tyrimų, kurie atsakytų į klausimą, kaip tapatumo stiliai sąveikauja su veiklomis internete (Sebre, & Miltuze, 2021).

Šio darbo tikslas yra nustatyti paauglių tapatumo stilių sąsajas su veiklomis skaitmeninėje erdvėje.

Remiantis aptarta literatūra, keliamos hipotezės:

H1. Merginų ir vaikinų veiklos skaitmeninėje erdvėje skiriasi:

H1.1. Merginos dažniau nei vaikinai naudojasi socialiniais tinklais, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo ir socialinius žaidimus.

H1.2. Merginos dažniau nei vaikinai kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose.

H2. Merginos labiau naudojami Informacinis tapatumo stilius, o vaikinai labiau naudojami Sumaištis tapatumo stilius.

H3. Paauglių naudojami tapatumo stiliai yra susiję su jų veiklomis skaitmeninėje erdvėje:

H3.1. Kuo labiau išreikštas paauglių Informacinis tapatumo stilius, tuo dažniau jie ieško žinių internete.

H3.2. Kuo labiau išreikštas paauglių Sumaištis tapatumo stilius, tuo dažniau jie žaidžia socialinius ir veiksmo žaidimus, naršo socialinius tinklus.

H3.3. Kuo labiau išreikštas paauglių Normatyvinis tapatumo stilius, tuo dažniau jie kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose.

H4. Paauglių Informacinis, Normatyvinis, Sumaištis tapatumo stiliai gali nuspėti jų veiklas skaitmeninėje erdvėje, kontroliuojant lytį.

## 2. TYRIMO METODIKA

### 2.1. Tyrimo dalyviai

Tyrimė dalyvavo 147 vienos Šiaulių miesto gimnazijos 9–12 klasių mokiniai. Tiriamųjų imtis sudaryta patogiosios atrankos būdu. Siųstą elektroninę apklausos nuorodą sutiko pildyti 147 mokinių (93,63 proc.) ir 10 mokinių nesutiko (6,37 %). Tyrimo dalyvių amžius – nuo 15 iki 19 metų ( $M = 16,29$ ,  $SD = 0,86$ ), 91 merginos (61,9 proc.), 43 vaikinai (29,3 proc.) ir 13 nenorėję atskleisti lyties (8,8 proc.). Detalesnė informacija pateikta 1 lentelėje.

1 lentelė. *Pagrindinio tyrimo dalyviai*

Klasė	Vaikų skaičius mokykloje	Apklausos nuorodą peržiūrėję vaikai	Apklausą pildę vaikai
9 klasė	130	92 (70,77%)	29 (22,31%)
10 klasė	120	120 (100%)	87 (72,50%)
11 klasė	158	80 (50,63%)	23 (14,56%)
12 klasė	148	140 (94,9%)	8 (5,41%)
Iš viso	556	432 (77,70%)	147 (26,44%)

Iš surinktų duomenų, tikrinant ekstremalias reikšmes, buvo pašalinta 1-a anketa, kurioje į visus klausimus buvo atsakyta vien maksimaliomis reikšmėmis. Taigi toliau tyrimo analizė tęsiama naudojant 146 respondentų atsakymus: 15-19 metų ( $M = 16,29$ ,  $SD = 0,86$ ), 91 merginos (62,33 %), 42 vaikinai (28,77 %) ir 13 nenorėję atskleisti lyties (8,90 %).

### 2.2. Tyrimo eiga

Pilotinis tyrimas buvo atliekamas 2022 m. sausio mėn., atsitiktinai atrinktoje vienoje 9 ir vienoje 12 klasėje. Vykdam šį tyrimą, buvo bendradarbiaujama telefonu arba el. paštu su mokyklos direktoriumi ir dviem klasių koordinatorėmis. Prieš tyrimą, per *Tamo* dieną, tėvams buvo išsiųsta informacija apie planuojamą apklausą, kurioje paaiškintas planuojamos apklausos tikslas, pobūdis ir prašoma informuoti magistrantę, jeigu kuris iš tėvų nesutinka, kad jo vaikas dalyvautų planuojamame pilotiniame tyrimė (žr. 2 priede). Kadangi nesutinkančių tėvų nebuvo, koordinatorės per *Tamo* dieną išsiuntė apklausos nuorodą tyrimo dalyviams. Atsidarius nuorodą, tyrimo dalyviai galėjo matyti informaciją apie planuojamą tyrimą (žr. 2 priede) ir toliau pateiktus tyrimo klausimus. Koordinatorės apie šį tyrimą

informavo vaikus klasių valandėlių metu ir skyrė papildomo laiko apklausos pildymui per pamoką, jeigu jie sutinka. Į šį pilotinį tyrimą taip pat buvo įtraukti du vienuoliktokai iš Vilniaus mokyklų, kuriems el. apklausos nuoroda buvo nusiųsta jų tėvams, kurie ją persiuntė savo vaikams. Pilotinio tyrimo pildymo trukmė apie 7 min. Iš viso dalyvavo 40 mokinių: 22 devintokai (84,62 % klasės vaikų) ir 16 dvyliktokų (61,54 % klasės vaikų), taip pat du vienuoliktokai iš Vilniaus. Pilotinio tyrimo dalyvių amžius – nuo 15 iki 18 metų ( $M = 16,33$ ,  $SD = 1,46$ ), 23 merginos, 13 vaikinai ir 4 nenorėję atskleisti lyties.

Toje pačioje mokykloje, kurioje buvo atliktas pilotinis tyrimas, 2022 m. vasario-kovo mėn. vykdytas pagrindinis tyrimas. Procedūra kartota – visų pirma klasių koordinatorių buvo prašoma per *Tamo* dienyną išsiųsti 9-12 klasių tėvams informaciją apie planuojamą tyrimą (žr. 3 priede). Negavus prieštaravimų iš tėvų, koordinatorių prašyta išsiųsti 9-12 kl. mokiniams (per *Tamo* dienyną) tyrimo el. apklausos nuorodą, kurią atsidarius buvo informacija apie apklausą (žr. 4 priede), prašoma tyrimo dalyvio sutikimo dalyvauti tyrime ir sutikus (paspaudus „Taip“ mygtuką) pateikiami tyrimo klausimai. Koordinatorės apie šį tyrimą informavo vaikus klasių valandėlių metu ir, kai kurios, skyrė papildomo laiko apklausos pildymui. Tyrimo pildymo trukmė apie 15 min. Pasibaigus tyrimui, renkant iš mokyklos koordinatorių grįžtamąjį ryšį, prašant tiksliai įvardinti kiek tėvų ir vaikų peržiūrėjo siųstą informaciją, paaiškėjo, kad 10 ir 11 klasių mokinių tėvams informacija apie planuojamą tyrimą nebuvo išsiųsta. Mokyklos direktorius dėl šio nesusipratimo teigė, kad mokykla duomenų rinkimo įstatymo nepažeidė, nes turi pasirašytą tėvų leidimą daryti apklausas. Taigi 10-11 kl. tėvams informacija apie buvusį tyrimą buvo išsiųsta jau jam įvykus (žr. 3 priede). Kadangi dėl įvykdyto tyrimo iš tėvų nebuvo gauta prieštaravimų, surinktų duomenų analizė buvo tęsiama. Detalesni duomenys apie tai, kiek tėvų peržiūrėjo siųstą informaciją, pateikti 2 lentelėje.

2 lentelė. *Pagrindinio tyrimo tėvų informavimo duomenys*

Klasė	Tėvų el.adresų skaičius	Informaciją apie apklausą peržiūrėjo tėvai
9 klasė	138	110 (79,71 %)
10 klasė	153	84 (54,90 %)*
11 klasė	160	99 (61,88 %)*
12 klasė	nesiųsta, nes visi 18 m.	

*Pastaba: \*10 ir 11 klasės tėvai informuoti apie tyrimą pavėluotai – po įvykdytos apklausos.*



### 2.3. Tyrimo instrumentai

Pilotinio ir pagrindinio tyrimo metu naudotas iš anglų kalbos verstas **Socialinių-skaitmeninių veiklų klausimynas** (Socio-Digital Participation (SDP), Hietajärvi et al., 2019). Jį sudaro 33 klausimai, skirtas matuoti paauglių naudojamą skaitmeninę erdvę. Kiekvieną klausimą prašoma įvertinti pagal 7 balų Likerto skalę (nuo 1 - niekada iki 7 - visada). Socialinių - skaitmeninių veiklų (toliau – SDP) klausimyno vertimui ir naudojimui šiame magistriniame darbe buvo gautas sutikimas iš klausimyno sudarytojo, Helsinkio universiteto mokslininko, Lauri Hietajarvi (leidimas pateiktas 5 priede). Klausimynas buvo išverstas iš anglų kalbos kvalifikuotos vertėjos, taip pat visi klausimai buvo peržiūrėti ir tikslinti darbo vadovės ir magistrantės. SDP klausimyno autoriai, darydami faktorių analizę, tyrė tris amžiaus grupes: jaunesniųjų paauglių ( $M = 13,05$ ,  $SD = 0,18$ ), vyresniųjų paauglių ( $M = 16,04$ ,  $SD = 0,39$ ), jaunuolių ( $M = 23,64$ ,  $SD = 5,58$ ). Tikrindami klausimyno struktūrą ir validumą, autoriai jaunesniųjų paauglių ir jaunuolių grupėse nustatė 5 skaitmeninių veiklų faktorius (žinių ir tinklaraščių klausimai buvo 1 faktorius), tuo tarpu vyresniųjų paauglių grupėje žinių ir tinklaraščių klausimai išsiskyrė į 2 faktorius, todėl klausimyne buvo nustatyti 6 skaitmeninių veiklų faktoriai – tokia struktūra rėmėmės ir šiame darbe, analizuodami savo tyrimo duomenis. SDP išskiriamos skaitmeninių veiklų skalės vyresniųjų paauglių grupėje: 1) socialinių tinklų, kurią sudaro 8 teiginiai, pavyzdžiui: *Lankausi socialinių tinklų svetainėse ir siunčiu žinutes*; 2) žinių, kurią sudaro 2 teiginiai, pavyzdžiui: *Ieškau naujienų apie savo pomėgius ar kitus dalykus*; 3) tinklaraščių, kurią sudaro 3 teiginiai, pavyzdžiui: *Skaitau arba seku trumpų įrašų tinklaraščius, pvz. Twitter, Tumblr, Reddit*, 4) kūrybos, kurią sudaro 10 teiginių, pavyzdžiui: *Pasidalinu savo kurta ar miksuota muzika*, 5) socialinių žaidimų, kurią sudaro 4 teiginiai, pavyzdžiui: *Žaidžiu pramoginius / vakarėlių žaidimus*, 6) veiksmo žaidimų, kurią sudaro 6 teiginiai, pavyzdžiui: *Žaidžiu strateginius arba simuliacinius žaidimus*. Suminiai skalių įverčiai gauti apskaičiuavus skalės teiginių vidurkį. Kiekvieno respondento pažymėtas balas galėjo svyruoti nuo 1 iki 7 ( $M = 4$ ), čia 1 yra minimalus balas, o 7 – maksimalus balas.

Pilotinio tyrimo metu SDP klausimyno skalės buvo sudarytos remiantis SDP klausimyno autorių faktorine analize. Gautas patikimumas įvertintas vidinio suderintumo metodu (skaičiuojant Cronbacho  $\alpha$ ):  $\alpha = 0,67$  (tinklaraščių skalė) iki  $\alpha = 0,88$  (veiksmo žaidimų). Viso klausimyno patikimumas gautas  $\alpha = 0,86$ . Analizuojant pilotinio tyrimo skalių įverčių duomenis ( $N = 40$ ), buvo atlikta tiriamoji faktorinė analizė, taikant *varimax* sukinį. Rezultatai parodė, kad  $KMO = 0,37$ , o Bartleto sferiškumo testo  $p < 0,001$ . Programai leidžiant nustatyti faktorių kiekį gauti 10 faktorių, kurie paaiškina 80,47 proc. duomenų išsibarstymo, tuo tarpu nustačius 6 faktorius (remiantis originalaus SDP klausimyno faktorių analize) gauta, kad 6 faktoriai paaiškina 62,97 proc. duomenų išsibarstymo. Pilotinio tyrimo faktorių analizėje

socialinių ir veiksmo žaidimų klausimai išsiskyrė kaip 1 faktorius – svoriai nuo 0,39 iki 0,86, Socialinių tinklų grupės klausimų faktorių svoriai - nuo 0,45 iki 0,81, Tinklaraščių grupėje - nuo 0,52 iki 0,76, Žinių grupėje – 0,72 ir 0,83, Kūrybos grupėje nuo 0,50 iki 0,80. Detalesni pilotinio tyrimo analizės duomenys pateikti 6 priede.

Pagrindinio tyrimo duomenų SDP klausimyno skalių patikimumas svyravo nuo  $\alpha = 0,65$  iki  $\alpha = 0,87$ : socialinių tinklų ( $\alpha = 0,84$ ), žinių ( $\alpha = 0,66$ ), tinklaraščių ( $\alpha = 0,65$ ), kūrybos ( $\alpha = 0,87$ ), socialinių žaidimų ( $\alpha = 0,76$ ), veiksmo žaidimų ( $\alpha = 0,84$ ). Norint patikrinti SPD skalių validumą, Mplus 8.2 programa atlikome patvirtinančiąją faktorių analizę (CFA). Kiekvienai SDP klausimyno skalei buvo atliktas modelių identifikavimas su galimu patobulinimu. Kadangi nebuvo galima identifikuoti vien žinių skalės (ją sudaro tik 2 klausimai), žinių skalė buvo apjungta su tinklaraščių skale (ją sudaro 3 klausimai) ir tikrintas šių dviejų skalių validumas. Toks apjungimas buvo daromas remiantis originalia SDP klausimyno analize, kai autoriai šias dvi skales laikė kaip viena jaunesnių paauglių ( $M = 13,05$ ,  $SD = 0.18$ ) ir jaunuolių imtyse ( $M = 23,64$ ,  $SD = 5.58$ ). Taigi tikrinti 5 SDP atskiri skalių modeliai, kurių identifikavimo rezultatai pateikti 3 lentelėje. Detalesnė modelių palyginimo analizė pateikta 7 priede.

3 lentelė. SDP skalių CFA rezultatai

SDP skalės	Modelių tinkamumo rodikliai					Modelių palyginimas		
	$\chi^2$	df	CFI	TLI	RMSEA [90% CI]	Modeliai	$\Delta \chi^2$	$\Delta$ df
M1.1	128.307***	20	.777	.688	.193 [.162;.225]***	M1.2 vs. M1.1	97.46	4
M1.2	30.85*	16	.969	.946	.080 [.035; .122]			
M2.1	41.342***	5	.717	.435	.223 [.163;.288]***	M2.2 vs. M2.1	15.66	1
M2.2	0.383	3	1.000	1.068	.000 [.000; .024]			
M3.1	107.304***	35	.874	.838	.119 [.094;.145]***	M3.2 vs. M3.1	58.64	4
M3.2	48.66*	31	.969	.955	.062 [.024; .095]			
M4.1	6.113*	2	.972	.916	.119 [.012; .231]	M4.2 vs. M4.1	6.11	1
M4.2	0.005	1	1.000	1.041	.000 [.000; .045]			
M5.1	36.629***	9	.919	.865	.145 [.098;.195]***	M5.2 vs. M5.1	30.51	2
M5.2	6.118	7	1.000	1.006	.000 [.000; .094]			

Pastabos: Skalės: M1.1 ir M1.2 - socialinių tinklų, M2.1 ir M2.2 Žinių-Tinklaraščių, M3.1 ir M3.2 Kūrybos, M4.1 ir M4.2 Socialinių žaidimų, M5.1 ir M5.2 Veiksmo žaidimų.

\*  $p > 0,05$ ; \*\*  $p > 0,01$ ; \*\*\*  $p > 0,001$

Analizuodami gautus rezultatus rėmėmės V. Pakalniškienės (2012, p. 139) knygoje „Tyrimo ir įvertinimo priemonių patikimumo ir validumo nustatymas“ pateiktomis rodiklių reikšmėmis: „CFI ir TLI indeksų reikšmės, didesnės kaip 0,90, rodo adekvatų modelio ir duomenų atitikimą (Bentler and Bonnett,

1980); reikšmės, didesnės nei 0,95, rodo gerą atitikimą (Hu and Bentler, 1998). RMSEA reikšmės, mažesnės kaip 0,08, reprezentuoja pakankamą aproksimacijos liekanos kvadrato šaknies paklaidą; reikšmės, mažesnės nei 0,05, rodo gerą modelio tikimą duomenims (Browne and Cudeck, 1993).“

Pateikti 3 lentelėje tinkamumo kriterijai rodo, kad Socialinių tinklų skalės modelis, kai padarytas pataisymas, pagal modifikacijos indeksus tinka duomenims, nes TLI= 0,946 (TLI reikšmės > 0,95 rodo, kad modelis geras), CFI= 0,969 (CFI reikšmės > 0,95, vadinasi, modelis geras), RMSEA= 0,080 (RMSEA reikšmė yra 0,08 - modelis adekvatus). Kūrybos skalės modelis, kai padarytas pataisymas, laikomas geru (TLI = 0,955, CFI = 0,969, RMSEA = 0,62).

Žinių – Tinklaraščių patobulintas skalių modelis (TLI = 1.068, CFI = 1.000, RMSEA = 0,000), Socialinių žaidimų (TLI = 1.041, CFI = 1.000, RMSEA = 0,000) ir Veiksmo žaidimų (TLI = 1.006, CFI = 1.000, RMSEA = 0,000) gali būti laikomi pakankamais, tačiau turime atkreipti dėmesį į TLI rodiklį, kuris yra didesnis nei 1. Pasak Anderson and Gerbing (1984), taip gali nutikti dėl per mažo tyrimo dalyvių kiekio ( $N = 146$ ).

Šio tyrimo metu, remiantis išanalizuota literatūra, buvo sudaryta **įvaizdžio skalė** iš 4 klausimų. Šios skalės paskirtis – išmatuoti kaip dažnai paaugliai sąmoningai atrenka, koreguoja pateikiamą turinį socialiuose tinkluose. Daroma prielaida, kad paaugliai bus linkę atrinkti patrauklią informaciją, kuria dalindamiesi, kurs norimą savo įvaizdį. Kiekvieną teiginį prašoma įvertinti 7 balų Likerto skale (nuo 1 - niekada iki 7 - visada). Klausimai: 1) *Prieš įkeldamas nuotrauką ar parašydamas ką nors socialiniuose tinkluose, galvoju, ką apie tai pagalvos kiti*; 2) *Socialiniuose tinkluose dalinuosi nuotraukomis ar įrašais, kurie parodo, kad esu laiminga (-as)*; 3) *Aš ištrinu nuotraukas ar įrašus, kurie nesulaukė pakankamai paspaudimų „patinka“*; 4) *Kad atrodyčiau patraukliai, redaguoju savo keliamas nuotraukas*. Pilotinio tyrimo metu paaiškėjo, kad atsisakius pirmo klausimo, skalės patikimumo rodiklis pakils nuo Cronbacho  $\alpha = 0,73$  iki  $\alpha = 0,81$ . Taigi pirmas klausimas pagrindinio tyrimo metu nebuvo naudotas. Suminiai skalių įverčiai gauti apskaičiavus skalės teiginių vidurkį. Kiekvieno respondento pažymėtas balas galėjo svyruoti nuo 1 iki 7 ( $M = 4$ ).

Pilotinio tyrimo metu, įvaizdžio skalė patikrinta tiriamąja faktorių analize, su *varimax* sukiniu, programai leidžiant išskirti faktorių skaičių, analizuojant tikrines reikšmes, kurios būtų didesnės nei 1. Gauta, kad Kaiserio–Guttmano kriterijus yra 0,68, Bartleto sferiškumo testas yra reikšmingas ( $p < 0,001$ ). Taigi programa siūlo turėti 1 faktorių, kurio duomenų sklaidos paaiškinamumo procentas yra 58,13 proc. Atlikus pagrindinį tyrimą, gautas įvaizdžio skalės patikimumo rodiklis Cronbacho alfa = 0,60. Programai leidžiant išskirti faktorių skaičių ir analizuojant tikrines reikšmes, kurios būtų didesnės nei 1, programa

siūlo turėti 1 faktorių,  $KMO = 0,60$ ,  $p < 0,001$ , duomenų sklaidos paaiškinamumo procentas yra 56,96 proc.

**Revizuotas tapatumo stiliaus inventarijus (ISI-4)** (Berzonsky, Soenens, Smits, Luyckx, & Goossens, 2007). Klausimyną sudaro 38 klausimai apie sprendimo priėmimą, vertybes, įsitikinimus, tikslus. Teiginiams įvertinti naudota 5 balų skalė (nuo 1 - visiškai man netinka iki 5 - labai man tinka.). Klausimyną sudaro 4 skalės, kurios matuoja Informacinį, Normatyvinį, Sumaišties tapatumo stilių ir tapatumo įsipareigojimus. Informacinio tapatumo stiliaus skalę sudaro 9 teiginiai, pavyzdžiui: *Priimdamas (-a) svarbius gyvenimo sprendimus mėgstu turėti kiek įmanoma daugiau informacijos* (tyrime gauta Cronbacho alfa = 0,80); Normatyvinio stiliaus skalę sudaro 9 teiginiai, pavyzdžiui: *Stengiuosi pasiekti tuos tikslus, kuriuos man kelia mano šeima ir draugai* ( $\alpha = 0,75$ ); Sumaišties stiliaus skalę sudaro 11 teiginių, pavyzdžiui: *Kai iškyla asmeninių problemų, delsiu imtis veiksmų* ( $\alpha = 0,80$ ). Tapatumo įsipareigojimo skalė yra sudaryta iš 9 teiginių, pavyzdžiui: *Aš žinau, ką noriu daryti ateityje* ( $\alpha = 0,76$ ). Naudoti šiame magistriniame darbe šį klausimyną gautas leidimas iš šio darbo vadovės prof. dr. Saulės Raižienės. Lietuviškosios versijos struktūrinis validumas, vertimas ir kitos detalės yra aptartos Crocetti, Erentaitė ir Žukauskienė (2014). Suminis tapatumo stilių įvertis gautas apskaičiavus 5 teiginių įverčių vidurkį. Kiekvieno respondento pažymėtas balas galėjo svyruoti nuo 1 iki 5 ( $M = 3$ ).

Tyrimų metu dalyvių el. apklausoje buvo prašoma atsakyti į kelis **demografinius klausimus**, nurodant savo lytį (mergina, vaikinai, nenoriu atsakyti), amžių (nuo 14 iki 19 metų) ir klasę (nuo 9 iki 12 klasės).

#### 2.4. Duomenų analizės ir metodai

Statistinei duomenų analizei atlikti pasitelkta IBM SPSS Statistics 28 programa. Skaičiuota aprašomoji statistika (dažnumas, vidurkiai, standartiniai nuokrypiai). Prieš atliekant statistinius skaičiavimus, buvo patikrintas tyrime naudojamų skalių įverčių normalusis pasiskirstymas (žr. 8 priede). Nusprendžiant ar skalės yra normaliai pasiskirsčiusios, remtasi asimetriškumo koeficientu (angl. skewness), kuris, esant normaliam pasiskirstymui, būna apie 0,03 ir neturėtų būti didesnis negu 0,7 ar mažesnis negu  $-0,7$  ir histogramos forma, kuri, kai duomenys pasiskirstę normaliai, turėtų būti varpo formos, atspindėti Gauso skirstinį (Pallant, 2003). Remiantis tuo, jog gauti nenormaliai pasiskirstę skalių įverčių duomenys, buvo taikomi neparimetriniai kriterijai.

Patikimumui skaičiuoti naudotas vidinio suderintumo koeficientas Cronbacho alfa. Skalių konstrukto validumas tikrintas atlikus tiriamąją faktorių analizę, taikant ašių sukimą *varimax*. Nepriklausomų grupių vidutinių rangų palyginimui naudotas Mann Whitney U testas. Sąsajoms tarp kintamųjų nustatyti taikytas Spearman koreliacijos koeficientas. SDP skalių validumui patikrinti naudota Mplus 8.2 programos paketas, patvirtinančioji faktorinė analizė. Prognostiniai ryšiai analizuoti taikant daugialypės tiesinės regresinės analizės metodą, kuriuo siekiama įvertinti, kaip tapatumo stiliai nuspėja pasirenkamas veiklas skaitmeninėje erdvėje. Nepriklausomais kintamaisiais buvo laikomi lytis ir tapatumo stiliai, priklausomais – veiklos skaitmeninėje erdvėje.

### 3. REZULTATAI

#### 3.1. Vaikinų ir merginų bei veiklų skaitmeninėje erdvėje, tapatumo stilių palyginimas

Duomenų analizės skalių įverčių vidurkių balai (M) rodo, kad tyrimo dalyviai (N) internete dažniausiai ieško žinių (M = 5,42, SD = 1,21) ir naudojami socialiniais tinklais (M = 5,23, SD = 1,05), mažiausiai užsiima kūrybine veikla (M = 2,21, SD = 1,12) ir kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose (M = 2,54, SD = 1,39). Žaidimų, tinklaraščių naudojimas atsiduria viduryje. Dalyvavę tyrime paaugliai, labiausiai pasižymi Informaciniu tapatumo stiliumi (M = 3,81, SD = 0,62), mažiausiai – Normatyviniu (M = 2,83, SD = 0,63). Duomenys pateikti 4 lentelėje.

4 lentelė. Tyrimo kintamųjų aprašomoji statistika

<b>Veiklos</b>	<b>N</b>	<b>Min.</b>	<b>Max.</b>	<b>M</b>	<b>SD</b>
Žinių paieška	146	2,00	7,00	5,42	1,21
Sociainiai tinklai	146	1,88	7,00	5,23	1,05
Veiksmo žaidimai	146	1,00	7,00	3,52	1,60
Tinklaraščiai	146	1,00	7,00	3,46	1,42
Socialiniai žaidimai	146	1,00	7,00	3,36	1,46
Įvaizdžio kūrimas	146	1,00	7,00	2,54	1,39
Kūryba	146	1,00	5,20	2,21	1,12
<b>Tapatumo stiliai</b>	<b>N</b>	<b>Min.</b>	<b>Max.</b>	<b>M</b>	<b>SD</b>
Informacinis	145	1,67	5,00	3,81	0,62
Sumišęs	145	1,27	5,00	3,00	0,66
Normatyvinis	146	1,56	4,78	2,83	0,63

Kėlėme prielaidą, kad merginų ir vaikinių veiklos skaitmeninėje erdve skirsis. Hipotezei, jog merginos dažniau nei vaikinai naudojami socialiniais tinklais, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo ir socialinius žaidimus, patikrinti buvo taikomas neparametrinis Mann-Whitney kriterijus. Merginų ir vaikinių grupių palyginimas ir veiklos skaitmeninėje erdvėje, pateikti 5 lentelėje.

5 lentelė. Merginų ir vaikinų SDP veiklų naudojimo palyginimas

SDP veiklos	Vidutinis rangas		Statistinis rodiklis	
	Merginos	Vaikinai	<i>U</i>	<i>p</i>
Socialiniai tinklai	78,85 <i>n</i> = 91	41,33 <i>n</i> = 42	833,00	<b>0,000</b>
Žinios	71,63 <i>n</i> = 91	56,98 <i>n</i> = 42	1490,00	<b>0,039</b>
Tinklaraščiai	69,80 <i>n</i> = 91	60,94 <i>n</i> = 42	1656,50	0,217
Kūryba	69,29 <i>n</i> = 91	62,04 <i>n</i> = 42	1702,50	0,312
Veiksmo Žaidimai	59,73 <i>n</i> = 91	82,75 <i>n</i> = 42	1249,50	<b>0,001</b>
Socialiniai Žaidimai	70,26 <i>n</i> = 91	59,94 <i>n</i> = 42	1614,50	0,150

Pastaba: *n* - žmonių skaičius, *U* – Mann Whitney *U* testo koeficientas, *p* – reikšmingumo lygmuo.

Tyrimo rezultatai rodo, kad merginų ir vaikinų naudojimas kai kuriomis veiklomis skaitmeninėje erdvėje skiriasi. Vidutinio rango įverčiai rodo, kad merginos dažniau nei vaikinai naudojami socialiniais tinklais, ieško žinių internete, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo žaidimus ( $p < 0,05$ ). Tuo tarpu tarp merginų ir vaikinų grupių ir tinklaraščių naudojimo, kūrybos užsiėmimų, socialinių žaidimų reikšmingų statistinių skirtumų nebuvo rasta ( $p > 0,05$ ). Taigi hipotezė, kad merginos dažniau nei vaikinai naudojami socialiniais tinklais, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo ir socialinius žaidimus, buvo patvirtinta iš dalies.

Hipotezei, jog merginos dažniau nei vaikinai kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose, patikrinti buvo taikomas neparametrinis Mann-Whitney kriterijus. Merginų ir vaikinų palyginimas pateiktas 6 lentelėje.

6 lentelė. Merginų ir vaikinų įvaizdžio kūrimo socialiniuose tinkluose palyginimas

Veikla socialiniuose tinkluose	Vidutinis rangas		Statistinis rodiklis	
	Merginos	Vaikinai	<i>U</i>	<i>p</i>
Įvaizdžio kūrimas	76,52	46,37	1044,50	<b>0,000</b>
	<i>n</i> = 91	<i>n</i> = 42		

Pastaba: *n* - žmonių skaičius, *U* – Mann Whitney *U* testo koeficientas, *p* – reikšmingumo lygmuo.

Tyrimo rezultatai rodo, jog merginos ir vaikinai skiriasi įvaizdžio kūrimu socialiniuose tinkluose ( $p < 0,001$ ), taigi hipotezė, kad merginos dažniau nei vaikinai kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose, buvo patvirtinta.

Hipotezei, kad merginos labiau naudojasi Informaciniu tapatumo stiliumi, o vaikinai labiau naudojasi Sumaišties tapatumo stiliumi, taip pat buvo taikomas neparаметrinis Mann-Whitney kriterijus. Palyginimas pateiktas 7 lentelėje.

7 lentelė. Merginų ir vaikinų tapatumo stilių (TS), įsipareigojimo palyginimas

Tapatumo stilius (TS)	Vidutinis rangas		Statistinis rodiklis	
	Merginos	Vaikinai	<i>U</i>	<i>p</i>
Informacinis TS	69,62	59,82	1609,50	0,170
	<i>n</i> = 90	<i>n</i> = 42		
Normatyvinis TS	62,73	76,25	1522,50	0,059
	<i>n</i> = 91	<i>n</i> = 42		
Sumaišties TS	66,57	66,36	1884,00	0,977
	<i>n</i> = 90	<i>n</i> = 42		
Įsipareigojimas	65,78	69,64	1800,00	0,590
	<i>n</i> = 91	<i>n</i> = 42		

Pastaba: *n* - žmonių skaičius, *U* – Mann Whitney *U* testo koeficientas, *p* – reikšmingumo lygmuo.

Tyrimo rezultatai rodo, kad tarp merginų ir vaikinų grupių bei tapatumo stilių, įsipareigojimo nėra reikšmingo statistinio skirtumo ( $p > 0,05$ ). Taigi hipotezė, kad merginos labiau naudojasi Informaciniu tapatumo stiliumi, o vaikinai labiau naudojasi Sumaišties tapatumo stiliumi, patvirtinta nebuvo.



### 3.2. Tapatumo stilių ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajos

Šio darbo tikslas buvo nustatyti asmens tapatumo stilių sąsajas su pasirenkamomis veiklomis skaitmeninėje erdvėje. Šį tikslą pasiekti padėjo koreliacinė rezultatų analizė (8 lentelė).

8 lentelė. *Socialinių-skaitmeninių veiklų (SDP), tapatumo stilių (TS) sąsajos*

SDP skalės	Informacinis TS	Normatyvinis TS	Sumaišties TS
Socialinių tinklų	<b>0.23**</b>	0.13	<b>0.25**</b>
Tinklaraščių	0.03	<b>0.18*</b>	0.10
Žinių	<b>0.34**</b>	0.14	0.10
Kūrybos	0.09	<b>0.24**</b>	0.13
Socialinių žaidimų	0.04	0.16	<b>0.25**</b>
Veiksmo žaidimų	-0.07	<b>0.24**</b>	<b>0.18*</b>

Pastaba: \* $p < 0,05$ ; \*\* $p < 0,01$

8 lentelėje matome, kad Informacinio tapatumo stiliaus rezultatai statistiškai reikšmingai teigiamai siejasi su žinių paieškos ( $r_s = 0,34, p < 0,01$ ) ir socialinių tinklų ( $r_s = 0,23, p < 0,01$ ) veiklomis, t.y. kuo asmuo labiau bus įsitraukęs į žinių ir socialinių tinklų veiklas skaitmeninėje erdvėje, tuo labiau jam bus būdingas Informacinis tapatumo stilius ir atvirkščiai. Taigi hipotezė, kad kuo labiau išreikštas paauglių Informacinis tapatumo stilius, tuo dažniau jie ieško žinių internete, buvo patvirtinta.

Tyrime rastos teigiamos sąsajos tarp Sumaišties tapatumo stiliaus ir socialinių tinklų ( $r_s = 0,25, p < 0,01$ ), socialinių žaidimų ( $r_s = 0,25, p < 0,01$ ), veiksmo žaidimų ( $r_s = 0,18, p < 0,05$ ) skalių įverčių. Taigi hipotezė, kad kuo labiau išreikštas paauglių Sumaišties tapatumo stilius, tuo dažniau jie žaidžia socialinius ir veiksmo žaidimus, naršo socialinius tinklus, buvo patvirtinta.

Reikšmingos statistinės sąsajos buvo rastos tarp Normatyvinio tapatumo stiliaus ir tinklaraščių ( $r_s = 0,18, p < 0,05$ ), veiksmo žaidimų ( $r_s = 0,24, p < 0,01$ ) ir kūrybos veiklų skaitmeninėje erdvėje ( $r_s = 0,24, p < 0,01$ ) skalių įverčių. Tuo tarpu reikšmingų sąsajų su socialinių tinklų, žinių paieškos, socialinių žaidimų naudojimu nebuvo rasta ( $p > 0,05$ ).

Koreliacijos analizė parodė, kad Normatyvinis stilius ( $r_s = 0,33, p < 0,05$ ) ir Sumaišties stilius ( $r_s = 0,23, p < 0,05$ ) teigiamai siejasi su įvaizdžio kūrimu socialiniuose tinkluose, taigi hipotezė, kuo labiau išreikštas paauglių Normatyvinis tapatumo stilius, tuo dažniau jie kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose, buvo patvirtinta. Reikšmingų sąsajų, tarp Informacinio tapatumo stiliaus ir įvaizdžio skalės įverčių, šioje duomenų analizėje nebuvo rasta ( $p > 0,05$ ).

### 3.3. Socialinių – skaitmeninių veiklų prognostiniai veiksniai

Siekiant nustatyti ar tapatumo stiliai prognozuoja veiklas skaitmeninėje erdvėje buvo atlikta daugialypė tiesinė regresinė analizė (žr. 9 lentelę). Atliekant šią analizę kintamųjų histogramos turėtų būti normaliai pasiskirsčiusios, tačiau, pasak Čekanavičiaus ir Murausko (2014, p. 31), „regresijos modeliai priimtini (gali būti naudingi) ir regresoriams šiek tiek skiriantis nuo normaliųjų kintamųjų.“ Taigi, analizuojant duomenis, transformuotos buvo tik priklausomų kintamųjų skalės – veiklų skaitmeninėje erdvėje.

9 lentelė. *Daugialypės tiesinės regresijos rezultatai prognozuojant veiklas skaitmeninėje erdvėje*

Nepriklausomi kintamieji	Priklausomi kintamieji						
	Socialiniai tinklai	Žinios	Tinklaraščiai	Kūryba	Socialiniai žaidimai	Veiksmo žaidimai	Įvaizdis
	$\beta$	$\beta$	$\beta$	$\beta$	$\beta$	$\beta$	$\beta$
Lytis	0,92	-0,097	-0,125	0,036	0,113	0,007	0,084
Informacinis TS	0,121	<b>0,254**</b>	0,029	0,040	0,028	-0,063	0,065
Normatyvinis TS	0,107	0,166	0,085	<b>0,274**</b>	0,053	0,171	<b>0,252**</b>
Sumaištis TS	0,130	0,072	0,105	0,013	<b>0,229*</b>	0,110	0,122
$R^2$	0,065	0,123	0,042	0,084	0,079	0,60	0,119
$F$	2,219	4,458**	1,404	2,915*	2,712*	2,020	4,296**

*Pastaba: \*  $p < 0,05$ ; \*\*  $p < 0,01$ ;  $\beta$  – standartizuotas koeficientas,  $R^2$  – determinacijos koeficientas,  $F$  – Fisher testo koeficientas*

Tyrimo buvo kelta hipotezė, kad paauglių Informacinis, Normatyvinis, Sumaištis tapatumo stiliai gali nuspėti jų veiklas skaitmeninėje erdvėje, kontroliuojant lytį. Šio tyrimo rezultatai parodė, kad socialinių tinklų naudojimas ( $F = 2,219$ ,  $p > 0,05$ ) negali būti prognozuojamas tapatumo stilių. Žinių paiešką reikšmingai prognozavo Informacinis tapatumo stilius ( $\beta = 0,254$ ,  $p < 0,01$ ), modelis paaiškino 12,3 % duomenų. Tinklaraščių naudojimas ( $F = 1,404$ ,  $p > 0,05$ ) negali būti prognozuojamas tapatumo stilių. Kūrybą skaitmeninėje erdvėje reikšmingai prognozavo Normatyvinis tapatumo stilius ( $\beta = 0,274$ ,  $p < 0,01$ ), modelis paaiškino 8,4 % duomenų. Socialinių žaidimų naudojimą reikšmingai prognozavo Sumaištis tapatumo stilius ( $\beta = 0,229$ ,  $p < 0,01$ ), modelis paaiškino 7,9 % dispersijos. Veiksmo žaidimų naudojimas ( $F = 2,020$ ,  $p > 0,05$ ) negali būti prognozuojamas tapatumo stilių. Įvaizdžio kūrimą socialiniuose tinkluose reikšmingai prognozavo Normatyvinis tapatumo stilius ( $\beta = 0,252$ ,  $p < 0,01$ ), modelis paaiškino 11,9 % dispersijos. Apibendrinami duomenis galime sakyti, kad Informacinis stilius

nuspėja žinių paiešką internete, Normatyvinis stilius nuspėja kūrybą skaitmeninėje erdvėje ir savo įvaizdžio kūrimą socialiniuose tinkluose, Sumaišties stilius nuspėja socialinių žaidimų naudojimą.

#### 4. REZULTATŲ APTARIMAS

Šio darbo tyrimu siekta išsiaiškinti tapatumo stilių ir veiklų skaitmeninėje erdvėje sąsajas. Duomenų analizėje nustatėme lyčių skirtumus naudojantis tam tikromis veiklomis skaitmeninėje erdvėje, taip pat radome, kad tarp merginų ir vaikinių išreikštų tapatumo stilių skirtumo nėra. Bandydami analizuoti ar tapatumo stiliai gali nuspėti veiklas, kuriomis naudosis paauglys skaitmeninėje erdvėje, rėmėmės Tarpasmeninio elgesio teorija (Triandis, 1977). Pagal šią teoriją socialinį elgesį galime numatyti supratę asmens požiūrį (lūkesčius, vertybes), socialinę aplinką (socialines normas, vaidmenis, savęs supratimą) ir vidines būsenas (emocijas). Minėti faktoriai lemia asmens ketinimus, kurie tampa įpročiais (kaip dažnai praeityje buvo atliekamas tam tikras elgesys). Taigi, remiantis šia teorija, galime manyti, kad tapatumo stilius nuspėja, kokie asmens ketinimai ir įpročiai susiformuos ir koks elgesys pasireikš, kitaip tariant, tapatumo stilius gali būti veiksnys, kuris nulemia pasireiškiantį elgesį skaitmeninėje erdvėje.

Tyrimuose, kuriuose buvo tirtos socialinės – skaitmeninės veiklos, buvo nustatyta, kad dažniausiai paaugliai naudojami socialiniais tinklais, kiek rečiau – kuria turinį skaitmeninėje erdvėje, tuo tarpu žaidimų naudojimas atsiduria veiklų viduryje (Li et al, 2017; Hietajärvi et al., 2019; 2016). Šio tyrimo dalyvių duomenys taip pat patvirtino šias tendencijas. Mūsų tyrime buvo gauta, kad paaugliai dažniausiai ieško žinių internete ir naudojami socialiniais tinklais, mažiausiai - užsiima kūrybine veikla ir įvaizdžio kūrimu socialiniuose tinkluose. Žaidimų naudojimas, palyginus su kitomis veiklomis, buvo naudojamas vidutiniškai.

Šiame tyrime gauta, kad merginos dažniau nei vaikinai naudojami socialiniais tinklais ir ieško žinių, kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo žaidimus. Tarp merginų ir vaikinių grupių bei socialinių žaidimų naudojimo reikšmingo skirtumo nebuvo gauta. Šie rezultatai sutampa su atliktais tyrimais, kuriuose randama, kad paauglės linkusios daugiau laiko praleisti socialiniuose tinkluose (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021; Twenge & Martin, 2020; Li et al, 2017), dažniau linkusios atvirauti ir kurti savo įvaizdį (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005), ieško žinių (Sebre, & Miltuze, 2021), tuo tarpu vaikinai daugiau laiko skiria žaidimams (Twenge & Martin, 2020; Li et al, 2017). Tai gali būti susiję su tapatumo formavimosi procesu. Visų pirma, paaugliai dažniausiai stebi turinį socialiniuose tinkluose (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021), lyginasi ir pajutę bendrumo jausmą su kitais labiau pradeda dalintis ar atvirauti, taip kurdami ryšį (Valkenburg, Schouten, & Peter, 2005; Valkenburg, Sumter, & Peter, 2010; Valkenburg & Peter, 2011; Manago, 2015). Skirtingas merginų ir vaikinių elgesys socialiniuose tinkluose, kai kuriamas įvaizdis, gali sietis su visuomenės stereotipais: merginos, kurios

kuria savo įvaizdį, yra vertinamos palankiau, negu vaikinai, jie dėl tokio elgesio gali dažniau sulaukti patyčių (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021). Tuo tarpu vaikinai žaisdami susikuria tarsi savo pasaulį, kuriame gali išbandyti įvairias strategijas ir vaidmenis (Granic, Morita, & Scholten, 2020).

Tyrimuose gaunami priešaringi rezultatai dėl lyties ir naudojamo tapatumo stiliaus, dažniausiai teigiama, kad merginos labiau naudojasi Informaciniu tapatumo stiliumi (Sebre, & Miltuze, 2021), o vaikinai – Sumaištis (Mazalin & Moore, 2004), tačiau kartais tyrimuose nerandama tarp lyties ir tapatumo stilių jokio skirtumo (Bosch, L. A., & Card, 2012). Mūsų tyrimo analizė taip pat nerado skirtumo tarp lyties ir naudojamų tapatumo stilių. Šis rezultatas patvirtina kitų tyrimų duomenis, kuriuose randama, kad tapatumo stilius dažniausiai visgi nesiskiria tarp vaikinų ir merginų (Berzonsky, 2011). Kitaip tariant, lytis nėra lemiamas veiksnys tapatumo stiliumi, tik laikas: paauglystėje merginos dažniau pasižymi Informaciniu tapatumo stiliumi, o vaikinai – Sumaištis tapatumo stiliumi, tačiau bręstant ir tampant vyresniais paaugliais skirtumai pradeda nykti (Bosch, L. A., & Card, 2012). Ką patvirtina ir mūsų tyrimo dalyvių, vyresniųjų paauglių ( $M = 16,29$ ,  $SD = 0,86$ ), duomenys. Taigi galime manyti, kad paaugliams tampant vyresniems, tarp lyties ir tapatumo stilių reikšmingo skirtumo nėra. Tyrimuose taip pat randama, kad šie skirtumai ne tik išsilygina, tačiau naudojamos tapatumo stilių strategijos lieka gana stabilios (Žukauskienė ir kt., 2017; Meeus, 2011).

Šiame tyrime buvo patvirtinta, kad kuo labiau išreikštas paauglių Informacinis tapatumo stilius, tuo dažniau jie ieško žinių internete. Taip pat, remiantis tyrimo duomenimis, galima teigti, kad pagal Informacinį stilių galima nuspėti, kad paauglys ieškos žinių internete. Pasak Berzonsky (2011) teorijos, asmenys, kurie labiausiai pasižymi Informaciniu stiliumi, ištraukia į tapatumo sprendimo iššūkius ir sprendžia iškilusius klausimus ieškodami informacijos. Tai sutampa ir su latvių tyrimu (Sebre & Miltuze, 2021), kuriame nustatytas teigiamas ryšys tarp mokymosi laiko ir Informacinio tapatumo stiliaus. Taigi galime teigti, kad paaugliai, kurie naudojasi Informaciniu stiliumi, savo laiką skiria mokymuisi ir žinių paieškai. Šiame tyrime Informacinis stilius siejosi ir su socialinių tinklų naudojimu. Yang, Holden ir Carter (2018) autorių tyrime, teigiama, kad jaunuoliai, labiausiai naudojantys Informacinį stilių, yra linkę socialiniuose tinkluose lyginti savo nuomonę su kitais. Šiuos rezultatus galime interpretuoti remdamiesi Festinger (1954) palyginimo teorija, kuri teigia, kad asmenys save vertina pasilygindami savo gebėjimus arba nuomonę su kitais. Mūsų tyrimo duomenys taip pat atskleidė, kad paaugliai, kurie labiausiai pasižymi Informaciniu stiliumi, nėra linkę kurti savo įvaizdžio socialiniuose tinkluose. Galime manyti, kad jie turi tvirtesnę savivertę (Berzonsky, 2011) ir kitus prioritetus, todėl gauti patvirtinimą iš kitų socialiniuose tinkluose jiems nėra taip svarbu. Apibendrinami rezultatus galime teigti, kad paaugliai, kurie labiausiai naudojasi Informaciniu tapatumo stiliumi, labiausiai pasižymi informacijos kompetencija

skaitmeninėje erdvėje (DigComp modelis, 2017), socialinių ryšių palaikymui ir savo nuomonės pasilyginimui jie naudoja socialinius tinklus.

Sumaišties tapatumo stilius teigiamais ryšiais siejosi su socialinių tinklų, socialinių žaidimų, veiksmo žaidimų naudojimu bei įvaizdžio kūrimu socialiniuose tinkluose. Taip pat, remiantis tyrimo duomenimis, galima teigti, kad pagal Sumaišties stilių galima nuspėti, kad paauglys žais socialinius žaidimus. Žaidimai įprastai yra laikomi veikla, kurią pasirenka asmenys su sutrikusiu tapatumo jausmu (Mazalin, & Moore, 2004; Sebre, & Miltuze, 2021). Tyrimuose randama, kad asmenys, kurie labiausiai pasižymi Sumaišties stiliumi, vengia sudėtingesnių problemų sprendimų, linkę įsitraukti į veiklas, kurios nereikalauja atlikti sudėtingesnių užduočių, linkę stebėti kitus ir elgtis ar pateikti save taip, kaip reikalauja aplinka (Berzonsky, & Ferrari, 2009). Socialiniuose tinkluose jie linkę lyginti savo gebėjimus su kitais, o tai siejasi su vengimu ir atidėliojimu. Toks elgesys gali prisidėti prie sutrikusio savęs supratimo (Yang, Holden, & Carter, 2018). Apibendrinami galime teigti, kad Sumaišties tapatumo stiliaus sąsajos su socialinių ir veiksmo žaidimų, socialinių tinklų naudojimu bei įvaizdžio kūrimu gali sietis su polinkiu lygintis su kitais ir elgtis taip, kaip reikalauja aplinka, taip pat vengimu spręsti sudėtingesnius gyvenimo klausimus. Galime svarstyti, kad paauglių, esančių Sumaišties stiliuje, tapatumo jausmas dar yra nestabilus ir sutrikęs, tad galbūt būtent socialiniai žaidimai leidžia formuoti socialinius įgūdžius stebint ar gaunant grįžtamąjį ryšį. Taip pat žaidimai suteikia galimybę tarsi pabėgti nuo kasdinių problemų (Hsieh et al., 2019).

Normatyvinis tapatumo stilius siejosi su tinklaraščių, kūrybos ir veiksmo žaidimų naudojimu bei įvaizdžio kūrimu socialiniuose tinkluose. Taip pat, remiantis tyrimo duomenimis, galima teigti, kad pagal Normatyvinį stilių galima nuspėti, kad paauglys kurs turinį skaitmeninėje erdvėje ir kurs įvaizdį socialiniuose tinkluose. Žinome, kad pasilyginimas gali būti ypatingai svarbus tapatumo formavimosi dalis (Kirmayer, Rahimi, & Raikhel, 2013; Manago, 2015). Galime kelti prielaidas, kad paaugliams, kuriems labiausiai išreikštas Normatyvinis stilius, yra ypatingai svarbi kitų nuomonė – tai gali sietis su įvaizdžio kūrimu ir būtinybe gauti grįžtamąjį ryšį iš kitų (Swirsky, Rosie, & Xie, 2021). Kadangi Normatyvinis stilius siejasi su išorinėmis visuomenės normomis ir su tuo, kas įprasta jų bendraamžių grupei (Berzonsky, 2011), galime kelti prielaidas, kad šių laikų paauglių normos yra užsiimti kūrybine veikla skaitmeninėje erdvėje, naršyti tinklaraščiuose ir žaisti veiksmo žaidimus bei kurti savo įvaizdį socialiniuose tinkluose. Remdamiesi Europos sąjungos skaitmeninių kompetencijų modelio DigComp (2017) aprašymu, galime manyti, kad šis tapatumo stilius labiausiai siejasi su komunikacijos kompetencija (ryšių kūrimas, palaikymas) ir turinio kūrimo kompetencija (turinio skaitmeninėje erdvėje kūrimas).

Remiantis apžvelgta literatūra ir gautais tyrimo rezultatais, rekomenduotume lavinti paauglių ne tik skaitmenines technines žinias, tačiau taip pat ugdyti sugebėjimą suprasti, kas vyksta skaitmeninėje erdvėje, kartu pasvarstyti, koks elgesys yra tinkamas, koks ne, stiprinti paauglių pasitikėjimą savimi, sugebėjimus ir taip suteikti galimybę formuoti brandesniam tapatumo stiliui. Kadangi technologiniai sprendimai nuolat keičiasi, asmuo turi mokėti prisitaikyti prie nuolat atsinaujinančių programų ar skirtingų technologinių priemonių, tad lankstumas, mokėjimas greitai prisitaikyti ir formuoti naujus įgūdžius, kurie padėtų spręsti iškilusius klausimus, tampa būtina šių dienų savybė (Punie, Brečko, & Ferrari, 2014).

Tyrimas turi ribotumą. Tyrime dalyvavo vienos gimnazijos mokiniai, taigi imties sudarymo procedūra neužtikrino Lietuvos paauglių reprezentatyvumo. Tyrime naudota nepakankama tyrimo dalyvių imtis ( $N = 146$ ), tai galėjo sutrukdyti tinkamai įvertinti SDP klausimyno skalių validumą. Atliktoje CFA tyrimo analizėje, TLI rodiklis buvo gautas šiek tiek didesnis nei 1, kas, kaip jau minėjome, gali sietis su per maža tyrimo imtimi (Anderson and Gerbing, 1984). Taigi duomenys gali būti labiau patikimi ar skirtis, jeigu ištirtume didesnę imtį (Pakalniškienė, 2012). Taip pat siūlytume ateityje tobulinti socialinių – skaitmeninių veiklų tyrimus bei klausimynus, juos vis atnaujinti, nes skaitmeninėje erdvėje viskas nuolat keičiasi, todėl klausimynus reikia vis peržiūrėti ir pritaikyti prie paauglių susiformavusių įpročių (Hietajärvi et al., 2019; DigComp modelis, 2017). Dar vienas aspektas, kurį būtina paminėti, yra tapatumo klausimynai, kurie atskleidžia tik dalį tapatumo formavimosi proceso, tačiau ne visumą (Karas, Topolewska-Siedzik, & Negru-Subtirica, 2018). Kadangi tapatumo formavimąsi veikia daugybė kitų aplinkybių, kaip tėvų auklėjimas, asmeninės savybės, savireguliacijos procesai, savęs vertinimas ir kt. (Berzonsky, 2011), šie tyrimų atradimai taip pat galėtų būti apdoroti ir integruoti į atnaujinamus tapatumo tyrimų klausimynus. Dar vienas tyrimo ribotumas yra tai, kad mūsų tyrimas neanalizavo dvikrypčio tapatumo ir naudojamų veiklų skaitmeninėje erdvėje proceso, o tai yra svarbu norint giliau ir plačiau suprasti procesus ir jų tarpusavio sąveikas (Mannerström et., 2018; Sebre, & Miltuze, 2021), taigi ateityje būtų rekomenduotina tirti ir analizuoti tapatumo procesą ir veiklas skaitmeninėje erdvėje kaip vienas kitą veikiančius.

Apibendrinant atlikto tyrimo rezultatus, galime pastebėti, kad tapatumo stiliai gali nuspėti tam tikras veiklas, kuriomis naudosis paaugliai, taigi svarbu toliau analizuoti kaip vyksta paauglių tapatumo raida skaitmeninėje erdvėje. Tyrinėjant paauglių tapatumo stilių ryšį su veiklomis skaitmeninėje erdvėje, reikėtų atkreipti dėmesį ir į lyties kintamąjį. Skatintina stiprinti ir lavinti paauglių brandesnę tapatumo stilių, kuris padėtų kritiškai įvertinti ir pasirinkti reikiamą informaciją skaitmeninėje erdvėje bei siekti savo užsibrėžtų tikslų.

## IŠVADOS

1. Merginų ir vaikinų veiklos skaitmeninėje erdvėje skiriasi: merginos dažniau nei vaikinai naudojami socialiniais tinklais, ieško žinių internete ir kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose, o vaikinai dažniau nei merginos žaidžia veiksmo žaidimus.
2. Skirtumo tarp merginų ir vaikinų išreikšto tapatumo stiliaus nėra.
3. Paaugliai, kurių Informacinis tapatumo stilius yra išreikštas labiausiai, ieško žinių internete, naudojami socialiniais tinklais. Šis tapatumo stilius nuspėja žinių paiešką internete.
4. Paaugliai, kurių Normatyvinis tapatumo stilius yra išreikštas labiausiai, naudojami tinklaraščiais, žaidžia veiksmo žaidimus, kuria turinį skaitmeninėje erdvėje bei kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose. Šis tapatumo stilius nuspėja turinio kūrimą ir įvaizdžio kūrimą.
5. Paaugliai, kurių Sumaištis tapatumo stilius yra išreikštas labiausiai, naršo socialiniuose tinkluose, žaidžia socialinius ir veiksmo žaidimus bei kuria įvaizdį socialiniuose tinkluose. Šis tapatumo stilius nuspėja socialinių žaidimų naudojimą.



## LITERATŪRA

- Anderson, J., & Gerbing, D. (1984). The effect of sampling error on convergence, improper solutions, and goodness-of-fit indices for maximum likelihood confirmatory factor analysis, *Psychometrika*, 155-173.
- Berzonsky, M. D. (1989). Identity style: Conceptualization and measurement. *Journal of Adolescent Research*, 4(3), 268 – 282. doi:10.1177/074355488943002
- Berzonsky, M. D. (2011). A Social-Cognitive Perspective on Identity Construction. In S.J. Schwartz et al. (eds.), *Handbook of Identity Theory and Research* (pp. 55-76). New York: Springer. doi:10.1007/978-1-4419-7988-9\_4
- Berzonsky, M. D., & Ferrari, J. R. (2009). A Diffuse-Avoidant Identity Processing Style: Strategic Avoidance or Self-Confusion? *Identity: An International Journal of Theory and Research*, 9, 145–158. doi:10.1080/15283480802683607
- Bosch, L., & Card, N. (2011). A meta-analytic review of Berzonsky's Identity Style Inventory (ISI). *Journal of Adolescence*, 35, 333-43. doi:10.1016/j.adolescence.2011.08.007
- Bozkurt, A., Koutropoulos, A., Singh, L., & Honeychurch, S. (2020). On lurking: Multiple perspectives on lurking within an educational community. *The Internet and Higher Education*, 44. doi:10.1016/j.iheduc.2019.100709
- Brandtzæg, P. B. (2010). Towards a unified Media-User Typology, MUT: a meta-analysis and review of the research literature on media-user typologies. *Computers in Human Behavior*, 26, 940–956. doi:10.1016/j.chb.2010.02.008
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: experiments by nature and design*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. *Publications Office of the European Union, Luxembourg*. doi:10.2760/.
- Crocetti, E., Erentaitė, R., & Žukauskienė, R. (2014). Identity styles, positive youth development, and civic engagement in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 43(11). doi:10.1007/s10964-014-0100-4

- Čekanavičius, V. ir Murauskas, G. (2014). *Taikomoji regresinė analizė socialiniuose tyrimuose*. Vilnius: Vilniaus universitetas.
- Edelmann, N. (2013). Reviewing the Definitions of "Lurkers" and Some Implications for Online Research. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16. doi:10.1089/cyber.2012.0362
- Erikson, E. H. (1968). *Identity, youth and crisis*. New York: W. W. Norton, 128-135.
- Eriksonas E. (2015). Childhood and Society. *Psichologija*, 70, 99-126.  
doi:10.15388/Psichol.1987.7.9112
- Europos terminų bazė (2022). *Skaitmeninės erdvė, apibrėžimas*. Paimta iš <https://iate.europa.eu/entry/result/1613835/en-lt>
- Fan, Y.-W., Wu, C.-C., & Chiang, L.-C. (2009). Knowledge sharing in virtual community: The comparison between contributors and lurkers. *In The 9th international conference on electronic business*. Macau (pp. 662–668). Paimta iš <http://iceb.johogo.com/proceedings/2009/661-668.pdf>
- Festinger, L. A. (1954). Theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7, 117–140.  
doi:10.1177/001872675400700202
- Firth, J., Torous, J., Stubbs, B., Firth, J., Steiner, G., Smith, ... Sarris, J. (2019). The “online brain”: how the Internet may be changing our cognition. *World Psychiatry*, 18, 119–129. doi:10.1002/wps.20617
- Frison, E., & Eggermont, S. (2016). Exploring the Relationships Between Different Types of Facebook Use, Perceived Online Social Support, and Adolescents’ Depressed Mood. *Social Science Computer Review*, 34 (2), 153-171. doi:10.1177/0894439314567449.
- Gallardo-Echenique, E., Oliveira, J., Marqués Molías, L., & Esteve, F. (2015). Digital Competence in the Knowledge Society. *Merlot Journal of Online Learning and Teaching*, 11, 1-16.
- Granic, I., Morita, H., & Scholten, H. (2020) Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age, *Psychological Inquiry*, 31(3), 195-223. doi:10.1080/1047840X.2020.1820214
- Hietajärvi, L., Salmela-Aro, K., Tuominen, H., Hakkarainen, K., & Lonka, K. (2019). Beyond Screen Time: Multidimensionality of Socio-Digital Participation and Relations to Academic Well-Being in Three Educational Phases. *Computers in Human Behavior*, 93, 13-24. doi:10.1016/j.chb.2018.11.049
- Hietajärvi, L., Seppä, J., & Hakkarainen, K. (2016). Dimensions of adolescents' socio-digital participation. *Qwerty*, 11(2), 79-98.

Paimta iš <http://www.ckbg.org/qwerty/index.php/qwerty/article/view/241>

Hsieh, K. Y., Hsiao, R., Yang, Y. H., & Lee, K. H. (2019). Relationship between Self-Identity Confusion and Internet Addiction among College Students: The Mediating Effects of Psychological Inflexibility and Experiential Avoidance. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16 (3225). doi:10.3390/ijerph16173225

Yang, C. C., Holden, S. M., & Carter, M. D. K. (2018). Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator. *Journal of Youth and Adolescence*, 47, 2114–2128. doi.org/10.1007/s10964-017-0801-6

Karaś, D., Topolewska-Siedzik, E., & Negru-Subtirica, O. (2019). Contemporary views on personal identity formation. *Studia Psychologica: Theoria et Praxis*, 18(1), 5-25. doi:10.21697/sp.2018.18.1.01

Kirmayer, L. J., Rahimi, S., & Raikhel, E. (2013). Cultures of the Internet: Identity, community and mental health. *Transcultural Psychiatry*, 50(2), 165–191. doi:10.1177/1363461513490626

Kroger J., & Marcia J. E. (2011). The Identity Statuses: Origins, Meanings, and Interpretations. In: S. Schwartz, K. Luyckx, V. Vignoles (eds) *Handbook of Identity Theory and Research: Vol.1. Structures and Processes* (pp.31-53). Springer, New York, NY. doi:10.1007/978-1-4419-7988-9\_2

Küçük, M. (2010). Lurking in online asynchronous discussion. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2, 2260-2263. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.319

Li, S., Hietajärvi, L., Palonen, T., Salmela-Aro, K., & Hakkarainen, K. (2017). Adolescents' Social Networks: Exploring Different Patterns of Socio-Digital Participation. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 61(3), 255-274. doi:10.1080/00313831.2015.1120236

Lietuvos statistikos departamentas (2020). *Informacinių technologijų naudojimas namų ūkiuose*.

Paimta iš [https://osp.stat.gov.lt/informaciniai-pranesimai?articleId=8028975&fbclid=IwAR03emNEsRYUIgmAelko\\_gAhlz8hFH3SdfwmF9URSCtMmuwSvRUpy3zOrg8](https://osp.stat.gov.lt/informaciniai-pranesimai?articleId=8028975&fbclid=IwAR03emNEsRYUIgmAelko_gAhlz8hFH3SdfwmF9URSCtMmuwSvRUpy3zOrg8)

[https://osp.stat.gov.lt/viesos-duomenu-rinkmenos/-/asset\\_publisher/i2LnhXkrXAbl/content/metinio-informaciniu-technologiju-naudojimo-namu-ukiuose-statistinio-tyrimo-?inheritRedirect=false](https://osp.stat.gov.lt/viesos-duomenu-rinkmenos/-/asset_publisher/i2LnhXkrXAbl/content/metinio-informaciniu-technologiju-naudojimo-namu-ukiuose-statistinio-tyrimo-?inheritRedirect=false)

Luyckx, K., Schwartz, S.J., Goossens, L., Beyers, W., & Missotten, L. (2011). Processes of Personal Identity. Formation and Evaluation. In S.J. Schwartz et al. (eds.), *Handbook of Identity Theory and*

*Research: Vol.1. Structures and Processes* (pp. 77-98). Springer Science Business Media. New York, NY. doi:10.1007/978-1-4419-7988-9\_4

Manago, A. (2015). Identity Development in the Digital Age: The Case of Social Networking Sites. In K.C. McLean & M. Syed (Eds.), *The Oxford Handbook of Identity Development* (pp. 508-524). New York: Oxford University Press.

Mannerström, R., Hietajärvi, L., Muotka, J., & Salmela-Aro, K. (2018). Identity profiles and digital engagement among Finnish high school students. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(1). <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-2>.

Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(5), 551–558. doi:10.1037/h0023281

Marcia, J. E. (1980). Identity in adolescence. In J. Adelson (Ed.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 159–187). New York: Wiley.

Mazalin, D., & Moore, S. (2004). Internet Use, Identity Development and Social Anxiety Among Young Adults. *Behaviour Change*, 21(2), 90–102. doi:10.1375/behc.21.2.90.55425

Meeus, W. (2011). The Study of Adolescent Identity Formation 2000–2010: A Review of Longitudinal Research. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 75 – 94. doi:10.1111/j.1532-7795.2010.00716.x

Nielsen Norman Group (2006, 2009). “90-9-1” Rule for Participation Inequality: Lurkers vs. Contributors in Internet Communities. *Jakob Nielsen’s Alertbox*. Paimta iš [http://www.useit.com/alertbox/participation\\_inequality.html](http://www.useit.com/alertbox/participation_inequality.html)

Pakalniškienė, V. (2012). *Tyrimo ir įvertinimo priemonių patikimumo ir validumo nustatymas*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.

Pallant, J. (2003). *SPSS Survival Manual: A step by step to data analysis using SPSS for Windows (Version 10 and 11)* (3rd ed.). Philadelphia: St Edmundsbury Press Ltd.

Punie, Y., Brečko, B., & Ferrari, A. (2014). DIGCOMP: a Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe, 38, 3-17. Paimta iš [http://www.openeducationeuropa.eu/nl/elearning\\_papers](http://www.openeducationeuropa.eu/nl/elearning_papers)

Sebre, S. & Miltuze, A. (2021). Digital Media as a Medium for Adolescent Identity Development. *Technology, Knowledge and Learning*. 26, 1-15. 10.1007/s10758-021-09499-1.

- Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D.M. (2011). Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science*, 333, 776-778. doi:10.1126/science.1207745
- Sun, N., Rau, P. L., & Ma, L. (2014). Understanding lurkers in online communities: A literature review. *Computers in Human Behavior*, 38, 110–117. doi:10.1016/j.chb.2014.05.022
- Swirsky, J., Rosie, M., & Xie, H. (2021). Adjustment Correlates of Social Media Engagement Among Early Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*. doi:10.1007/s10964-021-01421-3
- Triandis, H. C. (1977). *Interpersonal behaviour*. Monterey, CA, US: Brooks/Cole Publishing Company.
- Paimta iš: Michie, S., West, R., Campbell, R., Brown, J., & Gainforth, H. (2014). *ABC of Behaviour Change Theories*.
- Twenge, J., & Martin, G. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of adolescence*, 79, 91-102. doi:10.1016/j.adolescence.2019.12.018
- Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). Online communication among adolescents: An integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *Journal of Adolescent Health*, 48, 121–127. doi:10.1016/j.jadohealth.2010.08.020
- Valkenburg, P. M., Schouten, A. P., & Peter, J. (2005). Adolescents' identity experiments on the internet, *New Media and Society*, 7(3), 383-402. doi:10.1177/1461444805052282
- Valkenburg, P., Sumter, S., & Peter, J. (2010). Gender differences in online and offline self-disclosure in pre-adolescence and adolescence. *The British journal of developmental psychology*, 29, 253-69. doi:10.1348/2044-835X.002001
- Žukauskienė, R., Truskauskaitė-Kunevičienė, I., Kaniušonytė, G., & Crocetti, E. (2017). How do Lithuanian adolescents address identity questions? A four-wave longitudinal study on change and stability in identity styles. *European Journal of Developmental Psychology*, 15. doi:10.1080/17405629.2017.1285762.

## PRIEDAI

### 1 priedas. Lietuvos statistikos departamento (2020) informacinių technologijų naudojimo duomenys

1 lentelė. *Internetinės veiklos, kuriomis naudojasi 16-19 m. jaunuoliai*

Klausimas	Taip
Susirašinėjote realiu laiku rinkdami tekstą (pvz., per „Skype“, „Messenger“, „WhatsApp“, „Viber“)	91.71%
Dalyvavote socialiniuose tinkluose (sukūrėte naudotojo paskyrą, skelbėte pranešimus ar kitą informaciją svetainėse „Facebook“, „One“, „Twitter“, „Netlog“ ar pan.)	89.27%
Žiūrėjote vaizdo medžiagą naudodamiesi dalijimosi paslaugomis, pvz., „YouTube“	88.29%
Skambinote naudodamiesi internetu (pvz., per „Skype“, įskaitant vaizdo skambučius naudojant internetinę kamerą)	87.80%
Klausėtės muzikos internete, (pvz., interneto radijo ar tiesiogiai tinkle) ar atsiuntėte muzikos įrašų	87.32%
Siuntėte ir (ar) gavote elektroninius laiškus	85.37%
Ieškojote informacijos apie prekes ir paslaugas	82.44%
Skaitėte naujienas, laikraščius, žurnalus	80.00%
Bendravote su mokytojais ar kitais besimokančiais asmenimis internetu švietimo įstaigų ir pan. puslapiuose mokymosi tikslais	76.10%
Naudojotės mokymo medžiaga tiesiogiai internete, pvz., garso ar vaizdo mokymo medžiaga, mokymosi programine įranga, elektroniniais vadovėliais	71.22%
Mokėtės internetu (nuotolinės studijos, kursai internete)	70.73%
Dalijotės ar skelbėte savo sukurtą vaizdo medžiagą, nuotraukas, muziką, tekstus interneto svetainėse ar naudodamiesi mobiliosiomis programėlėmis	66.34%
Žaidėte internete ar atsisuntėte žaidimus	65.85%
Naudojotės internetinės bankininkystės paslaugomis	65.85%
Ar Jūs naudojotės internetine duomenų saugykla (pvz., „Google Drive“, „Dropbox“, „Microsoft OneDrive“, „iCloud“, „Telia saugykla“) nuotraukoms, muzikos, vaizdo ar kitiems failams saugoti?	56.10%
Žiūrėjote tiesiogiai ar įrašytas televizijos laidas iš TV transliuotojų	55.12%
Ieškojote informacijos, susijusios su sveikata (informacijos apie ligas, traumas, mitybą ir pan.)	51.71%
Žiūrėjote užsąkytą vaizdo medžiagą naudodamiesi mokamomis paslaugomis (filmų nuoma internetu, pvz., „Netflix“, „ePasaka“, „Telia Mediateka“, „HBO“)	32.20%
Pardavėte prekes ar paslaugas internetu, pvz., per aukcioną ar „eBay“	18.54%
Užsiregistravote pas gydytoją gydymo įstaigų svetainėse ar naudodamiesi mobiliosiomis programėlėmis	15.61%
Naudojotės kitomis sveikatos priežiūros paslaugomis per interneto svetaines ar mobiliąsias programėles, užuot apsilankius pas gydytoją (pvz., receptui ar konsultacijai internetu gauti)	6.83%
Jungėtės prie asmeninių sveikatos įrašų internete	6.34%

## **2 priedas.** Informacija tėvams ir vaikams dėl pilotinio tyrimo apklausos

Sveiki, esu Vilniaus universiteto Edukacinės ir vaiko psichologijos magistrantūros studentė Agnė Rojutė-Balsevičienė. Kreipiuosi į Jus, tėvus, norėdama informuoti apie planuojamą atlikti pilotinį tyrimą, kuriame bus kviečiamas dalyvauti jūsų vaikas. Šiuo metu rašau magistrinį darbą apie paauglių tapatumo paieškas (kas aš esu) ir veiklas skaitmeninėje erdvėje. Šiuo pilotiniu tyrimu stengiuosi suprasti, ką paaugliai veikia socialiniuose tinkluose, internete, įvairiose technologijose, apibendrinant - skaitmeninėje erdvėje. Šią pilotinio tyrimo anketą sudaro 37 klausimai apie veiklas, elgesį skaitmeninėje erdvėje ir keli demografiniai klausimai (lytis, amžius, klasė). Vaikų atsakymai bus anonimiški ir konfidencialūs. Rezultatai bus naudojami rašant šį magistro darbą. Jeigu nesutinkate, kad jūsų vaikas pildytų šio tyrimo anketą, prašau informuokite mane iki sausio 15 d. šiuo el. paštu: a.rojute@gmail.com. Iš anksto dėkojame!

Sveiki, esu Vilniaus universiteto Edukacinės ir vaiko psichologijos magistrantūros studentė Agnė Rojutė-Balsevičienė. Rašau magistrinį darbą apie paauglių tapatumo paieškas (kas aš esu?) ir veiklas skaitmeninėje erdvėje (digital space). Šiuo metu atlieku pilotinį tyrimą, kuriuo stengiuosi suprasti ką paaugliai veikia socialiniuose tinkluose, internete, įvairiose technologijose, apibendrinant - skaitmeninėje erdvėje. Šią anketą sudaro 37 klausimai apie veiklas, elgesį skaitmeninėje erdvėje ir keli demografiniai klausimai (lytis, amžius, klasė). Atsakinėjant į klausimus reikėtų pagalvoti ir atsakyti: kaip dažnai užsiimi minima veikla skaitmeninėje erdvėje ir į tam tikrus klausimus atsakyti pasirenkant balą nuo 1 (niekada neužsiimu tokia veikla) iki 7 (nuolat užsiimu minima veikla). Atsakymai yra anonimiški ir konfidencialūs. Rezultatai bus naudojami rašant šį magistro darbą. Ar sutinki dalyvauti apklausoje? Jeigu taip, prašau užpildyti žemiau pateiktą anketą (tai gali užtrukti iki 10 min.). Taigi, Kaip dažnai užsiimi šia veikla skaitmeninėje erdvėje? Žemiau pateikti teiginiai laukia tavo atsakymo :)

### **3 priedas.** Informacija tėvams dėl pagrindinio tyrimo apklausos

Sveiki, esu Vilniaus universiteto Edukacinės ir vaiko psichologijos magistrantūros studentė Agnė Rojutė-Balsevičienė. Šiuo metu rašau baigiamąjį darbą apie paauglių elgesį skaitmeninėje erdvėje ir jų savęs sampratą. Mano darbą kuruoja prof. dr. Saulė Raižienė.

Noriu Jūsų paprašyti leisti savo vaikui (dukrai ar sūnui) dalyvauti apklausoje. Planuoju kovo 7 – kovo 20 d. su mokyklos administracijos pagalba Tamo dienyne Jūsų vaikui pateikti el. anketą apie veiklas skaitmeninėje erdvėje (socialiniuose tinkluose, žaidimuose) ir savęs sampratą bei kelis demografinius klausimus (vaiko lytis, amžius, klasė). Jūsų vaiko atsakymai būtų panaudoti rašant minėtą baigiamąjį darbą ir padėtų suprasti, kaip tai, ką paaugliai mano apie save yra susiję su jų elgesiu skaitmeninėje erdvėje.

Tikiuosi leisite savo vaikui dalyvauti apklausoje. Jeigu nesutinkate, kad vaikas dalyvautų apklausoje, informuokite mane iki kovo 6 d. el. paštu: a.rojute@gmail.com.

Dalyvaujant apklausoje vaikui nereikės nurodyti savo vardo ir pavardės. Apklausa yra laisvanoriška, todėl vaiko taip pat atsiklausime, ar jis sutinka atsakyti į klausimus. Jei pradėjęs pildyti anketą, vaikas apsigalvos, jis galės nutraukti anketos pildymą.

Jeigu kyla daugiau klausimų dėl šio tyrimo, galite su manimi susisiekti ir tel. nr. 867173427 arba el. paštu a.rojute@gmail.com

Iš anksto dėkoju už bendradarbiavimą!

Agnė Rojutė-Balsevičienė

Sveiki, esu Vilniaus universiteto Edukacinės ir vaiko psichologijos magistrantūros studentė Agnė Rojutė-Balsevičienė. Šiuo metu rašau baigiamąjį darbą apie paauglių elgesį skaitmeninėje erdvėje ir jų savęs sampratą. Mano darbą kuruoja prof. dr. Saulė Raižienė.

Noriu Jūs informuoti, kad Šiaulių Didždvario gimnazijos 9-12 klasės mokiniams šių metų kovo 7 – 20 d. buvo pateikta Tamo dienyne el. apklausos anketa apie veiklas skaitmeninėje erdvėje (socialiniuose tinkluose, žaidimuose) ir savęs sampratą bei keli demografiniai klausimai (vaiko lytis, amžius, klasė). Gauti atsakymai bus panaudoti rašant minėtą baigiamąjį darbą ir padės suprasti, kaip tai, ką paaugliai mano apie save yra susiję su jų elgesiu skaitmeninėje erdvėje.

Dalyvaujant apklausoje vaikui nereikėjo nurodyti savo vardo ir pavardės. Apklausa buvo laisvanoriška, todėl vaiko atsiklausėme, ar jis sutinka atsakyti į klausimus. Jei pradėjęs pildyti anketą, vaikas apsigalvojo, galėjo nutraukti anketos pildymą.

Ši informacija turėjo būti išsiųsta prieš tyrimą, tačiau įvyko nesusipratimas, todėl informuoju pavėluotai. Jeigu kyla daugiau klausimų dėl šio tyrimo, prašau susisiekti su manimi iki balandžio 10 d. tel. nr. 867173427 arba el. paštu: a.rojute@gmail.com

Apgailestauju už pavėluotą informavimą.

Agnė Rojutė-Balsevičienė



#### **4 priedas.** Informacija vaikams dėl pagrindinio tyrimo apklausos

Labas, esu Vilniaus universiteto Edukacinės ir vaiko psichologijos magistrantūros studentė Agnė Rojutė-Balsevičienė. Šiuo metu rašau baigiamąjį darbą apie paauglių veiklas ir elgesį skaitmeninėje erdvėje (socialiniuose tinkluose, žaidimuose), taip pat bandau suprasti, ką paaugliai mąsto apie save, kitus, ateitį. Noriu Tavęs paprašyti sudalyvauti apklausoje ir atsakyti į klausimus apie tai, kaip dažnai užsiimi tam tikra veikla skaitmeninėje erdvėje bei kiek sutinki su pateiktais teiginiais apie save. Taip pat bus keli klausimai apie Tave (lytis, amžius, klasė). Šioje anketoje yra 77 klausimai, tad pildymas gali užtrukti apie 15 min.

Dalyvavimas apklausoje yra laisvanoriškas, taigi Tu gali nesutikti dalyvauti arba pradėjęs pildyti apklausą, bet kada pildymą nutraukti. Tikiuosi sutiksi dalyvauti, nes Tavo atsakymai yra išties svarbūs, padėtų suprasti kaip paauglių savęs supratimas, pasaulio tyrinėjimas siejasi su tuo, ką paaugliai veikia skaitmeninėje erdvėje. Nėra teisingų ar klaidingų atsakymų, man svarbiausia yra Tavo nuomonė. Pildant šią anketą Tau nereikės rašyti savo vardo, pavardės, duomenys bus naudojami apibendrintai.

Ačiū Tau!

Agnė Rojutė-Balsevičienė

## 5 priedas. Leidimas naudoti Socialinių-skaitmeninių (SDP) veiklų klausimyną

Agnė Rojutė-Balsevičienė

Tue 6/15/2021 5:44 PM

To: lauri.hietajarvi@helsinki.fi



Hello Mr. Lauri,

I am a student at Vilnius University, Lithuania. I am currently studying for my master's degree in Psychology, Educational and child program. My master thesis will be on the relationship between internet use and identity in adolescence. I found your interesting article in which you are using a great socio-digital participation (SDP) questionnaire (<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.049>). I would like to ask for your permission to use the SDP questionnaire in my master's thesis.

Thank you for your answer in advance,

Agnė Rojutė-Balsevičienė

---

Hietajärvi, Lauri V O <lauri.hietajarvi@helsinki.fi>

Wed 6/16/2021 10:49 AM

To: Agnė Rojutė-Balsevičienė



Hi,

Thank you for asking. You can, of course, use the questionnaire as you wish.

I'm sure you have noticed, but if not, we also have a paper in the identity theme:

Mannerström, R., Hietajärvi, L., Muotka, J., & Salmela-Aro, K. (2018). Identity profiles and digital engagement among Finnish high school students. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 12(1). <https://doi.org/10.5817/CP2018-1-2>

and a new more theoretical paper on identity dimensions in adolescence:

Mannerström, R., Hietajärvi, L., & Salmela-Aro, K. (2021). A Two-wave Longitudinal Study of Identity Profiles Based on Eight Dimensions: Further Insight into Exploration and Commitment Quality as Well as Life Domains Central to Identity. *Identity*, 0(0), 1–26. <https://doi.org/10.1080/15283488.2021.1903468>

Good luck with your degree!

-Lauri

## 6 priedas. Pilotinio tyrimo duomenų analizė

Pilotinio tyrimo metu buvo siekiama patikrinti versto socialinio – skaitmeninio (SDP) klausimyno, taip pat sukurtos įvaizdžio skalės patikimumą. SDP klausimyną sudarė 33 klausimai, kuriuos klausimyno autoriai išskyrė į 6 grupes. Šio pilotinio tyrimo metu viso SDP klausimyno gautas patikimumo koeficientas *Cronbacho*  $\alpha = 0,86$ . Atskirų skalių patikimumo *Cronbacho*  $\alpha$  svyruoja nuo  $\alpha = 0,67$  (tinklaraščių) iki  $\alpha = 0,88$  (veiksmo žaidimų). Pilotinio tyrimo metu taip pat patikrinta sukurta nauja skalė - Įvaizdžio kūrimas, ją sudarė 4 klausimai, jos patikimumas *Cronbacho*  $\alpha = 0,73$ . Atskirų skalių patikimumas, klausimų skaičius ir pavyzdžiai pateikti 1 lentelėje.

1 lentelė. SDP klausimyno ir įvaizdžio skalių patikimumas

Skalės	<i>Cronbacho</i> $\alpha$	Teiginių skaičius skalėje	Teiginių pavyzdys
Socialinių tinklų	0,80	8	<i>Lankausi socialinių tinklų svetainėse ir siunčiu žinutes.</i>
Tinklaraščių	0,67	3	<i>Rašau trumpų įrašų tinklaraščiuose, pvz. Twitter, Tumblr, Reddit.</i>
Žinių	0,76	2	<i>Ieškau naujienų apie savo pomėgius ar kitus dalykus.</i>
Kūrybos	0,74	10	<i>Pasidalinu savo kurta ar miksuota muzika.</i>
Veiksmo žaidimų	0,88	6	<i>Žaidžiu nuotykių žaidimus.</i>
Socialinių žaidimų	0,82	4	<i>Žaidžiu pramoginius / vakarėlių žaidimus.</i>
Įvaizdžio kūrimas	0,73	4	<i>Aš ištrinu nuotraukas ar įrašus, kurie nesulaukė pakankamai paspaudimų „patinka“.</i>

Siekiant patikrinti Socialinių - skaitmeninių veiklų (SDP) klausimų validumą, atlikta tiriamoji faktorių analizė – principinių komponentų su *varimax* sukiniu. Faktorių analizė leidžia pamatyti galimą konstruktų kiekį. Šio pilotinio tyrimo atveju tyrimo imtis buvo 40 paauglių, todėl duomenis negalime laikyti patikimais ir juos analizuojant būtina remtis teoriniu pagrindu. SDP klausimyno Bartleto sferiškumo testas yra reikšmingas ( $p < 0,001$ ) ir Kaiserio–Guttmano kriterijus yra 0,37 - tai nėra geras rodiklis. Išskiriant faktorių skaičių ir analizuojant tikrines reikšmes, kurios būtų didesnės nei 1, matome, kad programa siūlo turėti 10 faktorių, kurių duomenų sklaidos paaiškinamumo procentas yra 80,47 proc. Duomenys pateikti 2 lentelėje.

2 lentelė. SDP klausimyno faktorių analizės tikrinės reikšmės

Komponentas	Tikrinė reikšmė	Išsibarstymo %	Sudedamasis dažnis
1	7.01	13.98	13.98
2	4.45	10.71	24.69
3	2.87	9.74	34.43
4	2.62	8.40	42.83
5	1.94	7.90	50.73
6	1.89	7.12	57.85
7	1.66	6.87	64.72
8	1.50	6.62	71.34
9	1.40	4.76	76.10
10	1.21	4.37	80.47

Kadangi programa išskyrė 10 faktorių, o buvo tikimasi 6 (remiantis originaliu klausimynu), toliau faktorinė analizė buvo atlikta nustatant 6 faktorius. Duomenys parodė, kad tokiu atveju paaiškinama 62,97 proc. duomenų išsibarstymo (3 lentelė).

3 lentelė. SDP klausimyno faktorių analizės tikrinės reikšmės, nustatant 6 faktorius

Komponentas	Tikrinė reikšmė	Išsibarstymo %	Sudedamasis dažnis
1	7.01	15.98	15.98
2	4.45	11.38	27.36
3	2.87	11.37	38.73
4	2.62	8.81	47.54
5	1.94	8.24	55.78
6	1.89	7.19	62.97

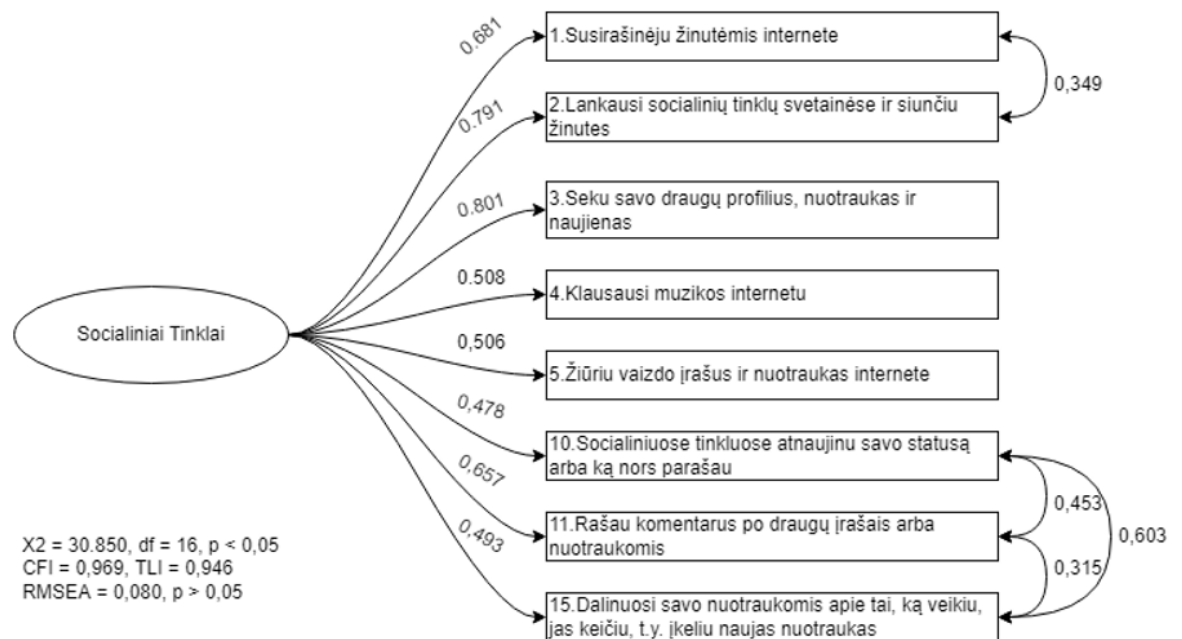
Gauti faktorių svoriai pateikiami 4 lentelėje. Klausimai priskirti skaitmeninių veiklų grupėms atsižvelgiant į originalią SDP klausimyno faktorių analizę.

4 lentelė. Pilotinio tyrimo faktorių svoriai

SDP klausimynas	1	2	3	4	5	6
<b>Socialiniai tinklai</b>						
1.Susirašinėju žinutėmis internete	0.06	-0.07	0.13	0.14	0.08	<b>0.81</b>
2.Lankausi socialinių tinklų svetainėse	-0.04	-0.02	0.35	-0.12	0.01	<b>0.76</b>
3.Seku savo draugų profilius, nuotraukas	-0.25	0.04	<b>0.64</b>	0.06	-0.12	0.18
4.Klausausi muzikos internetu	0.17	0.19	0.24	0.08	-0.18	<b>0.45</b>
5.Žiūriu vaizdo įrašus ir nuotraukas int	0.37	0.31	0.33	0.37	-0.06	-0.09
10.Socialiniuose tinkluose atnaujinu sa	-0.10	0.01	<b>0.81</b>	0.12	0.01	0.16
11.Rašau komentarus po draugų įrašais	0.02	-0.17	<b>0.68</b>	-0.07	0.38	0.32
15.Dalinuosi savo nuotraukomis apie t	-0.18	-0.03	<b>0.79</b>	0.08	0.02	0.28
<b>Tinklaraščiai</b>						
6.Skaitau arba seku trumpų įrašų tinkla	0.36	<b>0.61</b>	-0.09	0.03	0.18	0.16
7.Skaitau arba seku tinklaraščius (blog	-0.04	<b>0.52</b>	0.17	0.35	0.23	0.03
14.Rašau trumpų įrašų tinklaraščiuose,	0.19	<b>0.76</b>	0.11	0.04	-0.28	0.05
<b>Žinių paieška</b>						
8.Ieškau naujienų apie savo pomėgius	-0.05	0.06	0.06	<b>0.83</b>	0.05	0.19
9.Mokausi savo pomėgiams reikalingų	0.18	0.11	0.07	<b>0.72</b>	-0.04	-0.03
<b>Kūryba</b>						
12.Pasidalinu įdomių svetainių nuorod	0.00	0.49	<b>0.61</b>	0.10	0.30	-0.23
13.Rašau arba komentuoju diskusijų fo	0.15	0.41	0.11	-0.15	<b>0.67</b>	0.03
16.Prižiūriu tinklaraštį (a blog) arba sv	0.06	0.20	0.06	0.06	0.00	-0.06
17.Redaguoju ir remiksiuoju kitų kūrin	-0.04	<b>0.80</b>	-0.13	-0.05	0.07	-0.03
18.Pasidalinu savo darytomis ar retušu	0.28	0.26	0.31	0.06	0.14	-0.14
19.Pasidalinu savo kurtais ar redaguot	0.03	0.20	0.26	0.28	<b>0.63</b>	-0.26
20.Pasidalinu savo kurta ar miksuota m	0.06	<b>0.75</b>	-0.11	-0.38	0.23	0.21
21.Pasidalinu savo kurtu menu.	0.15	<b>0.51</b>	-0.02	-0.11	0.40	0.50
22.Pasidalinu savo kurtomis istorijomi	0.29	0.17	-0.02	-0.60	<b>0.50</b>	0.19
23.Pasidalinu patirtimi apie savo pom	0.27	-0.13	0.01	-0.12	<b>0.68</b>	0.09
<b>Žaidimų orientacija</b>						
24.Žaidžiu pramoginius / vakarėlių žai	<b>0.80</b>	0.30	-0.03	-0.14	-0.08	0.04
25.Žaidžiu mankštos / judesio žaidimus	<b>0.68</b>	0.13	0.23	-0.39	-0.06	-0.05
26.Žaidžiu muzikos, ritmo ar šokių žai	<b>0.53</b>	0.02	0.52	-0.44	0.00	-0.01
27.Žaidžiu galvosukių žaidimus	<b>0.39</b>	0.28	-0.08	-0.46	0.06	0.04
28.Žaidžiu sporto žaidimus	<b>0.66</b>	0.03	0.10	-0.04	-0.02	0.09
29.Žaidžiu vairavimo / lenktynių žaidi	<b>0.86</b>	-0.08	-0.12	0.19	0.12	0.15
30.Žaidžiu vaidmenų (role-playing) ža	<b>0.59</b>	0.19	-0.21	0.26	0.38	0.20
31.Žaidžiu strateginius arba simuliacin	<b>0.70</b>	0.21	-0.28	-0.06	0.33	0.00
32.Žaidžiu šaudykles (shooters)	<b>0.70</b>	0.00	-0.33	0.04	0.30	-0.24
33.Žaidžiu nuotykių žaidimus	<b>0.69</b>	0.09	-0.25	0.08	0.31	0.04

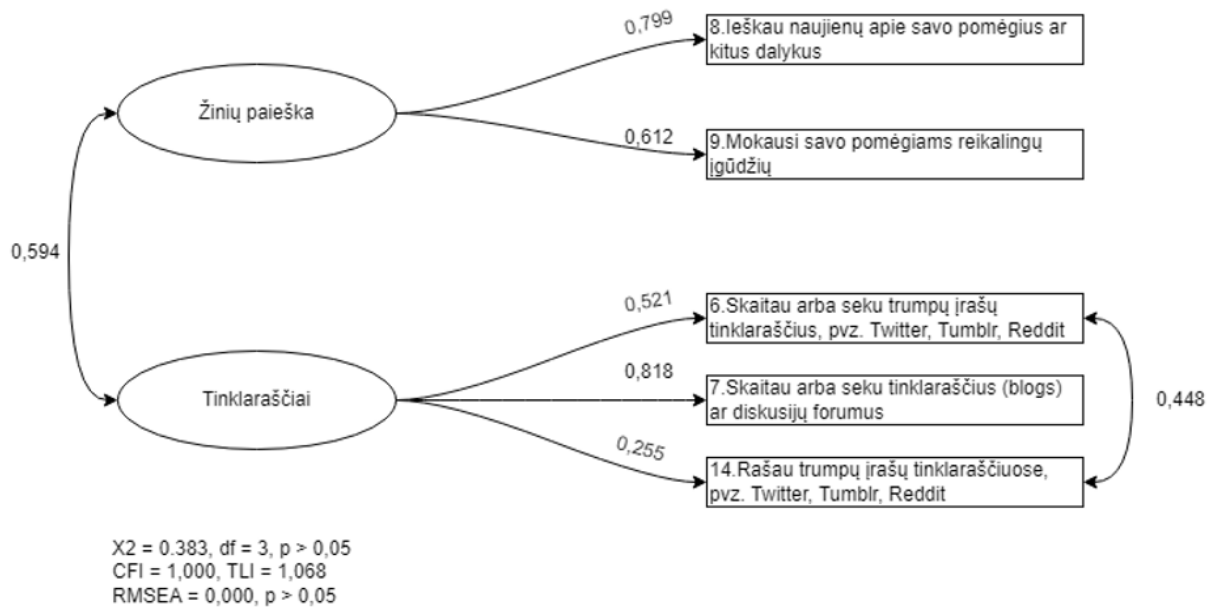
## 7 priedas. Patvirtinančiosios faktorių analizės SDP klausimyno skalių identifikavimo modeliai

Sudaryti modeliai – skalės buvo tikrinti Mplus 8.2 programa. Socialinių tinklų modelio, kai sudedami klausimai, kurie priskirti šiai skalei, chi kvadratas lygus 128.307 ir  $df = 20$ . Patobulinto modelio, kai pridedama programos pasiūlytų ir tinkančių pagal prasmę koreliacijų tarp 1 ir 2, 10 ir 15, 10 ir 11, 11 ir 15 klausimų,  $\chi^2 = 30,85$  ir  $df = 16$ . Tai  $\Delta \chi^2 = 128,307 - 30,85 = 97,46$ ;  $\Delta df = 20 - 16 = 4$ . Chi kvadrato lentelėje suradę reikiamą chi kvadrato skirtumą, kuris atitiktų 4 laisvės laipsnių, matome, kad chi kvadrato skirtumas turėtų būti 9,49 ir daugiau, kai reikšmingumo lygmuo 0,05, taigi modeliai reikšmingai skiriasi ir patobulintas variantas yra geresnis. Šios skalės svoriai svyravo nuo 0,48 iki 0,80 (žr. 1 pav.). Ta pati procedūra kartota ir su kitomis skalėmis – modeliais.



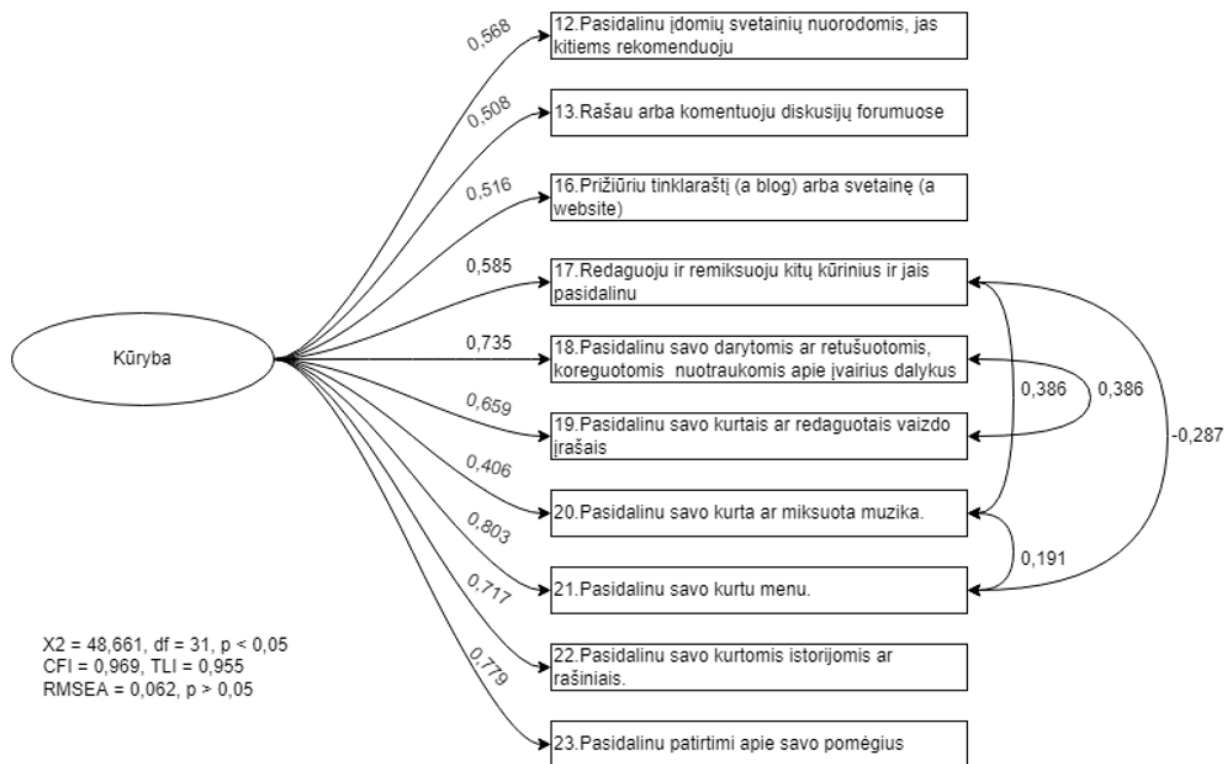
1 pav. Socialinių tinklų modelio identifikavimas

Žinių ir tinklaraščių skalės modelio, kai sudėti šioms dviem skalėms priklausantys teiginiai, chi kvadratas lygus 16,04 ir  $df = 4$ . Patobulinto modelio, kai pridedama koreliacija tarp 6 ir 14 klausimo,  $\chi^2 = 0,38$  ir  $df = 3$ . Tai  $\Delta \chi^2 = 16,04 - 0,38 = 15,66$ ;  $\Delta df = 4 - 3 = 1$ . Chi kvadrato lentelėje suradę reikiamą chi kvadrato skirtumą, kuris atitiktų 1 laisvės laipsnių, matome, kad chi kvadrato skirtumas turėtų būti 3,84 ir daugiau, kai reikšmingumo lygmuo 0,05, taigi modeliai reikšmingai skiriasi ir patobulintas variantas yra geresnis. Šios skalės svoriai svyravo nuo 0,26 iki 0,82 (žr. 2 pav.).



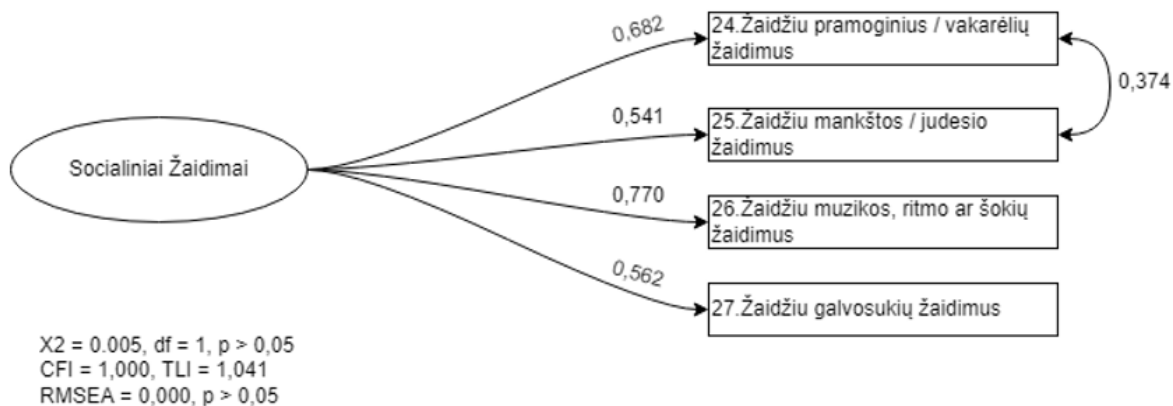
## 2 pav. Žinių ir tinklaraščių modelio identifikavimas

Kūrybos skalės modelio, kai sudėti šiai jungtinei skalei priskirti klausimai, chi kvadratas lygus 107,30 ir  $df = 35$ . Patobulinto modelio, kai pridedama koreliacijų tarp 17 ir 20, 18 ir 19, 17 ir 21, 20 ir 21 klausimų,  $\chi^2 = 48,66$  ir  $df = 31$ . Tai  $\Delta \chi^2 = 107,30 - 48,66 = 58,64$ ;  $\Delta df = 35 - 31 = 4$ . Chi kvadrato lentelėje suradę reikiamą chi kvadrato skirtumą, kuris atitiktų 4 laisvės laipsnių, matome, kad chi kvadrato skirtumas turėtų būti 9,49 ir daugiau, kai reikšmingumo lygmuo 0,05, taigi modeliai reikšmingai skiriasi ir patobulintas variantas yra geresnis. Šios skalės svoriai svyravo nuo 0,41 iki 0,80 (žr. 3 pav.).



**3 pav.** Kūrybos modelio identifikavimas

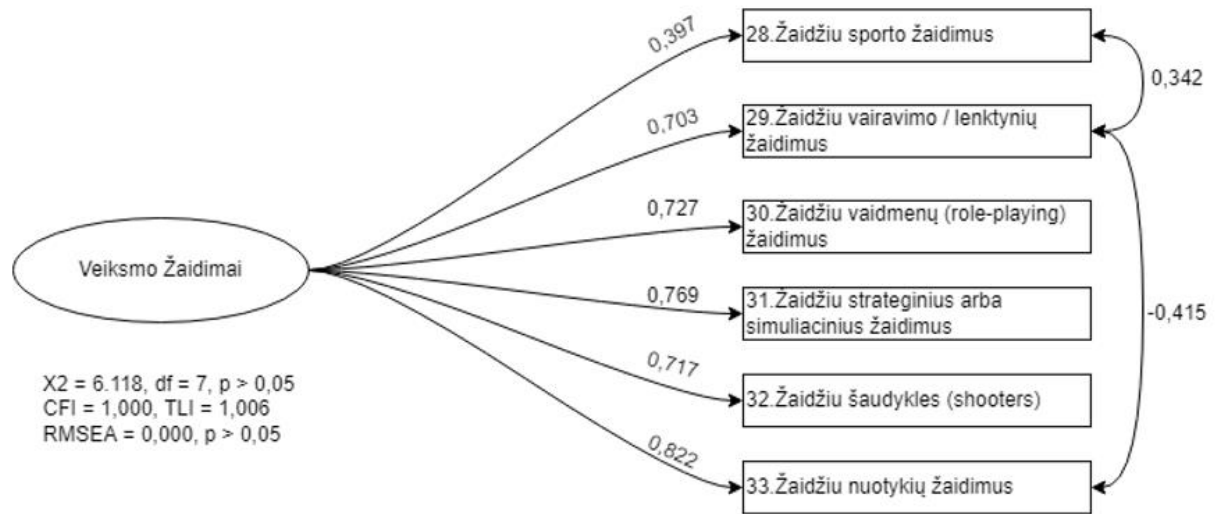
Socialinių žaidimų skalės modelio, kai sudėti šiai jungtinei skalei priskirti klausimai,  $\chi^2$  kvadratas lygus 6,11 ir  $df = 2$ . Patobulinto modelio, kai pridėdama korelacijų tarp 24 ir 25 klausimų,  $\chi^2 = 0,01$  ir  $df = 1$ . Tai  $\Delta \chi^2 = 6,11 - 0,01 = 6,11$ ;  $\Delta df = 2 - 1 = 1$ . Chi kvadrato lentelėje suradę reikiamą chi kvadrato skirtumą, kuris atitiktų 1 laisvės laipsnių, matome, kad chi kvadrato skirtumas turėtų būti 3,84 ir daugiau, kai reikšmingumo lygmuo 0,05, taigi modeliai reikšmingai skiriasi ir patobulintas variantas yra geresnis. Šios skalės svoriai svyravo nuo 0,54 iki 0,68 (žr. 4 pav.).



**4 pav.** Socialinių žaidimų modelio identifikavimas



Veiksmo žaidimų skalės modelio, kai sudėti šiai jungtinei skalei priskirti klausimai, chi kvadratas lygus 36,63 ir  $df = 9$ . Patobulinto modelio, kai pridedama koreliacijų tarp 28 ir 29, 29 ir 33 klausimų,  $\chi^2 = 6,12$  ir  $df = 7$ . Tai  $\Delta \chi^2 = 36,63 - 6,12 = 30,51$ ;  $\Delta df = 9 - 7 = 2$ . Chi kvadrato lentelėje suradę reikiamą chi kvadrato skirtumą, kuris atitiktų 2 laisvės laipsnių, matome, kad chi kvadrato skirtumas turėtų būti 5,99 ir daugiau, kai reikšmingumo lygmuo 0,05, taigi modeliai reikšmingai skiriasi ir patobulintas variantas yra geresnis. Šios skalės svoriai svyravo nuo 0,40 iki 0,82 (žr. 5 pav.).



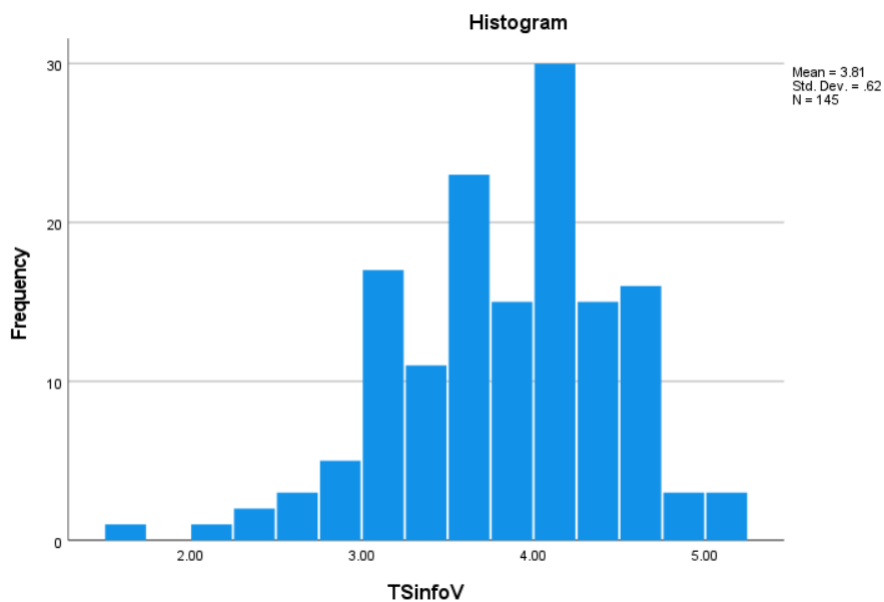
**5 pav.** Veiksmo žaidimų identifikavimo modelis

## 8 priedas. Sudarytų skalių įverčių pasiskirstymo duomenys

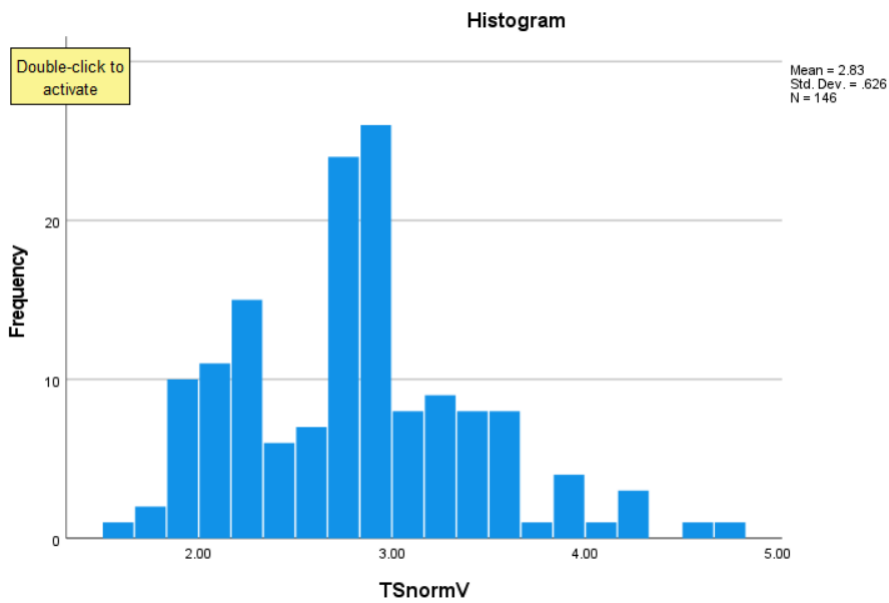
1 lentelėje pateikti sudarytų skalių asimetriškumo koeficientai, 1-11 pav. pavaizduotos histogramos formos.

1 lentelė. *Sudarytų skalių asimetriškumo koeficientai*

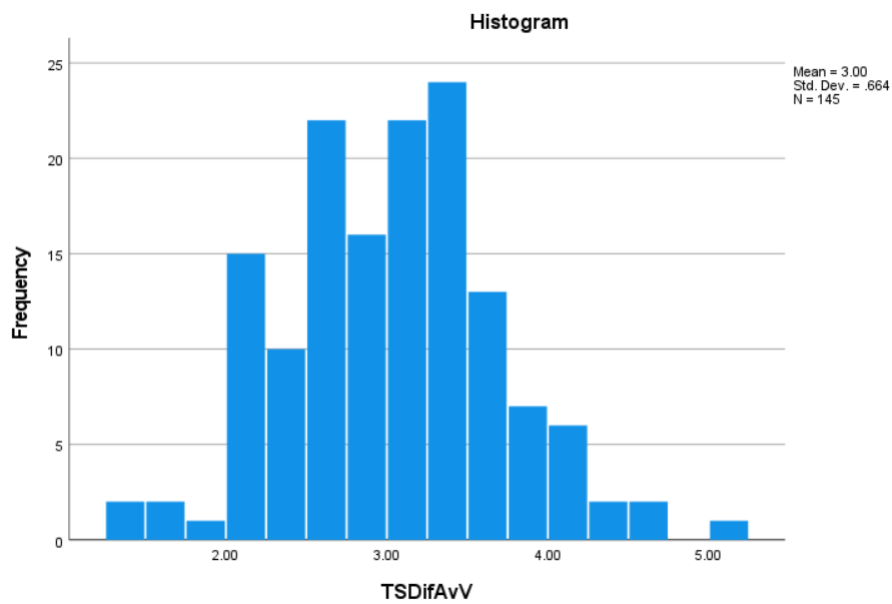
Skalės	Asimetriškumo koeficientas
Informacinis TS	-.502
Normatyvinis TS	.513
Sumišęs TS	.083
Įsipareigojimas	-.034
Socialiniai tinklai	-.702
Tinklaraščiai	.270
Žinių paieška	-.619
Kūryba	1080
Veiksmo žaidimai	.280
Socialiniai žaidimai	.336
Įvaizdžio kūrimas	1062



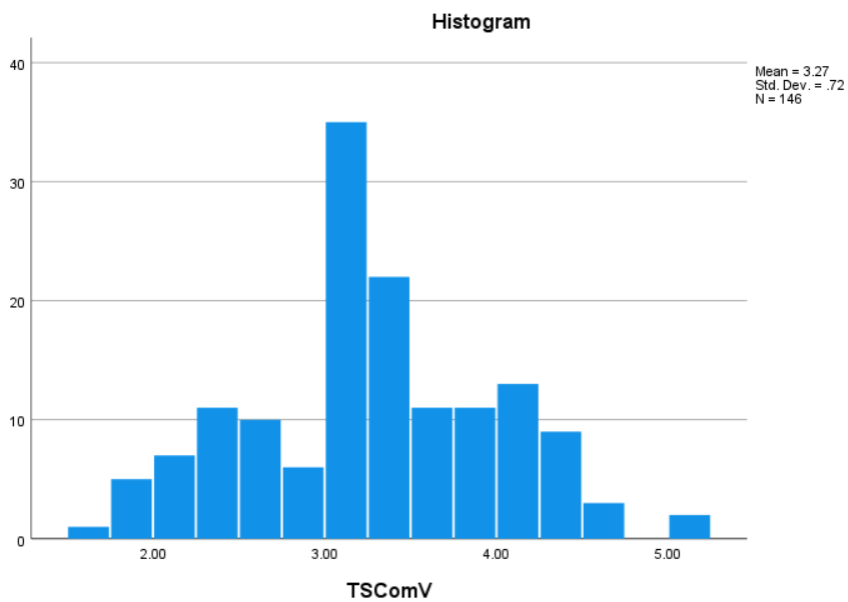
1 pav. Informacinio tapatumo stiliaus skalė



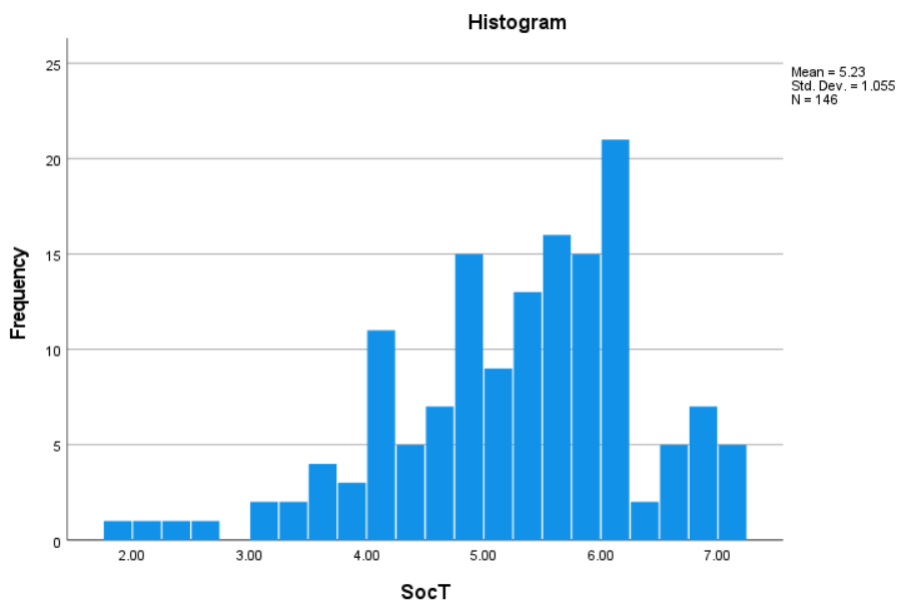
**2 pav.** Normatyvinio tapatumo stiliaus skalė



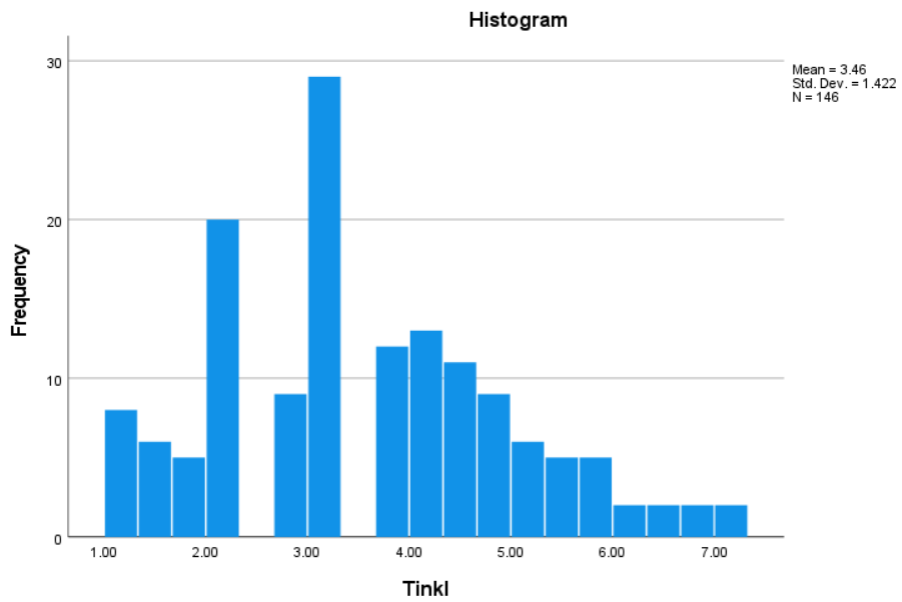
**3 pav.** Sumaišties tapatumo stiliaus skalė



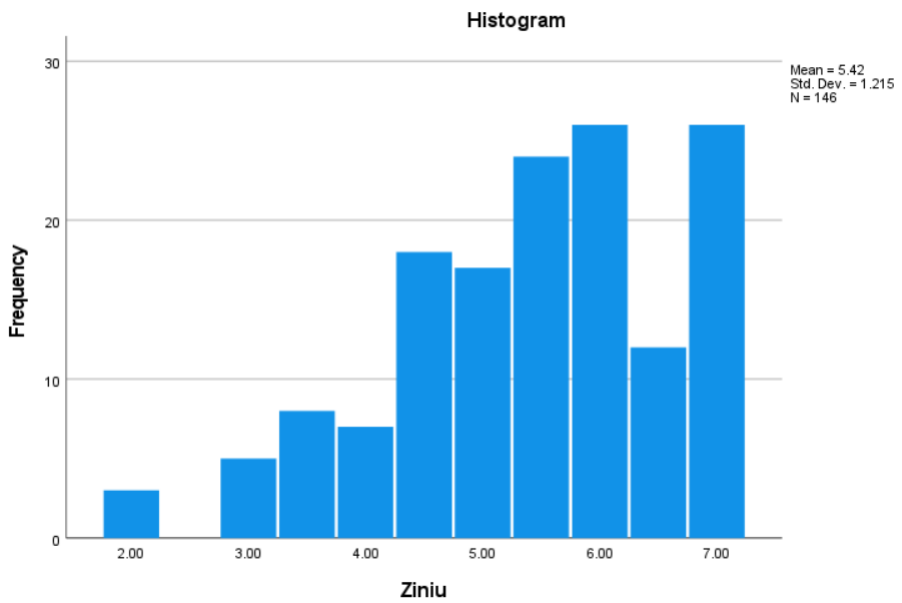
**4 pav.** Įsipareigojimo skalė



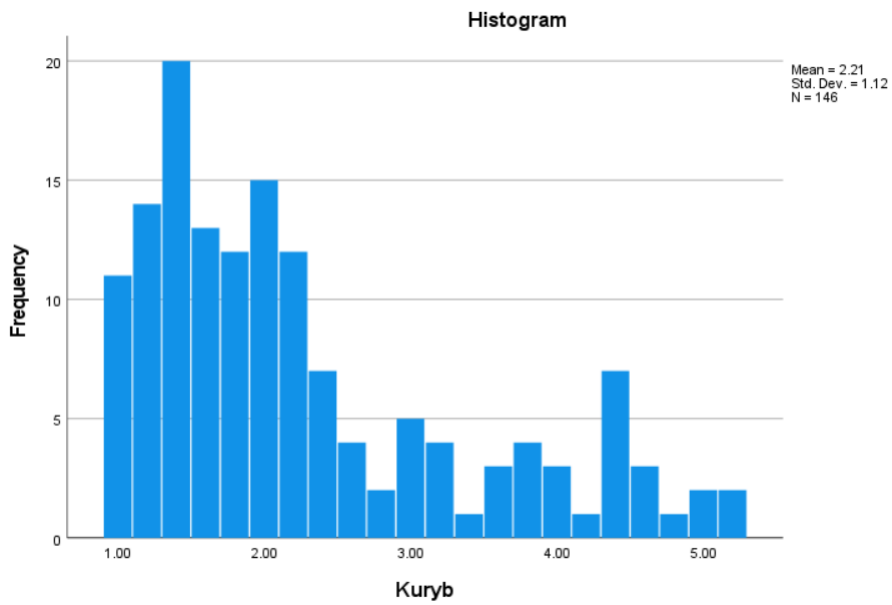
**5 pav.** Socialinių tinklų skalė



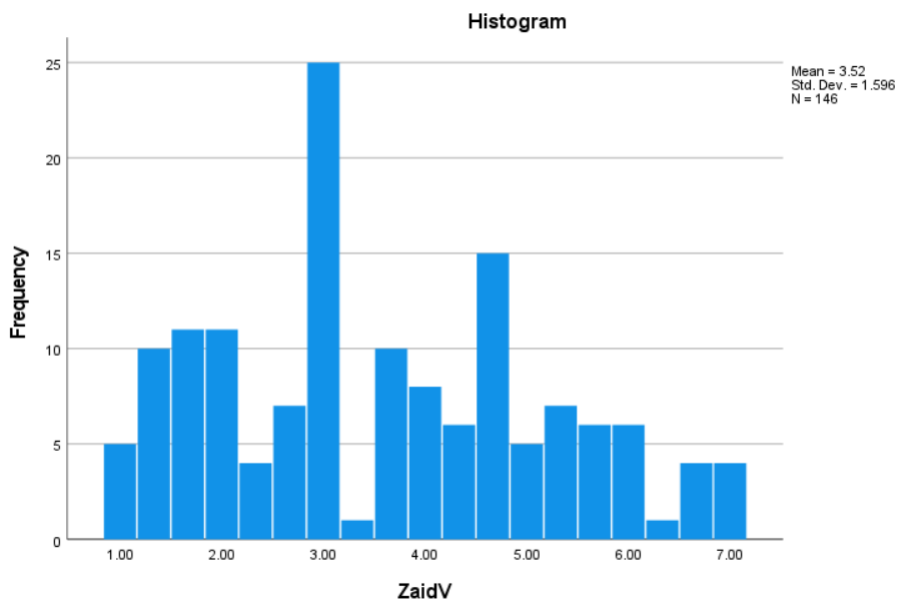
**6 pav.** Tinklaraščių skalė



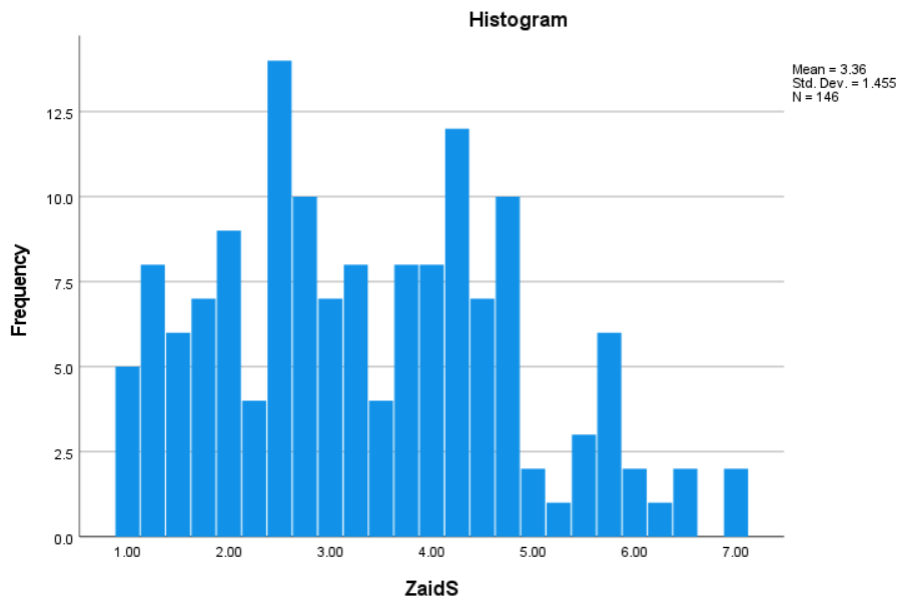
**7 pav.** Žinių skalė



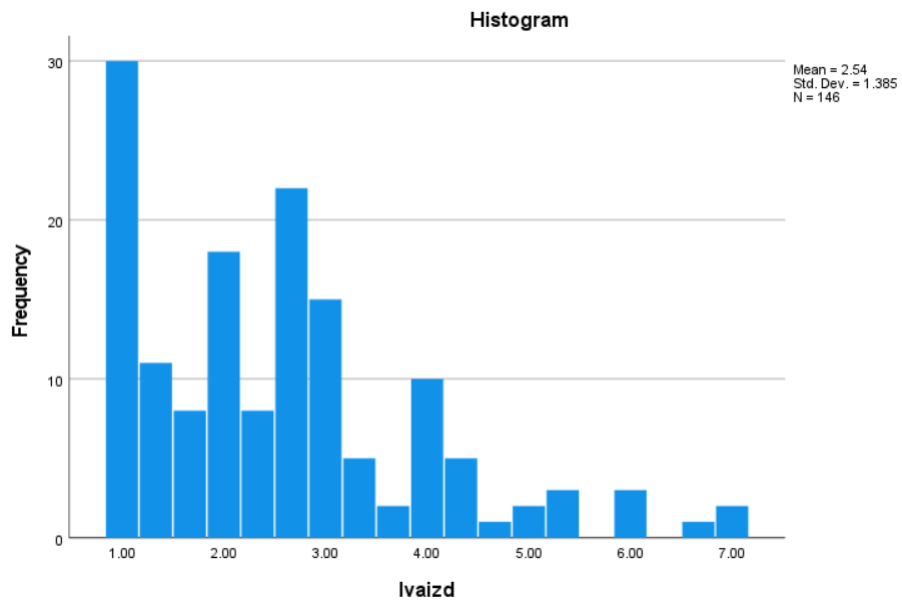
**8 pav. Kūrybos skalė**



**9 pav. Veiksmo žaidimų skalė**



**10 pav.** Socialinių žaidimų skalė



**11 pav.** Įvaizdžio kūrimo skalė