

ISSN 1822–119X

Mokytojų ugdymas. 2008. Nr. 11 (2), 86–101

Teacher Education. 2008. Nr. 11 (2), 86–101

Erika MASILIAUSKIENĖ

Šiaulių universitetas • Šiauliai University

VAIKŲ KOMPIUTERINĖS KULTŪROS ŽAIDYBINIS DISKURSAS SOCIALINĖS REALYBĖS KONSTRAVIMO KONTEKSTE: EMPIRINIO TYRIMO METODOLOGIJA IR REZULTATAI

PLAY DISCOURSE OF CHILDREN'S COMPUTER CULTURE IN THE CONTEXT OF CONSTRUCTION OF SOCIAL REALITY: METHODS AND RESULTS OF EMPIRICAL RESEARCH

Anotacija

Straipsnyje nagrinėjamas vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas, vykstantis patirtinio žinojimo kontekste. Atskleidžiama, kaip šio diskurso empiriniam tyrimui yra taikoma viena iš šiuolaikinių metodologinių priėgų – socialinės tikrovės konstravimo teorija (Berger, Luckman, 1999). Nurodomas žaidybinio diskurso turinys ir jo socialinės-edukacinės prasmės, išryškinančios vaikų kompiuterinės kultūros visavertiškumą, jos svarbumą bendros kultūros kūrimo procese.

Pagrindiniai žodžiai: *vaikai, kompiuterinė kultūra, žaidybinis diskursas, socialinė realybė, konstravimas.*

Įvadas

Dabartinei epochai būdingi spartūs informacinių ir komunikacinių technologijų plėtros mastai, integracija į visuomenės, žmonių grupių bei žmogaus, kaip atskiro individo, gyvenimą. Vieną informacinių ir komunikacinių technologijų priemonių – kompiuterį A. Giddens (2005) apibūdina kaip šiuolaikiniam žmonių gyvenimui reikšmingą, jis atlieka ne tik technologinę, bet ir informacinę, komunikacinę bei kultūrinę funkcijas. Kompiuteris informacinės visuomenės sklaidos sąlygomis tapo ne tik darbo įrankiu, bet laisvalaikio, bendravimo priemone, namų dalimi, keičiančia žmonių veiklos bei tradicinio gyvenimo būdą.

Vaikai, kaip aktyvūs informacinės visuomenės dalyviai, įsitraukia ne tik į jos kūrimą, bet ir pažinimą. Be to, jie yra ypač imlūs įvairioms technologijoms. Todėl mokslininkai (Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003; Vede, 2007 ir kt.) atkreipia dėmesį,

Abstract

The article analyses play discourse of children's computer culture appearing in the context of empirical knowledge. It is revealed how one of the modern methodological accesses – theory of construction of social reality – is applied to empirical research of this discourse (Berger, Luckman, 1999). Context of play discourse and its social-educational senses emphasizing real value of children's computer culture, its importance in the creation of general culture are indicated.

Key words: *children, computer culture, play discourse, social reality, construction.*

Introduction

Rapid extents of development of information and communication technologies, integration into life of society, people's groups and person as separate individual are typical to modern epoch. A. Giddens (2005) describes computer – one of the information and communication technologies – as an important means to modern people's life which performs not only technological but also informational, communicational and cultural functions. Computer under conditions of spread of informational society became not only a tool for work but also means of free-time and communication, a part of house changing people's activities and traditional way of life.

Children as active participants of informational society get involved not only in its creation but cognition as well. Besides, they are especially receptive to various technologies. Thus, scientists (Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003; Vede,

kad kompiuteris yra vaikų pasaulio pažinimo, kūrybos ir saviraiškos priemonė, keičianti jų kasdieninę veiklą, laisvalaikį, skatinanti bendravimo bei bendradarbiavimo turinio ir formų kaitą. Šių procesų kontekste ryškėja fragmentiškas, tačiau dinamiškas vaikų kompiuterinės veiklos kultūrinis laukas ir kultūra, kaip naujas socialinis-edukacinis reiškinys, kuriam socialinėje antropologijoje, sociologijoje, socialinėje psichologijoje, edukologijoje apibūdinti vartojamas terminas *vaikų kompiuterinė kultūra*. Tyrėjų (Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003 ir kt.) nuomone, vaikų kompiuterinė kultūra užima didžiąją dalį šiuolaikinės vaikų kultūrinės erdvės apskritai ir pasižymi nauju, ne tik kultūriniu, bet ir edukaciniu kontekstu.

Vaikų kompiuterinės kultūros turinys grindžiamas kompiuterinės veiklos sritimis (*žaidybine, informacine* bei *komunikacine*), realizuojamomis kasdieninėje veikloje bei laisvalaikiu (Turkle, 1995; Jessen, 1999; Facer, Furlong, Furlong, Sutherland, 2001 ir kt.). Jos įprasminamos kaip vaikų kompiuterinės kultūros edukaciniai kontekstai. Realizuojant straipsnio tikslą plačiau bus analizuojamas žaidybinis kontekstas.

Užsienio šalių edukaciniuose tyrimuose *žaidimas* yra vienas vaikų kompiuterinės kultūros išskirtinių, tapatumą apibūdinančių bruožų (Мид, 1988; Frede, 1995; Stearfeltdt, Mathiasen, 1999). Jis plečia įvairiausias veiklos sritis, yra svarbus įvairiose situacijose, leidžia išreikšti vaikų idėjas. Vaikų kultūros kūrimosi procesuose žaidimas svarbus dvejopai. *Jis yra ne tik kompiuterinės kultūros dalis, bet ir tam tikra gyvenimo forma, todėl vaikų kompiuterinės kultūros kūrimo(-si) procesuose žaidimas svarbus ne tik atspindinti realybę, bet ir peržengiant jos ribas*. Šie procesai, pasak M. Mid (1988), E. Stearfeltdt, M. Mathiasen (1999), realizuojami improvizuojant ir interpretuojant realybę. Variacijos ir improvizacijos kultūros kūrimo procese išryškėja kaip vaiko poreikiai žaidžiant kopijuoti realybę bei savaip peržengti jos ribas. Svarbu, kad vaikai žaisdami pažįsta save, įgyja patirties, išbandydami ir patirdami realias situacijas iš naujo ir ne vieną kartą.

Lietuvos edukologijos mokslininkai (Brazdeikis, 1999; Dagienė, 2005; Balbieris, Krikščiūnienė, Muraškienė, Urkis ir kt., 2005 ir kt.), skirtingai nei užsienio, ypač akcentuoja kompiuterio reikšmę mokymo(-si) procesuose, tačiau kompiuterinės kultūros, kaip šiuolaikinės visuomenės sociokultūrinio, edukacinio fenomeno bei jo žaidybinio konteksto, nenagrinėja. Todėl stokojama vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso teorinio pagrįstumo, eliminuojamas edukacinis suvokimas, kad vaikai, skirtingai nei

2007 and others) state that *computer is means of world cognition, creation and self-expression of children that changes their everyday activities, free-time, motivates changes of content and forms of communication and cooperation*. In the context of these processes fragmental but dynamic cultural field and culture of children's computer activities become apparent as new social-educational phenomenon which in social anthropology, sociology, education, social psychology is described by term *children's computer culture*. According to the researchers (Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003 and others) children's computer culture occupies a bigger part of modern children's cultural space on the whole and is characterized by new not only cultural but also educational context.

Context of children's computer culture is based on the spheres of computer activities – play, informational and communicational – that are realized in everyday and free-time activities (Turkle, 1995; Jessen, 1999; Facer, Furlong, Furlong, Sutherland 2001 and others). They are considered as educational contexts of children's computer culture. Realizing the aims of the article, play context will be analysed more widely.

In educational researches of foreign countries, a *game* is one of exceptional, describing identity features of children's computer culture (Мид, 1988; Frede, 1995; Stearfeltdt, Mathiasen, 1999). It extends various spheres of activities, it is important in various situations, allows expressing children's the most individual ideas. In the processes of creation of children's culture, game is important in two ways. *It is not only a part of computer culture, but a particular part of life as well, therefore, in processes of creation of children's computer culture game is important not only reflecting reality, but also trespassing its borders*. According to M. Mid (1988), E. Stearfeltdt, M. Mathiasen (1999), these processes are realized by extemporizing and interpreting reality. In the process of culture creation, variations and improvisations show up as child's needs to copy reality while playing and to trespass its borders in own way. It is important that while playing children get to know themselves, obtain experience trying and experiencing real situations again and more than once.

Lithuanian education scientists (Brazdeikis, 1999; Dagienė, 2005; Balbieris, Krikščiūnienė, Muraškienė, Urkis 2005 and others) unlikely foreign scientists especially stress computer's importance in learning/teaching processes, but do not analyse computer culture as socio-cultural, educational phenomenon of modern society and its play context. Therefore, there is a lack of theoretical validity of play discourse of children's

suaugusieji, į kompiuterinėmis technologijomis grįstą informacinės visuomenės kultūrą integruojasi dėl jų natūralaus, prigimtinio poreikio pažinti pasaulį, atrasti jį per veiklą. Visa tai sąlygoja mūsų **tyrimo probleminių klausimą** – koks yra vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas, kaip galima jį empiriškai ištirti taikant kokybinio tyrimo metodologiją bei socialinės tikrovės konstravimo teoriją?

Tyrimo tikslas – empiriškai ištirti vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinį diskursą, taikant kokybinio tyrimo metodologiją ir socialinės tikrovės konstravimo teoriją.

Tyrimo objektas – vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas.

Tyrimo metodai: mokslinės literatūros analizė, laisvasis teminis vaikų rašinys, prasminė-interpretacinė tyrimo duomenų analizė.

Tyrimo metodologinės koncepcijos

Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso tyrimas grindžiamas *fenomenologija*, *postmodernizmo diskursu*, *kokybinio tyrimo metodologija* bei *socialinės tikrovės konstravimo teorija*.

Fenomenologija atitinka postmodernios epochos dvasią ir leidžia tyrinėti reikšmes, slypinčias vaikų pasaulyje, kai patirtis išlaisvinama iš teorinių išankstinių prielaidų, interpretacijų, nusiteikimų (Brim, Orville, 1995; Mickūnas, Stewart, 1994). Fenomenologija teikia galimybių tirti vaikų kompiuterinės kultūros, kaip fenomeno, esmę, pripažįsta ją esant edukacine prasme reikšmingą, bet dar nepakankamai pažintą naujos sociokultūrinės realybės tipą. Tiriant vaikų kompiuterinę kultūrą ir jos žaidybinį diskursą, kaip fenomeną, išigilinama į realaus pasaulio kaip patirties vaizdinio aiškinimo schemas. Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso tyrimu siekiama eliminuoti išankstinius suaugusiųjų pasaulyje egzistuojančius įsitikinimus, kad vaikų kompiuterinė kultūra yra socialiai nebrandžių žmonių kultūra. Be to, vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas gali padėti atskleisti, kaip vaikai per šiuolaikines technologines priemones pažįsta socialinę realybę, ją konstruoja bei perkonstruoja ir kokias reikšmes suteikia šiam kontekstui.

Postmodernizmo diskursas aktualizuoja vaiko subjektyvųjį „Aš“ ir jo sociokultūrinį pasaulį (Kupffer, 1990; Rubavičius, 2003 ir kt.) bei sudaro galimybes identifikuoti vaikų, kaip socialinės grupės, kuriamas kompiuterinės kultūros reikšmes. Postmodernizmo kontekste vaikai identifikuojami kaip individai, gebantys kurti kompiuterinę kultūrą kaip jiems priimtina ir suvokiamą pasaulį, kurio reikšmes atskleidžia jų, kaip kompiuterinės kultūros kūrėjų, identitetas. *Kokybinio*

kompiuterinės kultūros, edukacinė percepcija, kad vaikai, palyginti su suaugusiais, integruojasi į informacinės visuomenės kultūrą, pagrįstą kompiuterinėmis technologijomis, dėl jų natūralaus poreikio pažinti pasaulį, atrasti jį per veiklą. Visa tai sąlygoja mūsų **tyrimo probleminių klausimą** – koks yra vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas, kaip galima jį empiriškai ištirti taikant kokybinio tyrimo metodologiją bei socialinės tikrovės konstravimo teoriją?

Tyrimo tikslas – to išnagrinėti vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinį diskursą, taikant kokybinio tyrimo metodologiją ir socialinės tikrovės konstravimo teoriją.

Tyrimo objektas – vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas.

Tyrimo metodai – mokslinės literatūros analizė, laisvasis teminis vaikų rašinys, prasminė-interpretacinė tyrimo duomenų analizė.

Methodological competences of research

The research of play discourse of children's computer culture is based on *phenomenology*, *postmodernism discourse*, *methods of qualitative research and theory of construction of social reality*.

Phenomenology corresponds to the spirit of postmodernism epoch and allows analyzing the meanings existing in children's world when experience is released from theoretical anticipatory presumptions, interpretations, dispositions (Brim, Orville, 1995; Mickūnas, Stewart, 1994). Phenomenology provides opportunities to investigate the essence of children's computer culture as phenomenon, acknowledges it as meaningful but not yet enough investigated type of new sociocultural reality. Investigating children's computer culture and its play discourse as phenomenon, we plug into explanation schemes of real world as experience image. With the help of research of play discourse of children's computer culture we aim to eliminate anticipatory convictions existing in adults' world that children's computer culture is culture of socially immature people. Besides, play discourse of children's computer culture may help to disclose how children know social reality through modern technological means, construct it and reconstruct and what meanings they give to this context.

Postmodernism discourse emphasizes child's subjective "Me" and his socio-cultural world (Kupffer, 1990; Rubavičius, 2003 and others) and provides opportunities to identify created meanings of computer culture of children as a social group. In postmodernism context children are identified as individuals able to create computer culture as world acceptable and

tyrimo metodologija (Kvale, 1996; Silverman, 2001; Bitinas, 2006 ir kt.) leidžia tirti vaikų konstruojamą socialinę realybę tokią, kokią mato jie patys, bei vaikų kompiuterinę kultūrą, kaip šiuolaikinės informacinės visuomenės reiškinių, interpretuoti jį kasdieninio gyvenimo kontekste ir tomis prasmėmis, kurias jiems suteikia patys vaikai.

Socialinės tikrovės konstravimo teorijos (Berger, Luckmann, 1999) kontekste socialinė realybė yra suvokiama kaip nuolat kintanti objektyvuota tikrovė, kurioje vaikas veikia. Šiuo aspektu vaiko kultūrinė patirtis yra objektyviai reikšminga ir jos pagrindu konstruojamas individualus žinojimas, užmezgamas kognityvinis santykis su aplinka. Socialinės realybės subjektyvuota tikrovė rodo vaiko dalyvavimą socialinėje dialektikoje, kai vaikas jaučiasi laisvas tiek perimdamas objektyvų socialinės realybės pasaulį, tiek ir konstruodamas jam svarbų subjektyvų pasaulį.

Kokybinis tyrimas ir vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso suvokimas rašinio metodu

Vaikų kompiuterinės kultūros tyrimas grindžiamas *kokybinio tyrimo paradigma* (Kvale, 1996; Silverman 2001; Bitinas, 2006 ir kt.), kuri padėjo pažinti vaikų konstruojamą socialinę realybę bei laidavo vaikų kompiuterinės kultūros reiškinių supratimą ir leido atskleisti jo raišką, identifikuoti vaiko patirtį reikšmių kontekste, reprezentuojančiame vaikų kompiuterinės kultūros fenomeną. Kokybinis tyrimas suteikė galimybę ištirti vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso atvejų sklaidą ar atlikti vaikų, kaip individų, kaip grupės situacijos ar įvykio tyrimą natūralioje aplinkoje. Taip pat padėjo suprasti tiriamos vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso reiškinių, pateikti interpretacinių, visuminį jo paaiškinimą. Kokybinė tyrimo prieiga leido: susikoncentruoti į vaiko (vaikų) veiksmus, asmeninę kasdienę patirtį, išreikštą žodžiais, pasisakymais, pasakojimais bei jos rekonstrukcijomis; stebėti, kaip vaikas jaučia kompiuterinės kultūros pasaulį, jį interpretuoja ir kokią tai turi edukacinę reikšmę.

Tiriant vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinį diskursą, buvo taikomas L tipo (angl. *life* – gyvenimas) metodas (Bitinas, 2002) – *laisvasis rašinys*, kuris yra vaiko kalba realizuotas „šnekos“ aktas. Rašinio metodo pasirinkimą lėmė vaikų kompiuterinės kultūros tyrimo ypatumai: vaikų kompiuterinė kultūra – socialinis reiškinių, jam labai artima kultūros bei kalbos sąveika; vaikų diskursas – šneka, bendravimas, kalbėjimas apie sąveiką su kompiuteriu, priskiriant jam prasmes; dis-

perceivable for them, the meanings of which are revealed by their identity as creators of computer culture. *Methods of qualitative research* (Kvale, 1996; Silverman, 2001; Bitinas, 2006 and others) allow investigating created children's social reality as they see it, and children's computer culture as phenomenon of modern informational society, interpreting it in the context of everyday life and with the meanings that children themselves provide with.

In the context of *theories of construction of social reality* (Berger, Luckmann, 1999) social reality is perceived as constantly changing objective reality in which a child is acting. Regarding this aspect, child's cultural experience is objectively significant, individual knowledge is constructed on its basis, cognitive relationship with environment is contracted. Subjective real life of social reality indicates child's participation in social dialectics when a child feels free while overtaking the objective world of social reality as well as constructing subjective world, important to him.

Qualitative research and perception of play discourse of children's computer culture through the essay method

Research on children's computer culture is based on the *paradigm of qualitative research* (Kvale, 1996; Silverman 2001; Bitinas, 2006 and others) which helped to know social reality constructed by children, ensured perception of phenomenon of children's computer culture, and allowed to disclose its expression, identify child's experience in meanings' context which represents the phenomenon of children's computer culture. Qualitative research gave opportunity to analyse spread of cases of play discourse of children's computer culture and perform research of situation or event of children, as individuals, as group in natural environment. It also helped to understand the phenomenon of investigated play discourse of children's computer culture, provide integrated, interpreted its explanation. Qualitative research access allowed: to concentrate on children's (child's) actions, everyday experience expressed in words, narratives and its reconstructions; to observe how child feels the world of computer culture, interprets it and what educational meaning it has.

Investigating play discourse of children's computer culture method of L type (eng. *life*) was applied (Bitinas, 2002) – *free essay* which is act of "speech" realized by child's language. Selection of essay method was determined by peculiarities of research of children's computer culture: children's computer culture – social phenomenon, interaction of language and culture is close to it; children's discourse – speech, communication, speaking about interaction with computer ascribing meaning to it: discourse is a socially accepted way to speak, think,

kursas yra socialiai priimtinas būdas kalbėti, mąstyti, vertinti sąveiką su kompiuteriu ir veikti, todėl jis gali būti išreikštas vaikui kalbant (rašytine ar šnekamąja kalba); rašinio diskursu vaikas gali išreikšti priklausymą konkrečiai socialinei grupei, kurios narius vienija bendri interesai, tikslai ir veikla, todėl jis gali atspindėti ne tik vieno vaiko, bet ir vaikų grupės patirtį.

Atliekant empirinį kokybinį tyrimą buvo pasirinkta rašinio tema „Aš ir kompiuteris“, ypatingas dėmesys skirtas vaiko subjektyviajam „Aš“, juo grindžiamas sociokultūrinis pasaulis bei vaikų kompiuterinės veiklos ypatumai.

Tyrimo organizavimas

Atliekant tyrimą buvo laikomasi dviejų pagrindinių *etinių normų*: *konsultavimasis su suaugusiaisiais*, atsakingais už vaikus, ir *kreipimasis į pačius vaikus*. Suaugusiesiems ir vaikams buvo paaiškinta, jog dalyvavimas tyrime yra savanoriškas, garantuojamas anonimiškumas, paliekama laisvo apsisprendimo galimybė atsisakyti dalyvauti tyrime arba pasitraukti iš jo. Savanoriškas ir motyvuotas vaikų dalyvavimas leido surinkti kokybišką informaciją.

Kokybinio tyrimo imčiai sudaryti netaikomi griežti tūrio reikalavimai, nes duomenų reprezentatyvumą lemia ne atsitiktiniai tiriamųjų parinkimo būdai, o lankstūs vienokie ar kitokie teoriniai teiginiai (Kardelis, 2002). Todėl pagrindinis kriterijus pasirenkant tiriamųjų skaičių buvo galimybė gauti tinkamos tyrimui informacijos. Kokybinio tyrimo imties populiaciją sudarė vaikai (10–12 metų), kurie mokėsi dviejų miestų (Šiaulių ir Panevėžio) bendrojo lavinimo mokyklose. Tyrime dalyvavo 123 vaikai. Kokybinio tyrimo pagrindą sudarė rašinių „Aš ir kompiuteris“ rengimas. Iš gautų 123 vaikų rašinių kokybinei interpretacinei tyrimo duomenų analizei buvo atrinkti 110 tekstų. Pagrindinis atrankos kriterijus – galimybė kuo išsamiau ir tiksliau apibūdinti tiriamą reiškinį.

Kokybinės duomenų analizės modelis

Kokybinės vaikų rašinių analizės tikslas – išsiaiškinti prasmes, kurias vaikai suteikia naudojimuisi kompiuteriu kasdienėje veikloje. Vienodo kokybinės analizės būdo nėra, todėl gauta informacija suvokiama kaip visuma, kuri suteikia informacijos apie vaikų kompiuterinę kultūrą apskritai bei jos, kaip tam tikro vieneto (šiuo atveju žaidybinio diskurso), struktūrą. Duomenys buvo gauti ne iš vieno individo, t. y. vaiko, bet iš jų grupės, todėl vaikų, kaip individų, skirtumų nepaisoma, nes pastarieji nėra skirtingi kintamieji dydžiai.

Empirinio kokybinio tyrimo duomenų analizės modelis grindžiamas *I. E. Seidman'o strategija, indukcinė*

evaluate interaction with computer and act, so it can be expressed when child is speaking (in written or spoken); with written discourse child can express dependence to particular social group which members are united by general interests, aims, and activities, thus it can reflect experience of one child as well as the group of children.

Performing empirical research, topic of essay “Me and computer” was chosen, significant attention was paid to child’s subjective “Me”; socio-cultural world and peculiarities of children’s computer activities were based on it.

Organisation of the research

Performing research two main *ethic norms* were followed: *consultations with adults* responsible for children and *appeal to children*. Adults and children were explained that participation in the research is voluntary, anonymity is guaranteed, and possibility of free decision is left – to refuse to participate in the research or to leave it. Voluntary and motivated children’s participation allowed collecting qualitative information.

To form the sample of qualitative research strict requirements of capacity are not applied since the representation of data is determined not by random ways of selection of the researched, but by flexible theoretical statements (Kardelis, 2002). Therefore, the main criterion selecting the number of the researched was opportunity to receive information useful for the research. Population of the sample of qualitative research consisted of children (10–12 years old) who studied in comprehensive schools of two cities (Šiauliai and Panevėžys). 123 children participated in the research. The basis of qualitative research was formed by preparation of essays “Me and computer”. 110 texts out of 123 children’s essays were chosen for qualitative interpretational analysis of research data. The main selection criterion – possibility to describe essay of research as thoroughly and accurately as possible.

Model of qualitative data analysis

The aim of qualitative analysis of children’s essays – to explore meanings that children give to usage of computer in everyday activities. There is no single way of qualitative analysis, the obtained information is considered as a whole which provides information about children’s computer culture on the whole and about the structure of it as a particular unit (play discourse in this case). Data was obtained not from one individual i.e. child but from their group, so differences of children as individuals were not taken into consideration as they are not different variables.

Model of data analysis of empiric qualitative research is based on *I. E. Seidman’s strategy, inductive logics*, application of *content analysis* and *methods of constant comparison*. Describing data of qualitative research, narrative model characteristic to quali-

logika, turinio (content) analizės ir nuolatinio lyginimo metodų taikymu. Aprašant kokybinio tyrimo duomenis buvo laikomasi kokybiniam tyrimui būdingo pasakojimo modelio, pateikiami autentiški tyrimo dalyvių teiginiai, jie netaisomi. Tokiu būdu išsaugomas tyrėjo nešališkumas, neskirstant teiginių į teisingus ar neteisingus, leidžiant patiems vaikams išsakyti požiūrį į kompiuterinę patirtį, kalbėti patiems už save.

Rašinių analizės nuoseklumas grindžiamas trimis etapais. Kiekviename etape buvo atliktos tam tikros procedūros ir taikyti atitinkami metodai. Pirmasis etapas – *pasirengiamasis*. Tai rašinių tekstų skaitymas, „pervedant“ juos į rašinio pirminės analizės protokolą. Kitas etapas – *pirminė teksto analizė* pagal sakinius ir memas, suvedant juos į prasmių pirmines kategorijas. *Antriniame teksto analizės* etape vyko kategorijų grupavimas pagal prasminius lizdus (segmentus). Trečiasis etapas – *kategorijų tinklo kūrimas*, o paskutiniame etape buvo atlikta kategorijų interpretacija ir jų konceptualizavimas.

Kiekviename etape buvo taikomi atitinkami metodai: rašinių tekstai skaitomi vadovaujantis I. E. Seidman'o strategija; „pervedami“ į pirminės analizės protokolą taikant turinio (content) analizės metodą; kategorijoms nurodyti ir kategorijų tinklui sukurti taikomi turinio (content) analizės bei nuolatinio lyginimo metodai, indukcinė logika; kategorijų interpretacija ir konceptualizavimas atliekamas remiantis socialinės tikrovės konstravimo teorija.

Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso tyrimo teorinės prieigos

Žaidybinio diskurso tyrimo teorinės prieigos grindžiamos samprata, kad *vaikų žaidimas kompiuteriu yra viena reikšmingiausių, prioritetinių veiklos sričių*. Vaikai kuria elektroninę žaidybines erdves, virtualių žaidimų mikropasaulį, realizuodami jame sumanytas idėjas. Dauguma mokslininkų (Fromberg, Bergen, 1998; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Buerman, 2007 ir kt.) teigia, kad kompiuteriniai žaidimai – *nauja vaikų žaidimų rūšis, kuri plečia vaikams svarbią veiklą – laisvalaikį*.

Pastaruoju metu vis plečiantis žaidimų pasiūlai edukologijos mokslininkai (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Casas, 2001; Holloway, Valentine, 2003 ir kt.) atkreipia dėmesį į jų daugiafunkcinę paskirtį ir akcentuoja *socialinį, edukacinį, kultūrinį* aspektus, kiekvieną jų apibūdina.

Edukacinis žaidybinės kompiuterinės veiklos reikšmingumas aiškinamas taip: vaikai, žaisdami asmeniniu kompiuteriu, mokosi jį valdyti ir įgyja

tative research was followed, authentic statements of research participants were presented and were not corrected. In this way impartiality of the researcher is preserved without dividing statements into correct and incorrect, allowing children to express their attitudes to computer experience, to speak for themselves.

Sequence of essay analysis is based on three stages. Certain procedures were carried out in each stage and appropriate methods were applied. First stage – preparatory. Reading of essays' texts, “transferring” them to the protocol of primary essay's analysis. Another stage – *primary text's analysis* according to sentences and memas, bringing them to significant categories of senses. The *second stage of text analysis* contained grouping of categories according to notional nests (segments). The third stage included *creation of categories' network*, and last stage contained *interpretation and conceptualization* of categories.

In each stage proper methods were applied: texts of essays were read following I. E. Seidman's strategy; “transferred” to protocol of primary analysis applying method of content analysis; content analysis and methods of constant comparison, inductive logics were applied to exclude categories and create categories' network; interpretation and conceptualization of categories is performed referring to construction theory of social reality.

Theoretical accesses of research of play discourse of children's computer culture

Theoretical accesses of research of play discourse are based on conception, that children's playing with computer is one of the most significant, priority spheres of activities. Children create electronic play space, virtual game micro-world realizing their ideas. Many scientists (Fromberg, Bergen, 1998; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Buerman, 2007 and others) state that computer games – a new type of children's games that extends children's important activities – free-time.

Recently with the increasing supply of games education scientists Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Casas, 2001; Holloway, Valentine, 2003 and others) pay attention to their multi-functional purpose and emphasize social, educational and cultural aspects, and describe each of them.

Educational importance of computer play activities is explained as follows: while playing personal computer children learn to control it and acquire new in-

naujų informacinių, komunikacinių, technologinių kompetencijų. Tai vyksta savaime, vaikui nejauciant, nes lavinami įgūdžiai tyrinėjant, kai, pasak C. Jessen (1999), vaikas tikrina hipotezes, suvokia, keičiasi gauta informacija, ją struktūruoja, apibendrina, vertina. Toks tyrinėjimas gali būti suprantamas kaip mokymasis pažinti save naujose, sunkiai valdomose situacijose ir sistemose išmokstant naujų socialinių vaidmenų ir funkcijų.

Mokslininkai (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Holloway, Valentine, 2003) pažymi, kad kompiuteriniai žaidimai dažnai suprantami kaip individuali vaiko veikla, nes prie kompiuterio ekrano jis žaidžia vienas. Šiuo aspektu kompiuteriniams žaidimams būdinga „nevisuomeninė“ veikla. Kita vertus, šie žaidimai turi ir *socialinės* veiklos pobūdį, nes vaikai dažnai žaidžia su partneriais. Pasidaro svarbi mainų galimybė, kuri atsiranda, kai vaikai kuria kompiuterinių žaidimų „mainų tinklą“, grindžiamą naujomis pažintimis, interesų sritimis ir kt. Tokiu būdu vaikai žaidimų metu atlieka socialinius vaidmenis: palaiko ryšius su žaidimo partneriais, ne tik realiais, bet ir virtualiais, tampa žaidimo herojais, suteikia jiems asmeninių savybių. Atkreipiamas dėmesys, kad taip formuojasi nauji socialiniai santykiai, kai vaikai žaisdami ne tik keičiasi kompiuteriniais žaidimais, bet ir dalijasi turima patirtimi. Žaidžiant vyksta aktyvus bendravimas ir bendradarbiavimas, išryškėja savarankiškumas bei konkurencija. Šiame procese vaikai sprendimus priima savarankiškai, siekdami projektuoti geriausią žaidimo strategiją.

Vaikų kompiuterinių žaidimų *kultūrinis* kontekstas tyrėjų (Casas, 2001; Holloway, Valentine, 2003) siejamas su vaikų kompiuterinės kultūros, kaip informacinės visuomenės subkultūrinio fenomeno, formavimusi. Be to, svarbus pasidaro technologinis kontekstas, nes vaikų kultūroje atsiranda naujos technologijos, kurias jie geba valdyti ir taip kurti savitas. Be to, žaisdami vaikai perima ir tas bendrosios kompiuterinės kultūros normas, kurios egzistuoja informacinėje visuomenėje. Šia prasme nagrinėjamas ne tik žaidimo procesas, bet ir jo kūrimas.

Kompiuterinių žaidimų kultūra suvokiama kaip sudėtinė žmogaus veiklos sritis apskritai. Mokslininkai (Beavis, 1998; Goldman, 1998; Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003 ir kt.), siekdami atskleisti vaikų kompiuterinių žaidimų esmę ir jų edukacines funkcijas, skiria tokius kontekstus:

- kompiuteriniai žaidimai yra tradicinių žaidimų alternatyva;

formational, communicational, technological competences. It happens by itself, child does not feel it, since skills are trained while exploring when according to C. Jessen (1999), child verifies hypothesis, understands, exchanges obtained information, structures, generalizes, evaluates it. Such exploration can be understood as learning to know oneself in new, difficult to manage situations and systems, by learning new social roles and functions.

Scientists (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Holloway, Valentine, 2003) emphasize that computer games are often understood as individual child's activities because he plays alone in front of computer screen. On the one hand, "unsocial" activities are characteristic to computer games. On the other hand, these games also have manner of social activities, because children often play with partners. Exchange possibilities become important which appear when children create "exchange network" of computer games based on new acquaintances, spheres of interests, etc. In this way while playing children perform social roles: maintain relationships with game partners not only real but virtual as well, become game heroes, provide them with personal characteristics. Attention is paid that new social relationships are formed in this way, when playing children not only exchange computer games but also exchange their experiences. Active communication and cooperation happens while playing, independence and competition show up. In this process children make decisions independently, aiming to project the best game strategy.

Researchers (Casas, 2001; Holloway, Valentine, 2003) relate *cultural* context of children's computer games to the formation of children's computer culture as subcultural phenomenon of informational society. Besides, technological context becomes important because new technologies that children manage to control and to create their own appear in children's culture. In addition, while playing children overtake norms of general computer culture which exist in informational society. In this way not only game process is analysed but its creation as well.

Computer game culture is perceived as complex sphere of person's activities. In order to reveal the essence of children's computer games and their educational functions scientists (Beavis, 1998; Goldman, 1998; Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003 and others) distinguish the following contexts:

- Computer games are an alternative to traditional games;

- internetas vaikui yra kaip „žaidimų aikštelė“;
- kompiuteriniai žaidimai vaikui daro ne tik pozityvią, bet ir negatyvią įtaką.

Mokslininkai (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Casas, 2001; Hutchby, Moran-Ellis, 2001) atskleidžia tėvams ir pedagogams, kaip suaugusiųjų kultūros atstovams, „nematomas“ vaikų kompiuterinių žaidimų pasaulio ypatybes, apibūdina „elektronines žaidimo aikšteles“, kurios atitraukia vaikus nuo tradicinių žaidimų lauke su draugais. D. P. Fromberg, D. Bergen (1998) akcentuoja, kad būtent „elektroninės žaidimo aikštelės“ šiandien dažnai tampa *tradicinių žaidimų alternatyva* dėl jų animuotos grafikos, garso efektų ir valdymo sistemų.

Suaugusiesiems taip pat suteikiamos žinios apie internete vaikų žaidžiamus kompiuterinius žaidimus, kai internetas, pasak D. P. Fromberg, D. Bergen (1998), vadinamas *žaidimų aikštele*, kuri gali atrodyti kaip dėžė su žaislais, kur visi daiktai „paslėpti“ po tam tikrais vardais. Be to, žaidžiant kompiuterinius žaidimus internete vaikai žaidybinius veiksmus realizuoja virtualioje erdvėje, kai žaidimo partneriai gali būti toli vienas nuo kito, o žaidimas vyksta realiu laiku. Pažymima, kad internetas leidžia vaikams, kaip žaidėjams, įvertinti jų komunikacines, kognityvines galimybes, išmėginti save aplinkoje, kurioje eliminuojamos tam tikros realaus pasaulio situacijos (Beavis, 1998; Goldman, 1998; Buckingham, 2000; Войскунский, 2000).

Žaidybinės veiklos kompiuteriu *pozityvios įtakos vaikams* kontekstą sudaro tai, kad vaikai, žaisdami kompiuterinius žaidimus, patiria pasitenkinimą ir tokia prioritetinga veikla nebūtinai yra patologija (Jessen, 1999; Goldman, 1998; Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003). Pozityvūs žaidybinės veiklos bruožai išvelgiami todėl, kad žaisdami vaikai gali savarankiškai priimti sprendimus, nes jiems tenka spręsti įvairias elektronines žaidybines situacijas. Tuo tarpu *negatyvus įtakos kontekstas* nusakomas teigiant, kad vaikai tampa pasyvesni, labiau atsiriboja nuo aplinkos. Tokia veikla, pasak C. Jessen (1999), apibūdinama kaip „amorali“ ir „primityvi“. Turinio prasme kompiuteriniai žaidimai siejami su vaikų prievartos, agresijos, socialinės izoliacijos skatinimu.

Tiriant kompiuterinių žaidimų edukacinį potencialą, įvardijami jį lemiantys veiksniai (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Casas, 2001): žaidimas pagal taisyklių sistemą, kai tenkinamas vaiko raidos poreikis žaisti, realizuoti kūrybines idėjas; žaidimai suteikia

- Internet for a child is like a “playground”;
- Computer games make not only positive influence on a child, but also negative.

Scientists (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Casas, 2001; Hutchby, Moran-Ellis, 2001) reveal to parents and teachers as representatives of adults’ culture “invisible” features of world of children’s computer games, describe “electronic playgrounds” which distract children from traditional outside games with friends. D. P. Fromberg, D. Bergen (1998) emphasize that particularly “electronic playgrounds” nowadays become *alternative to traditional games* due to their animated graphics, sound effects, and control systems.

Adults are also provided with information about children’s computer games played on internet when internet according to D. P. Fromberg, D. Bergen (1998), is called „*playground*“ which may seem like a box with toys where all things are “hidden” under certain names. Besides, while playing computer games on internet children realize play actions in virtual space when game partners may be far away from each other and the game is played at real time. It is noted that internet allows children as players to evaluate their communicational, cognitive opportunities, to try themselves in the environment where certain situations of real world are eliminated (Beavis, 1998; Goldman, 1998; Buckingham, 2000; Войскунский, 2000).

The context of *positive impact* of computer games’ activities upon children consists of the fact that while playing children feel satisfaction and such priority activities are not necessary pathology (Jessen, 1999; Goldman, 1998; Hutchby, Moran-Ellis, 2001; Holloway, Valentine, 2003). Positive features of game activities are envisaged since while playing children may independently make decisions as they have to solve various electronic game situations. Whereas *context of negative impact* is described stating that children become more passive and more dissociated from environment. According to C. Jessen (1999), such activities are described as “immoral” or “primitive”. In the sense of content, computer games are related to stimulation of children’s violence, aggression, social isolation.

Investigating educational potential of computer games the decisive factors are indicated (Fromberg, Bergen, 1998; Jessen, 1999; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, Gross, 2000; Casas, 2001): game according to a system of rules when child evolution’s need to play, realize creative ideas is satisfied; games provide children with opportunities to empathize into action

vaikams galimybę įsijausti į veiksmą, vykstantį monitoriaus ekrane. Tai ugdo pojūčius jausti, matyti, girdėti ir t. t.; žaidimų paprastumas ir besikartojantys veiksmai leidžia juos perprasti, todėl greitai galima įsiliesti į žaidėjų grupę; žaidimuose galima valdyti chaotiškus pasaulius, patenkinti vaiko smalsumą.

Empirinio tyrimo rezultatai

Analizuojant empirinio tyrimo rezultatus vaikų konstruojamos socialinės realybės **žaidybinis kontekstas** bus apibūdinamas kaip kompiuterinės kultūros edukacinio diskurso koncepcija, kurią tiesiogiai siesime su vaikams reikšminga veikla laisvalaikiu ir analizuosime socialinės realybės konstravimo kontekste.

Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso koncepcijos socialinės realybės konstravimo kontekste

Vaikai tikslingai naudojasi kompiuterio teikiama galimybėmis ir taip konstruoja veiklos kompiuteriu turinį, plečia jiems reikšmingą veiklą – *laisvalaikį*. Tokiu būdu jie tampa asmenimis, kuriančiais savo priimtina realybę, kai *kitiems įprastą laisvalaikio leidimo būdą pritaiko savajam pasauliui*, kurį sudaro žaidimai, piešimas, muzikos klausymasis, kino filmų ir fotografijų peržiūra. Kategorijomis apibūdiname vaikų konstruojamo laisvalaikio kontekstą, kuriame paašškėjo kompiuterinių žaidimų svarba (žr. 1 lent.).

happening in the monitor's screen. This educates approaches to feel, see, hear, etc.; games' simplicity and repeated actions allow to figure out them, therefore, it is possible to plug into players' group quickly; in the games it is possible to control chaotic worlds, satisfy child's curiosity.

Results of empirical research

Analyzing the results of empirical research **play context** of social reality constructed by children will be described as conception of educational discourse of computer culture which we **will directly relate to free-time activities significant for children and will analyse in context of construction of social reality.**

Conceptions of play discourse of children's computer culture in context of construction of social reality

Children use opportunities provided by computer purposefully and construct content of computer activities, expand their significant activities – *free-time*. In this way they become persons who create their acceptable reality, when *they adapt others' usual way of spending free-time to their own world* which consists of games, drawing, listening to music, watching video films and photographs. We will describe the context of children's constructed free-time where the importance of computer games is revealed (see Table 1).

1 lentelė. Vaikų veiklos laisvalaikiu (kategorijos)
Table 1. Children's activities during free-time (categories)

Kategorijos Categories	Teiginių skaičius Number of statements	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai Examples of meaningful contexts – statements
Kompiuteriniai žaidimai Computer games	95	„Su kompiuteriu žaidžiu žaidimus <...>“. Play games with computer. „Aš su kompiuteriu žaidžiu žaidimus“. I play games with computer. „Žaidžiu kompiuterinius žaidimus <...>“. Play computer games .
Muzikos klausymasis Listening to music	37	„<...> galiu klausytis muzikos per kompiuterį. can listen to music with computer<...>“. „<...> kompiuteriu klausausi muzikos, kokios tik noriu.“ with computer I listen to music I like . „<...> mėgstu kompiuteriu klausytis muzikos. I like listening to music with computer <...>“.
Kino filmų peržiūra Review of films	21	„<...> kompiuteriu žiūriu įvairius filmus. watch variuos films with computer <...>“. „<...> filmus kompiuteriu žiūriu, kokius aš pats noriu. watch films tah t I want with computer <...>“. „Kompiuteriu žiūriu savo mėgstamus filmus. I watch my favourite films with computer<...>“.

1 lentelės tęsinys
Continued of Table 1

Piešimas Drawing	17	„Kompiuteriu piešiu ir tai darau greitai. I draw with computer and do this quickly“. „Kompiuteriu piešiu įvairius piešinius. I draw various drawings with computer<...>“. „Kompiuteriu piešiu, ką tik noriu. I draw with computer whatever I want“.
Fotografijų peržiūra Review of photographs	4	„<...> per kompiuterį žiūrėti nuotraukas. watch photos with computer<...>“. „Galiu fotografijas peržiūrėti kompiuteriu. I can watch photographs with computer“. „Kompiuteriu žiūriu fotografijas vienas ir kokias tik noriu, nes kiti man netrukdo. I watch photographs alone and the one I like, because noone disturbs me“.

Vaikai laisvalaikio kontekstą apibūdina kategorijomis „Kompiuteriniai žaidimai“, „Muzikos klausymasis“, „Kino filmų peržiūra“, „Piešimas“ bei „Fotografijų peržiūra“. Turinys labiausiai akcentuojamas kategorijoje „Kompiuteriniai žaidimai“, mažiau – kategorijose „Muzikos klausymasis“, „Kino filmų peržiūra“, „Piešimas“, mažiausiai – „Fotografijų peržiūra“.

Kategorijos „Kompiuteriniai žaidimai“ turinys rodo, kad šia veikla plečiamos **kompiuterio funkcijos** apskritai („<...> jame daug žaidimų galimybių“), be to, žaidimas kompiuteriu yra **kasdienių užsiėmimų sritis** („žaidžiu kiekvieną dieną, nes labai patinka“), **turinti alternatyvios veiklos elementų**, ir yra kitų veiklų (muzikos klausymosi, naršymo internete, informacijos paieškos, kino filmų peržiūros, piešimo) alternatyva („<...> kompiuteriu klausausi muzikos ir žaidžiu žaidimus <...>“; „daugiausia žaidžiu žaidimus, naršau internete <...>“; „<...> kompiuteriu žaidžiu, renku informaciją <...>“; „<...> kompiuteriu žaidžiu žaidimus ir piešiu“; „<...> filmus žiūriu ir žaidžiu žaidimus“). Taip vaikai plečia kompiuterio technologines galimybes **išbandydami įvairios veiklos derinimą tarpusavyje**. Be to, jie suvokia, kad žaidybinė veikla kompiuteriu turi **rekreacinių bruožų** („<...> žaidžiant nesijaučia nuovargis <...>“) bei lemia teigiamas **emocijas** („<...> žaisdamas visada būnu gerai nusiteikęs <...>“).

Vaikai nusako skirtingus **šėimos narių, draugų ar giminaičių vaidmenis**, konstruodami kompiuterinių žaidimų pasaulį. Draugai ir giminaičiai tampa reikšmingais asmenimis, sudarančiais **palankias sąlygas** žaisti šiuos žaidimus („<...> nuvažiuojam pas draugus ir žaidžiame kompiuteriu <...>“; „<...> žaidžiu kompiuteriu, kai nuvažiuoju pas močiutę <...>“), o

Children describe free-time context by categories “Computer games”, “Listening to music”, “Review of video films”, “Drawing”, and “Review of photographs”. Content is mainly emphasized in the category “Computer games”, less emphasized in categories “Listening to music”, “Review of video films”, “Drawing”, and least emphasized – “Review of photographs”.

Content of category “Computer games” shows that with these activities **computer’s functions** are in general expanded („<...> many game opportunities in it“) besides, computer game is the sphere of everyday activities (“play every day because I like it a lot”) which has **elements of alternative activities** and is alternative of other activities (listening to music, searching internet, searching information, review of video films, drawing) („<...> with computer listen to music and play games <...>“; „mainly play games and search internet <...>“; „<...> play with computer, collect information <...>“; „<...> play games with computer and draw“; „<...> watch video films and play games“). In this way children expand technological opportunities of computer when **trying the combination of various activities**. In addition, they understand that play activities with computer have **recreational characteristics** („<...> I do not feel tiredness while playing <...>“) and also determine positive **emotions** („<...> while playing I am always in a good mood <...>“).

Children define different **roles of family members, friends and relatives** while constructing the world of computer games. Friends and relatives become important persons providing **favorable conditions** to play these games („<...> we go to friends and play with computer <...>“; „<...> I play with computer when

šeimos nariai apibūdinami kaip **trukdantys šiai veiklai** („<...> *sesė ruošia pamokas ir neleidžia žaisti kompiuteriu*“). Tačiau vaikai taip pat bando **tapatintis su tais šeimos nariais**, kurie, kaip ir jie, žaidžia kompiuterinius žaidimus („*kompiuteriu žaidžiu aš, sesė, tėtis*“).

Kompiuteriniai žaidimai vaikų suvokiami kaip savime suprantama veikla, kurioje realizuojama **kompiuterio, kaip technologinės (žaidybinės) priemonės, paskirtis** („*kompiuteris yra skirtas žaidimams*“), **tenkinanti jų poreikį žaisti** („<...> *kompiuteris reikalingas žaisti kompiuterinius žaidimus*“). Be to, vaikai žaidybinei veiklai kompiuteriu teikia ir edukacinę prasmę, nes plėtoja žaidimų kontekstą ir teigia, jog „<...> *per žaidimus galima išmokti daug įdomių dalyku*“. Vaikai žaisdami taip pat suvokia, kad kompiuteris skirtas ne tik laisvalaikiui, bet ir **didaktiniams žaidimams** („<...> *nauduojuosi matematikos programa*“), **darbui** („*kompiuteris yra ne tik žaidimui, bet ir darbui* <...>“).

Kategorijos „**Kompiuteriniai žaidimai**“ turinys liudija, kad vaikai **kompiuterinius žaidimus**, jų versijas **kaupia kompiuteryje** („<...> *kompiuteryje turiu daug žaidimų* <...>“) – tai jiems leidžia pagal poreikį **tęsti pradėtą žaidimą** ar **pradėti naują** („*kai noriu, žaidžiu toliau arba išjungiu ir pradedu naują*“).

Vaikams svarbu **atnaujinti žaidimų repertuarą**, todėl jie žaidžia ne tik tuos kompiuterinius žaidimus, kuriuos saugoja savo kompiuteryje, bet ir tuos, kuriuos **randa interneto svetainėse**. Jie įvardija tas svetaines, kuriose žaidžia dažniausiai („<...> *dažniausiai žaidimus žaidžiu iš www.miniclip.com* <...>“; „<...> *www.jippii.lt dažniausiai žaidžiu* <...>“; „<...> *www.cortonnetwork.com pažaidžiu* <...>“). Šių svetainių pasirinkimą lemia tai, kad vaikus labiausiai **tenkina kompiuterinių žaidimų pasiūla** („<...> *www.jippii.lt* <...>, *ten yra daug žaidimų* <...>“; „<...> *www.jippii.lt* yra daug žaidimų <...>“; „<...> *www.cortonnetwork.com* žaidžiu daug žaidimų“) arba gali rasti jiems patinkamų **žaidimų rūšių** („<...> *patinka žaisti žaidimus iš www.miniclip.com* <...>“; „<...> *www.jippii.lt* <...> *man patinka žaisti ten esančius žaidimus*“). Be to, vaikai nurodo, kad svetainės **mėgstamos** dėl galimybės realizuoti žaidybinius poreikius („<...> *mėgstamiausias tinklas www.cortonnetwork.com, nes jame galiu žaisti įvairius žaidimus*“; „<...> *www.jippii.lt* yra žaidimų ir man patinka ten žaisti <...>“).

Tačiau paaiškėjo, kad interneto svetainės vaikai mėgsta ne tik dėl galimybės realizuoti žaidybinius poreikius, bet ir dėl to, kad **žaisdami kompiuterinius žaidimus gali palaikyti komunikacinius ryšius su**

I go to grandmother <...>“), and family members are described as persons **disturbing these activities** („<...> *sister is doing homework and does not allow me playing with computer*“). However, children also try to **identify with these family members** who play computer games like they do (“*me, sister and father play with computer*”).

Computer games are perceived by children as matter-of-course activities in which the **purpose of computer as means of technology** (game) is realized (“*computer is dedicated for games*”), which **satisfies their need to play** („<...> *computer is necessary to play computer games*“). In addition, children provide computer game activities with educational meaning as well because they develop the context of games and they state that „<...> *through the games we may learn very many interesting things*“. While playing children also understand that computer is dedicated not only for free-time but for **didactical games** („<...> *I am using programme of mathematics*“), **work** as well („*computer is not only for a game, but also for work* <...>“).

The content of category “**Computer games**” witnesses that children **store computer games** and their versions **in computer** („<...> *I have many games in computer* <...>“) – this allows them to **continue the started game** or to **start a new one** upon the need (“*when I want I continue playing or switch off and start a new game*”).

For children it is important to **renew games repertory** therefore, they play not only these computer games that they save in their computer but also the computer games that they **find on the internet websites**. They name the websites where they usually play („<...> *usually I play games from www.miniclip.com* <...>“; „<...> *www.jippii.lt usually play* <...>“; „<...> *play at www.cortonnetwork.com* <...>“). The selection of these websites is determined by the fact that children are mostly satisfied by the **supply of computer games** („<...> *www.jippii.lt* <...>, *there are many games* <...>“; „<...> *www.jippii.lt* there are a lot of games <...>“; „<...> *www.cortonnetwork.com* I play many games“) or children may find the **types of games** that they like („<...> *I enjoy playing games from www.miniclip.com* <...>“; „<...> *www.jippii.lt* <...> *I enjoy playing games from that website*“).

Besides, children indicate that websites are **well-liked** because of the opportunity to realize play needs („<...> *the favourite net www.cortonnetwork.com, because I can play various games their*“; „<...> *there are games on www.jippii.lt and I like playing there* <...>“).

However, it became clear that children like internet websites not only because of the possibility to realize play needs but also because **while playing computer**

draugais („<...> *www.jippii.lt šnekuosi ir žaidžiu su draugais*“) ar **kitais asmenimis**, atsitiktinai sutiktais „virtualioje žaidimų aikštelėje“ („<...> *www.jippii.lt, ten yra žaidimų ir gali susirašinėti su kitais*“). Ypač svarbūs vaikams yra tie žaidimai, kuriuose jie gali **išmokti naujų komunikacinių vaidmenų ir patirti dar neišbandytus komunikacijos variantus**, t. y. komunikacija vyksta ne tik su draugais, bet ir su žaidimo priešininku. Vieni iš mėgstamiausių tokių žaidimų yra biliardas ir mini golfas („*www.jiippii.lt <...> žaidi su priešininku ir pasikalbi <...>*“; „<...> *„sėdžiu“ www.jippii.lt ir ten šnekuosi su priešininku bei žaidžiu mini golfą <...>*“).

Vaikai žino, kokiose interneto svetainėse, kompiuterinių žaidimų repertuaras nuolat atnaujinamas („<...> *aš žaidžiu internetinėje svetainėje_www.mini-clip.com, ten man labai patinka, nes nuolat atsiranda naujų žaidimų <...>*“), todėl yra galimybė jais **papildyti** kompiuteryje sukauptų **kompiuterinių žaidimų repertuarą** („<...> *naujų žaidimų parsiuočiau į savo kompiuterį*“).

Kategorijos „**Muzikos klausymasis**“ turinys rodo, kad vaikai šią veiklą suvokia kaip **alternatyvią kitoms veikloms**, suteikiančią **teigiamų emocinių išgyvenimų** („*patinka klausytis muzikos, nes tuomet jaučiuosi gerai*“). Muzikos klausymąsi vaikai sieja su vienos iš kompiuterio funkcijų realizavimu, nes, jų nuomone, **kompiuteris tam ir skirtas** („*kompiuteris man tinkamas muzikai klausytis, geriau nei radijas ar televizija*“). Be to, muzikinių poreikių tenkinimą vaikai skiria rutiniškoms veiklos kompiuteriu sritims, todėl neaptarinėja tai sąlygojančių galimybių („*klausausi muzikos, nes galima klausytis muzikos*“).

Klausydamiesi muzikos vaikai taip pat išbando kompiuterio technologines galimybes ir ši veikla yra **alternatyva kitoms** kompiuterinės veiklos rūšims, t. y. žaidimams kompiuteriu („<...> *galima žaisti ir klausytis muzikos <...>*“), naršymui internete („<...> *klausyčiaus muzikos <...>, nueičiau į įvairiausias svetaines*“), kino filmų peržiūrai („*aš kompiuteriu klausausi muzikos ir žiūriu filmus*“), piešimui („<...> *piešti, klausytis muzikos <...>*“).

Vaikai žino, kad „**Kino filmų peržiūra**“ galima derinti su **kitomis alternatyviomis veiklomis**, t. y. žaisti kompiuterinius žaidimus ir žiūrėti kino filmus („<...> *žaidžiu žaidimus ir žiūriu filmus*“) arba klausytis muzikos („<...> *klausyti muzikos, žiūrėti kino filmus <...>*“). Ši veikla taip pat siejama su **teigiamomis emocijomis** („*man smagu pažiūrėti keletą filmukų <...>*“).

Kategorijos „**Piešimas**“ turinys liudija, kad ši

games they can maintain communicational relationships with friends („<...> *on www.jippii.lt I talk and play with friends*“) or **other persons** met by chance in the “virtual playground” („<...> *on www.jippii.lt there are games and you can correspond with others*“). For children especially important are the games where they can **learn new communicational roles and experience not yet experienced variants of communication** i.e. communication is not only with friends but also with the opponent of the game. Some of the most favourite games of such kind are billiards and mini golf („*www.jiippii.lt <...> you play with the opponent and speak with him <...>*“; „<...> *I „sit“ at www.jippii.lt and speak there with the opponent, play mini golf as well<...>*“).

Children know internet websites where the repertory of computer games is constantly renewed („<...> *I play on the website www.miniclip.com, I like there very much because new games constantly appear there <...>*“), consequently, there is an opportunity to **supplement the repertory of computer games** stored in computer („<...> *I send new games to my computer*“).

The content of category “**Listening to music**” shows that children understand this activity as an **alternative to other activities** that provides **positive emotional experiences** (“*I like listening to music because then I feel well*”). Children relate listening to music to realization of one of computer functions, because according to their opinion, **computer is dedicated to this** (“*computer is more suitable for me to listen to music than radio or television*”). In addition, meeting of musical needs children prescribe to routine spheres of computer activities, therefore, they do not discuss the opportunities determining this („*I listen to music because it is possible to listen to music*“).

While listening to music children also try computer’s technological capacities and these activities are **alternative to other** types of computer activities i.e. computer games („<...> *it is possible to play and listen to music <...>*“), searching the internet („<...> *I would listen to music <...>, I would go to various websites*“), review of video films („*I listen to music with computer and watch films*“), drawing („<...> *draw, listen to music <...>*“).

Children know that “**Review of video films**” may be combined with **other alternative activities** i.e. play computer games and watch video films („<...> *I play games and watch films*“) or listen to music („<...> *listen to music and watch video films <...>*“). These activities also are related to positive emotions (“*I enjoy watching some cartoons*”).

The content of category “**Drawing**” witnesses that

veikla vaikams yra svarbi kaip **kasdienių užsiėmimų kompiuteriu sritis** („<...> *kompiuteriu piešiu* <...>“). Tai derinama su galimybėmis „<...> *žaisti, klausytis muzikos*“. Ši veikla, kaip ir kitos (žaidimas, muzikos klausymasis, kino filmų peržiūra), lydimos **teigiamų emocijų** („<...> *patinka piešti piešinius*“).

Mažai reikšminga laisvalaikio sritis yra „**Fotografijų peržiūra**“, kai kompiuteris yra **elektroninis asmeninių fotografijų albumas** („<...> *renku fotografijas ir jas peržiūriu kompiuteriu*“). Tokiu būdu vaikai plečia dar vieną kompiuterio socialinės-edukacinės paskirties funkciją – galimybę kaupti fotografijas ir jas peržiūrėti, kada tik panorėjus. Tačiau šia veikla ir jos teikiama galimybė vaizdais įprasminti gyvenimo momentus, kurti autobiografiją vaikai naudojami gana retai. Jie mažiau dėmesio skiria jai plėsti ir neižvelgia rekreacinės, meninės, kūrybinės raiškos galimybių.

Vaikai kompiuterinių technologijų pagrindu *konstruoja priimtina žaidybinių laisvalaikio, kaip socialinės realybės, pasaulį*, kuriame ryškėja tokie edukaciniai kontekstai: vaikas atranda naujas laisvalaikio sritis, iš kurių svarbiausia yra kompiuteriniai žaidimai. Mokosi derinti veiklas tarpusavyje ir vėl konstruoja naujas. Tokiu būdu jie patys plečia laisvalaikio repertuarą, užpildo jį netradicinėmis alternatyvios veiklos formomis (fotografijų bei filmų peržiūra, muzikos klausymu), kurios asmeniškai yra svarbios, nes tenkina poreikius.

Be to, laisvalaikio veiklos sričių (žaidimo, muzikos klausymosi, kino filmų bei fotografijų peržiūros, piešimo) konstravimas turi dar ir kitą prasmę – vyksta kompiuterio socialinės-edukacinės paskirties funkcijų plėtojimas, jos suvokiamos kaip *rutininio* kasdienio vaikų gyvenimo ir kompiuterinės veiklos sritys. Tai reiškia, kad veikla kompiuteriu vaikams atlieka ne tik žaidybines, muzikines, menines, vaizdo, bet ir socialinės realybės palaikymo funkcijas, tenkinančias vaiko poreikius (žaidybinius, muzikos klausymosi, kino filmų bei fotografijų peržiūros, piešimo). Minėtos funkcijos yra svarbios socialinės realybės konstravimo procese, kuriame ryškūs *objektyvacijos* ir *subjektyvacijos* procesai.

Objektyvacija ryškėja per kompiuterio paskirties *habitualizaciją*, kai kompiuteris suvokiamas kaip vaiko *rutininio* kasdienio gyvenimo priemonė. Vaikai kompiuterio funkcinės paskirties suvokimą plečia šiomis veiklomis: kompiuteriniais žaidimais, muzikos klausymosi, filmų ir fotografijų peržiūra, piešimu. Šios habitualizuotos veiklos, kuriomis kuriamas laisvalaikio, kaip socialinės realybės, pasaulis, vaikams yra svarbios.

these activities are important for children as the **sphere of everyday work with computer** („<...> *I draw with computer* <...>“). It is combined with possibilities „<...> *to play and listen to music*“. These activities like others (game, listening to music, review of video films) are followed by positive emotions („<...> *I like drawing pictures*“).

“**Review of photographs**” is the sphere of free-time of little importance when computer is an **electronic album of personal photographs** („<...> *I collect photographs and view them with computer*“). In this way children expand one more function of computer’s social-educational purpose – opportunity to compile photographs and view them whenever they want. However, children rarely use these activities and their opportunity to give sense to life moments by images and to create autobiography. They pay little attention to develop it and do not see opportunities of recreational, artistic and creative expression.

On the basis of computer technologies children *construct acceptable play world of free-time as social reality* in which the following educational contexts become apparent: child discovered new spheres of free-time and the sphere of computer games is the most important. Child learns to combine activities and again constructs new ones. In this way they expand free-time’s repertory themselves, fill them in with non-traditional forms of alternative activities (review of photographs and films, listening to music) which personally are important, because they satisfy needs.

In addition, construction of spheres of free-time activities (games, listening to music, review of video films and photographs, drawing) has also the other meaning – the development of functions of computer’s social-educational purpose is going on, these functions are understood as spheres of children’s *routine*, everyday life and computer activities. It means that for children computer activities perform not only play, musical, artistic, image functions but also functions of maintenance of social reality satisfying child’s needs (playing, listening to music, review of photographs and video films, and drawing). The mentioned functions are important in the process of construction of social reality where the processes of *objectivation* and *subjectivation* are distinct.

Objectivation becomes clear through the *habitualisation* of computer purpose when computer is perceived as means of child’s routine everyday life. Children extend the conception of functional purpose of computer by the following activities: computer games, listening to music, review of films and photographs, drawing. These habitualised activities with the help of which the world of free-time, as social reality is created are every important to children.

Konstruojant socialinę realybę mažiau vaikų pastangų reikia tada, kai ne tik kompiuteris, bet ir juo realizuojama veikla tampa *rutina* ir atveria kelią *inovacijoms*, leidžia tarpusavyje derinti naujas socialinės realybės sritis (pvz., žaidimą kompiuteriu su muzikos klausymu; filmų žiūrėjimą su piešimu ir pan.). Taip vaikai kuria naujas habitualizacijas ir plečia naudojimosi kompiuteriu pagrindus. Vyksta tolesnis kai kurių socialinės realybės sričių, pereinančių iš *objektyvuotos į subjektyvuotą vaiko gyvenimo sritį*, konstravimas.

Vaikai *legitimuoja* kompiuterio funkcijas ir objektyvuoja kiekvieną iš jų pagal paskirtį: žaidybines (kompiuteriniai žaidimai), muzikinę (muzikos klausymasis), meninę (piešimas) bei vaizdo (kino filmų peržiūra). Be to, jie, suteikdami teigiamą *emocinį krūvį* žaidimui kompiuteriu, muzikos klausymuisi, filmų bei fotografijų peržiūrai, piešimui, kuria naujas prasmes, teigiamai legitimuoja šias kompiuterinės veiklos sritis bei pateisina *institucinę tvarką*. Vaikų teigiamas emocinis krūvis ryškus ir angažuojantis naujai realybei, kuriamai kontekste „Aš ir kompiuteris“.

Šeimos narių, giminaičių ir draugų, kurie sudaro palankias sąlygas žaisti kompiuteriu bei yra internetinių kompiuterinių žaidimų partneriai ir virtualūs pašnekovai, vaidmenį vaikai *internalizuoja* kaip reikšmingą „kitų“ dalyvavimą kuriant ir tvarkant kompiuterinę aplinką.

Vaikai, dalyvaudami *socialinėje dialektikoje*, *internalizuoja* muzikos klausymąsi, kino filmų bei fotografijų peržiūrą, piešimą kaip *subjektyviai* prasmingas veiklas. Dėl internalizacijos jie supranta kompiuterinį pasaulį kaip prasmingą jų pačių konstruojamos socialinės realybės dalį. *Internalizacijos* proceso metu vaikai „perima“ kompiuterinį pasaulį iš „kitų“, t. y. iš tų, kurie jame jau gyveno anksčiau ar gyvena dabar ir yra jį sukūrę, todėl jiems būtinas tapatinimasis su reikšmingais „kitais“ ir visuomene, jos kultūra. Vaikai *tapatinasi* su šeimos nariais (seserimi, broliu, tėčiu) bei draugais ar nepažįstamais asmenimis, žaidžiančiais kompiuterinius žaidimus. Toks tapatinimasis svarbus vaikams konstruojant žaidybinių laisvalaikio kontekstą. Be to, įvyksta *tipizacija*, dėl kurios vaikų konstruojama socialinė realybė suvokiama kaip *institucija*, o tai reiškia, kad šeimos nariai ir „kiti“ dalyvauja tame pačiame kompiuteriniame pasaulyje kaip ir vaikai.

Išvados

Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinis diskursas gali būti empiriškai ištirtas taikant socialinės tikrovės konstravimo teoriją. Ji leidžia interpretuoti vaikų žinojimo procesus per objektyviąją ir subjektyviąją paradigmas, atskleidžiant, kaip vaikai rekonstruoja socialiniame pasaulyje objektyviai egzistuojančias žinias ir kuria subjektyviai jiems priimtina socialinę

When constructing social reality less children's efforts are needed when not only computer but its realised activities become *routine* and open ways to *innovations*, allows to interrelate new spheres of social reality (for instance, computer game with listening to music, watching films with drawing, etc). In this manner children create new habituations and develop the basis of computer usage. There is a further construction of some spheres of social reality proceeding *from objective sphere of child's life to subjective one*.

Children *legitimate* the functions of computer and objectivate each of them according to their purpose: playing (computer games), musical (listening to music), artistic (drawing) and image (review of video films). In addition to this, children endowing a positive *emotional load* to computer games, listening to music, review of films and photographs, drawing create new meanings, positively legitimate these spheres of computer activities and justify the *institutional command*. Children's positive emotional load is distinct and engaging the new reality which is created in the context "Me and computer".

The role of family members, relatives and friends who create favourable conditions to play with computer, who are the partners of internet computer games and virtual interlocutors children *internalise* as meaningful participation of "others" while creating and administering computer environment.

Children, participating in *social dialectics*, *internalise* listening to music and review of video films and photographs, drawing as *subjectively* meaningful activities. Due to internalisation they understand computer world as a meaningful part of their constructed social reality. During the process of *internalisation*, children "overtake" computer world from "others" i.e. from those who lived in it earlier or still live there and created it, therefore, the identification with significant "others" and society, its culture is necessary for children. Children identify with family members (sister, brother, father) and friends or unknown people who play computer games. Such identification for children is important while constructing game context of free-time. Besides, *typification* proceeds due to which children's constructed social reality is perceived as *institution* and this means that family members and "others" participate in the same computer world as children.

Conclusions

Play discourse of children's computer culture may be empirically investigated applying the theory of construction of social reality. It allows interpreting processes of children's knowledge through objective and subjective paradigms, revealing how children reconstruct in social world objectively existing knowledge and create subjectively acceptable for them social reality of computer culture.

kompiuterinės kultūros realybę.

Diskurso tyrimui yra būtinas tam tikras kokybinio tyrimo dizainas. Kokybinis tyrimas padeda identifikuoti subjektyvų vaikų kompiuterinės kultūros pasaulį per jam suteikiamas prasmes. Vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso tyrimas įprasmina kokybinio tyrimo prioritetus, identifikuoja šiuolaikiniam vaikystės pasauliui būdingas socialines, kultūrinės, edukacines prasmes.

Kokybinis tyrimas atskleidė, kad vaikų kompiuterinės kultūros žaidybinį diskursą socialinės realybės konstravimo kontekste galima konceptualizuoti taip:

- Žaidybinis diskursas, kaip itin ryškus vaikų kompiuterinės kultūros kontekstas, išskiria šią kultūrą iš bendrosios visuomenės kompiuterinės kultūros. Žaidybinį kontekstą vaikai konstruoja kaip socialinės realybės pasaulį, kuriame pagrindinis vaidmuo priklauso jiems patiems, kaip scenarijaus autoriams ir herojams. Tokiu būdu žaidime jie subjektyvina socialinį pasaulį ir suteikia jam pageidaujamų prasmų.
- Žaidybinį laisvalaikio kontekstą vaikai konstruoja atsižvelgdami į patirtį, tenkindami tuos poreikius, kurie suaugusiųjų suvokiami kaip edukacine prasme vaikams nesvarbūs. Tokia patirtis atsiranda vaikams gyvenant kartu su suaugusiais, kurie toleruoja tradicijas, bet prioritetus teikia masinėms ar grupinėms vaikų laisvalaikio formoms. Tokią patirtį vaikai atmeta ir kuria laisvalaikio turinį, kuris tenkina jų individualius poreikius. Jis siejamas su kompiuteriniais žaidimais. Vaikai kuria pasaulį, kuris priklauso tik jiems, o ne suaugusiesiems.
- Vaikus domina kūrybinio pobūdžio kompiuteriniai žaidimai. Mažiau mėgstami žaidimai pagal taisykles. Vaikai plėtoja socialinio dalyvio patirtį, kurios jie stokoja realybėje. Todėl sukuria naują socialinę tvarką: atlieka naujus socialinius vaidmenis ir visų pirma tokių veikėjų, kurie turi socialinio sprendimo teisę. Tai yra jų institucionalizuojama socialinė realybė, kurioje suaugusieji atlieka pagalbinius vaidmenis. Žaidybinėje veikloje vaikai habitualizuoja ir universalias taisykles, kuriomis vadovaujasi ir visi kiti žaidėjai, nepaisant lyties, amžiaus ar socialinio statuso.

Suvokiant kompiuterinės kultūros žaidybinio diskurso prasmes socialinės realybės konstravimo kontekste vaikus galima pripažinti kompiuterinės kultūros kūrėjais ir autoriais. Jie perima bendrąją šiuolaikinės visuomenės kompiuterinę kultūrą ir įprasmina vaikų kompiuterinei kultūrai kaip subkultūrai būdingą žaidybinį kontekstą, rekonstruoja laisvalaikio veiklos sferas ir habitualizuoja tas taisykles, kurios tenkina jų poreikius.

Particular design of qualitative research is necessary for the research of discourse. Qualitative research helps to identify subjective world of children's computer culture through endowed meanings. The research of play discourse of children's computer culture gives sense to priorities of qualitative research while identifying social, cultural, educational meanings characteristic to modern world of childhood:

- qualitative research has revealed that play discourse of children's computer culture in the context of construction of social reality may be conceptualised as follows: play discourse, as especially significant context of children's computer culture distinguishes this culture from general society's computer culture. Children construct play context as a world of social reality where the main role belongs to them as the authors of script and heroes. In this way they subjectivise social world in the game and provide it with desirable meanings.
- play context of free-time children construct referring to experience, satisfying the needs that adults perceive as unimportant for children from educational point of view. Such experience appears to children when living with adults who tolerate traditional forms of children's free-time but give priorities to mass or group activities. Children reject such experience and create the content of free-time which satisfies their individual needs. Children relate it to computer games. They create the world that belongs only to them, not to adults.
- children are interested in computer games of creative character. Games according to the rules are less liked. Children develop the experience of social participant that they lack in reality. Therefore, they create new social order: perform new social roles first of all of the characters that have the right of social decision. This is their institutionalised social reality where adults perform supporting roles. In play activities children habitually universalise rules as well that all other players also follow despite gender, age or social status.

Understanding the meanings of play discourse of children's computer culture in the context of construction of social reality children may be recognised as creators and authors of computer culture. They overtake general computer culture of modern society and give sense to the play context characteristic to children's computer culture as subculture, reconstruct spheres of free-time activities and habitually these rules which satisfy their needs.

Literatūra • References

- Balbieris, G., Kriščiūnienė, N., Muraškienė, D., Urkis M. ir kt. (2005). *Virtualioji mokymosi aplinka mokykloje*. Prieiga per internetą www.emokykla.lt (žiūrėta 2007 m. sausio 3 d.).
- Beavis, C. (1998). *Computer games: youth culture, resistant readers and consuming passions*. Prieiga per internetą www.aare.edu.au (žiūrėta 2004 m. rugsėjo 10 d.).
- Berger, L. P., Luckmann, T. (1999). *Socialinis tikrovės konstravimas*. Vilnius: Pradai.
- Bitinas, B. (2006). *Edukologinis tyrimas: sistema ir procesas*. Vilnius: Kronta.
- Bitinas, B. (2002). *Pedagoginės diagnostikos pagrindai*. Vilnius.
- Brazdeikis, V. (1999). *Bendrosios programos ir informacinės technologijos*. Vilnius: Margi raštai.
- Brim, O. G., Orwille, G. (1995). *Education for Child Rearing*. New York: The Free Press.
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood: Growing up in the Age of Electronic Media*. Cambridge: Polity.
- Buerman, U. (2007). *Kompiuteriniai žaidimai. Vaikas ir kompiuteris*. Vilnius: Lietuvos Valdorfo pedagogikos centro leidybos grupė.
- Casas, F. (2001). Technophobia: Parents and children's fears about information and communication technologies and the transformation of culture and society. *Children, Technology and Culture*. London and New York: Routledge/Falmer.
- Dagienė, V. (2005). Informacinių technologijų ugdymo turinio komponentai. *Informacijos mokslai, Nr. 34*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
- Facer, K., Furlong, J., Furlong, R., Sutherland, R. (2001). Home is where the hardware is: Young people, the domestic environment, and access to new technologies. *Children, Technology and Culture*. London and New York: Routledge / Falmer.
- Frede, E. C. (1995). *Child discourse*. New York: Academic Press.
- Fromberg, D. P., Bergen D. (1998). *Play from birth to twelve and beyond: contexts, perspectives, and meanings*. London: Routledge / Falmer.
- Giddens, A. (2005). *Sociologija*. Kaunas: Poligrafija ir informatika.
- Goldman, L. R. (1998). *Child's Play: Myth Mimesis and Make-believe*. London: Routledge.
- Holloway, S. L., Valentine, G. (2003). *Cyberkids. Children in the Information Age*. London and New York: Routledge / Falmer.
- Hutchby, I., Moran-Ellis, J. (2001). Relating children, technology and culture. *Children, Technology and Culture*. London and New York: Routledge/Falmer.
- Jessen, C. (1999). *Children's computer culture: three essays on children and computers*. Odense university.
- Kardelis, K. (2002). *Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai*. Kaunas: Judex.
- Kupffer, H. (1990). *Pedagogik der Postmoderne*. Weinheim: Basel.
- Kvale, S. (1996). *Interviews. An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks, CA.: Sage.
- Mickūnas, A., Stewart, D. (1994). *Fenomenologinė filosofija*. Vilnius: Baltos lankos.
- Rubavičius, V. (2003). *Postmodernusis diskursas: filosofinė hermeneutika, dekonstrukcija, menas*. Vilnius: Kultūros, filosofijos ir meno institutas.
- Silverman, D. (2001). *Interpreting Qualitative Data. Methods for Analysing Talk, Text and Interaction*. London. Thousand oaks. New Delhi: Sage.
- Stearfeldt, E., Mathiasen, R.C. (1999). *Pedagogika ir demokratija. Ugdymojo darbo eksperimentai Lietuvos darželiuose*. Vilnius: Aidai.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, M. P., Gross, F. E. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The future of children Children and computer technology. Vol. 10. No. 2. Fall / Winter*. Prieiga per internetą www.futureofchildren.org (žiūrėta 2004 m. rugpjūčio 18 d.).
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Vede, H. (2007). *Kompiuteris – išskirtinis mūsų laikų reiškinys? Vaikas ir kompiuteris*. Vilnius: Lietuvos Valdorfo pedagogikos centro leidybos grupė.
- Войскунский, А. Е. (2000). *Психологические исследования феномена интернет-аддикции*. Prieiga per internetą www.psychology.ru (žiūrėta 2004 m. lapkričio 10 d.).
- Мид, М. (1988). *Культура и мир детства*. Москва: Наука.

ERIKA MASILIAUSKIENĖ

Socialinių mokslų (edukologija) daktarė,
Šiaulių universiteto Edukologijos katedros asistentė,
Edukacinių tyrimų mokslo centro vyresnioji mokslo
darbuotoja.
Moksliniai interesai: vaikų kompiuterinė kultūra.

Doctor of Social Sciences (Education),
Assistant of the Department of Education of Šiauliai
university, Senior research worker of the Center of
Research in Education Studies,
Scientific interests: children's computer culture.

Address: P. Višinskio Str. 25–412, LT-76351 Šiauliai, Lithuania
E-mail.: erika.sa@cr.su.lt