

VAIKŲ KOMPIUTERINĖS KULTŪROS SKLAIDOS SĄLYGOS NAMŲ APLINKOJE: KOMPIUTERIO SVARBA VAIKUI IR JO DALYVAVIMAS KOMPIUTERINĖJE VEIKLOJE

Erika Masiliauskienė

Šiaulių universitetas

Įvadas

Informacinės visuomenės sklaidos sąlygomis kompiuteris tapo ne tik darbo įrankiu, bet ir laisvalaikio, bendravimo priemone, namų dalimi, keičiančia žmonių veiklą bei tradicinio gyvenimo būdą. Vaikai yra aktyvūs šios visuomenės dalyviai, įsijungiantys ne tik į jos kūrimą, bet ir į pažinimą. Mokslininkai (Hutchby, Moran-Ellis, 2001) formuluoja išvadą, kad šiuolaikiniai vaikai yra ypač imlūs įvairioms technologijoms, todėl jie dažnai apibūdinami ne tik kaip kompiuterinių technologijų vartotojai, bet ir kaip kompiuterinės kultūros kūrėjai. Tai akivaizdu ne tik šiuolaikiniuose sociologiniuose, antropologiniuose, kultūrologiniuose, psichologiniuose, bet ir edukologiniuose tyrimuose, nes edukacine prasme vaiko, kaip kompiuterinės kultūros kūrėjo, statusas yra ypač reikšmingas.

Kompiuterinę kultūrą kuria patys vaikai, paklusdami tam istoriniam laikui, kuriame jie gyvena, todėl jų kultūra yra postmoderni, mažiau normatyvinė bei sisteminė. Kultūros kūrimo(-si) procese įprasminamas vaiko veiklos kompiuteriu edukacinis reikšmingumas, nes ryškėja elgesio, santykių, sampratų, vertybių (informacinių, komunikacinių, technologinių) struktūros, o pats vaikas tampa „žaidėju“, galinčiu pasirinkti kultūros veikėjo, kūrėjo, vartotojo, implicitiškai vertinančio savo kūrinį, vaidmenis. Kompiuterinę kultūrą vaikai taip pat kuria įprasmindami atvirumo naujovėms ir imlumo kompiuterinėms technologijoms, kultūrinio nepaklusnumo, veikimo laisvės bei savo iniciatyvumo principus, t. y. visa tai, kas būdinga vaiko, kaip individo ar grupės nario, prigimčiai bei jo, kaip informacinės visuomenės nario, socialiniam statusui. Kompiuterinės kultūros daiktinis turinys siejamas su kompiuteriu, kaip materialiuoju objektu, sąveika su virtualiu informaciniu-komunikaciniu pasauliu ir su vertybių skalėmis.

Vaikų kompiuterinė kultūra į visuomenės bendrąją kultūrą integruojasi ne tik dialogo, bet ir socialinio konflikto (vaikai – suaugusieji) būdu. Šią kultūrą suaugusieji (dėl jos naujoviškumo bei netradicinio pobūdžio) atmeta kaip savaiame neturinčią socialinės, edukacinės vertės. Be to, būdama naujo tipo kultūra, ji nepaklūsta bendro suaugusiųjų ir vaikų gyvenimo taisyklėms ir paneigia tradicinius suaugusiųjų vaidmenis. Ryškėja vaiko, kaip laisvo

ir kūrybingo individo, aktyvumas bei atvirumas technologiniams šiuolaikinės visuomenės iššūkiams. Suaugusiųjų pasaulis, atmesdamas vaikų kompiuterinę kultūrą, kaip naujadarą, nuolat ieško negatyvių jos bruožų ir nepripažįsta pozityvių: naujovių imlumo, eksperimentavimo, socialinių, ergonominių taisyklių kūrimo, žaidybinės veiklos pobūdžio ir kt.

Šio *straipsnio dėmesio centre* yra tėvų patirties reprezentacijos apie kompiuterio svarbą vaikui ir jo dalyvavimą kompiuterinėje veikloje.

Tyrimo tikslas – empiriškai ištirti tėvų reprezentacijų turinį dėl vaikų kompiuterinės kultūros sklaidos sąlygų namų aplinkoje.

Tyrimo objektas – kompiuterio svarba vaikui ir jo dalyvavimas kompiuterinėje veikloje.

Tyrimo metodai: mokslinės literatūros analizė, anketinė apklausa, statistinė tyrimo duomenų analizė.

Kiekybinio tyrimo paradigma

Kiekybinio tyrimo paradigmos kontekste vaikų kompiuterinė kultūra ir socialinė realybė egzistuoja objektyviai ir yra iš dalies patvarios (Bitinas, 2006), o kiekybinių tyrimų taikymas (Cohen, Mannon, 1994; Bitinas, 1998; Charles, 1999; Bitinas, 2002; Kardelis, 2002; Tidikis, 2003; Bitinas, 2006 ir kt.) grindžiamas supratimu, jog išorės veiksniai lemia vaikų kultūrą ir turi įtakos jų kompiuterinės kultūros diskurso turiniui, jo sklaidai, todėl svarbu nustatyti, kurie iš jų labiausiai išryškėjo ir kokia kiekvieno iš jų statistinė reikšmė.

Kiekybinio tyrimo paradigma buvo realizuojama taikant *anketinės apklausos* metodą, kuris padėjo ištirti tėvų reprezentacijų turinį vaikų kompiuterinės kultūros atžvilgiu, nustatyti, kokią įtaką jos turi vaikų kompiuterinei kultūrai namų aplinkoje.

Tiriamajai grupei buvo parengta anketa („Vaikas ir kompiuteris“), kurioje pateikti uždaro ir pusiau uždaro tipo teiginiai. Konstruojant anketą, taikytos nominalinė, ranginė ir intervalinė skalės (Bitinas, 1998, 2002; Kardelis, 2002; Tidikis, 2003 ir kt.). Anketa buvo rengiama atlikto žvalgomojo kokybinio tyrimo informacijos analizės pagrindu. Toks jos sudarymo principas padeda išvengti „problematikos prikabinimo“ (Феннеро, 2004), t. y. išvengti klausimų, į kuriuos atsakydami respondentai pritrūktų patirties.

Tyrimo organizavimas

Kiekybinio tyrimo imties tūrio sudarymą lėmė atsitiktinės atrankos principas, o imties populiacija – vaikų (10–12 metų), besimokančių dviejų miestų (Šiaulių ir Panevėžio) bendrojo lavinimo mokyklose, tėvai. Tėvams išdalinta 500 anketų. Iš jų grąžinta 389 (grįžtamumo kvota – 77,8%), statistiškai apdorota 361 (72,2% nuo išdalintų skaičiaus arba 92,8% nuo grąžintų skaičiaus).

Kiekybinės duomenų analizės modelis

Kiekybinei tyrimo duomenų analizei taikyti aprašomieji *statistiniai metodai*, apibūdinami šiais statistiniais rodikliais: *Mean* (žymima simboliu *M*), *Standartinis nuokrypis* (žymimas simboliu *SD*), *Moda* (žymima simboliu *Mo*), *Mediana* (žymima simboliu *Md*). Tiesioginių reikšmingų faktorių paieška atlikta *faktorinės analizės* metodu, kuris leido kondensuoti informaciją, sumažinant pirminių požymių skaičių (pagal koreliacinių ryšių stiprumą kintamieji suvedami į mažesnę skaičių nepriklausomų kintamųjų dydžių – faktorių) bei rasti latentinius (paslėptus) kintamųjų ryšius. Sprendžiant, kiek stebėjimo koreliacijų (kovariacijų) matrica tinkama

faktorinei analizei, taikytas *Kaizerio-Mejerio-Olkinio* (KMO) koeficientas.

Statistinių tyrimo duomenų kiekybinė aprašomoji ir daugiamatė analizė atlikta SPSS 9.0 kompiuterine programa.

Empirinio tyrimo rezultatai

Suaugusiųjų vaidmuo namų aplinkoje siejamas su vaikams palankių sąlygų naudoties kompiuteriu sudarymu, kai visų pirma siekiama edukacinių tikslų, t. y. palengvinti vaikų mokymąsi ir tik po to – tenkinti kitus jų poreikius (Facer, Furlong, Furlong, Sutherland 2001; Livingstone, Bovill, 2001; Holloway, Valentine, 2003). Šiame straipsnyje analizuojami tyrimo rezultatai, kurie rodo *tėvų patirties reprezentacijas apie kompiuterio ir veiklos (žaidybines, informacines, komunikacines) reikšmę vaikų gyvenime, kaip kompiuterinės kultūros sklaidos namų aplinkoje sąlygas*.

Kompiuterio svarba vaikui. Atliktas tyrimas parodė, kad, tėvų nuomone, šiandien kompiuteris vaikams yra technologinė priemonė, teikianti **naujų galimybių**. Vaikų naudojimas kompiuteriu siejamas su **galimybėmis visapusiškai tobulėti** (1 lentelė).

1 lentelė. *Kompiuterio svarba vaiko gyvenime* (N = 361)

Teiginiai	Mean	SE	Md	Mo	SD	Pritaria	Nepritaria	Neatsakyta
Vaikas žavisi kompiuteriais	4,61	0,06	5,00	5	1,12	89,5	9,4	1,1
Kompiuteris vaikui atveria naujų galimybių	4,12	0,07	4,00	5	1,39	79,8	14,2	6,1
Kompiuteris vaikui teikia galimybių visapusiškai tobulėti	4,13	0,06	4,00	5	1,15	73,9	24,9	1,1
Visapusiškai tobulėti vaikas gali ir be kompiuterio	4,09	0,06	4,00	5	1,14	72,2	26,3	1,4
Vaikui kompiuteris yra svarbi mokymosi priemonė	3,94	0,06	4,00	4	1,18	68,4	29,9	1,7
Kompiuteris yra būtina šiuolaikinio vaiko kasdieninio gyvenimo dalis	3,81	0,07	4,00	4	1,32	67,8	30,6	1,7
Vaikas gali būti ir be kompiuterio	3,96	0,06	4,00	4	1,15	67,3	31,5	1,1
Kompiuteris vaikui yra hobis	3,80	0,07	4,00	5	1,28	67,1	32,1	0,8
Skirtingos vaikų galimybės naudotis kompiuteriu daro neigiamą įtaką jų tarpusavio santykiams	3,24	0,06	3,00	4	1,22	43,7	54,3	1,9
Skirtingi vaikų gebėjimai naudotis kompiuteriu daro neigiamą įtaką jų tarpusavio santykiams	3,09	0,06	3,00	3	1,20	36,2	62,3	1,4
Turėdamas kompiuterį namuose, vaikas gali prasmingai leisti laiką, neišeidamas iš jų	3,09	0,07	3,00	3	1,26	34,6	64,9	0,6
Naudojimas kompiuteriu yra svarbi vaiko laisvalaikio veikla	3,07	0,07	3,00	2	1,28	34,6	64,5	0,8
Kompiuteris nesuderinamas su vaiko pasauliu	3,10	0,08	3,00	2	1,46	36	60,3	3,6
Kompiuteris yra geriausias vaiko pagalbininkas	3,00	0,07	3,00	2	1,26	34	63,7	2,2

Tėvai mano, kad „*visapusiškai tobulėti vaikas gali ir be kompiuterio*“ ($M = 4,09$; $SD = 1,14$; 72,2%). Tačiau tokių tėvų yra mažiau nei galvojančių, kad naudojimas kompiuteriu *atveria naujų galimybių apskritai* ($M = 4,12$; $SD = 1,39$; 79,8%) *bei galimybių vaikui visapusiškai tobulėti* ($M = 4,13$; $SD = 1,15$; 73,9%). Šios reikšmės, nusakančios tėvų nuomonę apie kompiuterio svarbą vaikams tobulėti ir naujas galimybes, dažniausiai pasikartoja tiriamoje visumoje ($M_o = 5$).

Tėvai neišsivaizduoja šiuolaikinio vaiko be kompiuterio ir pritaria teiginiui, kad „*kompiuteris yra būtina šiuolaikinio vaiko kasdieninio gyvenimo dalis*“ ($M = 3,81$; $SD = 1,32$; 67,8%). Be to, jie mano, kad kompiuteris vaikui yra *hobis* ($M = 3,80$; $SD = 1,32$; 67,1%). Pastaroji reikšmė dominuoja tiriamoje visumoje ($M_o = 5$). Tačiau atliktas tyrimas parodė, kad tėvai, nepaisant kompiuterio būtinumo vaikams, teigia, kad jie gali išsiversti ir be jo ($M = 3,96$; $SD = 1,15$; 67,3%).

Daugiau kaip trečdalis tėvų kompiuterio reikšmę vaiko gyvenime sieja su rekreacijos galimybėmis – „*vaikas gali prasmingai leisti laiką namuose*“ ($M = 3,09$; $SD = 1,26$; 34,6%), o daugiau kaip pusė tiriamųjų nurodo, kad *kompiuteris yra svarbus laisvalaikio užsiėmimas* ($M = 3,07$; $SD = 1,28$; nepritaria 64,5%).

Akcentuojamos ir kompiuterio naudojimo galimybės vaikų mokymosi procese. Daugiau nei pusė ($M = 3,94$; $SD = 1,18$; 68,4%) tyrime dalyvavusių tėvų nesutinka, kad kompiuteris yra svarbi vaiko mokymosi priemonė. Tačiau panaši dalis ($M = 3,00$; $SD = 1,26$; 63,7%) tėvų nepritaria, kad kompiuteris yra *geriausias vaikų pagalbininkas*.

Tyrimas parodė, kad tėvai neturi aiškios pozicijos dėl *skirtingų vaiko galimybių naudotis kompiuteriu neigiamos įtakos tarpusavio santykiams su bendraamžiais* ($M = 3,24$; $SD = 1,22$; 43,7%). Tačiau šiek tiek aiškesnę poziciją tėvai turi nurodydami, kad *skirtingi vaikų gebėjimai neturi neigiamos įtakos jų tarpusavio santykiams su bendraamžiais* ($M = 3,09$; $SD = 1,20$; 36,2%).

Tėvai apibūdina *kompiuterį kaip tinkantį (netinkantį) vaiko pasauliui*. Didesnė dalis ($M = 4,61$; $SD = 1,12$; 89,5%) teigia, kad kompiuteris šiandieną yra tas objektas, kuriuo vaikai iš tiesų *žavisi*, ir ši reikšmė dažniausiai dominuoja tiriamoje visumoje ($M_o = 5$). Be to, tik nedidelė dalis ($M = 3,10$; $SD = 1,46$; 36%) tėvų pritaria teiginiui, kad „*kompiuteris nesuderinamas su vaiko pasauliu*“.

Atliktas skalės „*Kompiuterio svarba vaiko gyvenime*“ teiginių faktorizavimas pakankamai prasmingas. Redukuota 14 teiginių, kurie apibendrinti 5 faktoriais.

Daugumos teiginių statistinis ryšys su faktoriais ir jų grupavimas viduje yra teoriškai prasmingas,

todėl taip pat svarbi stebimų kintamųjų panašumų paieška, taikant faktorinę analizę. Skalės *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) koeficiento reikšmė 0,69. Tai liudija, kad matrica faktorinei analizei tinkama. Be to, skalei būdinga 61,9% sklaida. Faktorių aprašomoji galia (sklaida) svyruoja nuo 10,7% iki 14,0%. Šios procentinės išraiškos rodo, kad visi faktoriai, kiekvienas iš jų atskirai paaiškinantis ne mažiau kaip 10% sklaidos, t. y. 14,0%, 12,4%, 12,4% ir 10,7%, yra interpretuoti. 1–2 faktoriai yra statistiškai pakankamai patikimi, nes juose kintamieji koreliuoja su faktoriumi, tenkindami sąlygą $L \geq 0,6$. 3–5 faktoriai statistiškai nėra patikimi. Skalės faktorių (subskalių) vidinės konsistencijos koeficientas *Cronbach Alpha* (α) svyruoja nuo 0,43 iki 0,62. Tai rodo, kad skalė būtų homogeniška iš jos pašalinus 5 faktorių. Remiantis skiriamosios gebos subskalėje koeficientu *r/itt*, galima teigti, kad visiškai vidinė konsistencija būdinga 2 faktoriui, 1 ir 3–5 faktoriai pasižymi daline vidine konsistencija.

Taigi, pateikti skalės rodikliai jos patikimumo ir faktominio validumo metodologines normas tenkina pakankamai. Atsižvelgiant į tai, kad matuojami ne teoriškai apibrėžti konstruktai, o tiriamųjų (tėvų) nuomonės, galima teigti, kad skalė „*Kompiuterio svarba vaiko gyvenime*“ leis nustatyti tėvų sampratų reikšmingumą.

Teiginių grupavimas faktorių viduje taip pat yra pakankamai prasmingas. 1, 4 ir 5 faktoriai atspindi tėvų požiūrį į *kompiuterio reikšmę vaikų gyvenime, kaip iš esmės tinkamą technologinę priemonę vaikų pasauliui*, o 3 faktorius iliustruoja, kad, tėvų požiūriu, *kompiuteris netinkamas vaikų pasauliui*. 2 faktorius rodo, kad tėvai *skirtingas vaikų galimybes ir gebėjimus naudotis kompiuteriu supranta kaip galimus veiksnius, turinčius neigiamos įtakos vaikų tarpusavio santykiams su bendraamžiais*.

Faktorius „*Kompiuteris tinka vaiko pasauliui*“ (sklaida 14,0%), „*Kompiuteris laisvalaikiui, prasmingam laikui, pagalbai*“ (sklaida 12,2%) ir „*Žavėjimasis kompiuteriu, hobis, naujos galimybės*“ (sklaida 10,7%) sieja teiginiai, kurie nurodo kompiuterio tinkamumą vaikų pasauliui. Subskalė „*Kompiuteris tinka vaiko pasauliui*“ rodo, kad tėvai kompiuterį, būtiną vaikų kasdieninio gyvenimo dalį, suvokia kaip svarbią mokymo priemonę. Subskalė „*Kompiuteris laisvalaikiui, prasmingam laikui, pagalbai*“ tarpusavyje sieja kompiuterio reikšmę vaikų laisvalaikiui, prasmingai leisti laiką namuose, bet kompiuteriui nesuteikia geriausio vaiko pagalbininko statuso.

Subskalė „*Žavėjimasis kompiuteriu, hobis, naujos galimybės*“ rodo, kad tėvai išvelgia vaikų žavėjimosi kompiuteriu, jo tapsmo hobiu ir naujų galimybių ugdymo(si) sąsajas. Faktorių „*Kompiuterio įtaka tarpusavio santykiams su bendraamžiais*“ (sklaida 12,4%) siejantys teiginiai atskleidžia, kad

tėvai sieja tarpusavyje skirtingas vaikų galimybes ir gebėjimus naudotis kompiuteriu, kaip galimus veiksnius, turinčius neigiamos įtakos jų tarpusavio santykiams su bendraamžiais. Subskalė „Kompiuteris netinka vaikui“ (sklaida 12,4%) rodo tėvų požiūrį, kad visapusiškas vaikų tobulėjimas iš esmės galimas ir be kompiuterio.

Vaikų dalyvavimas kompiuterinėje veikloje. Tėvų patirties reprezentacijos dėl vaikų dalyvavimo kompiuterinėje veikloje atskleidė dvi esmines tėvų nuostatas: vaikams būtina kita veikla, alternatyvi kompiuterinei, bei besaikis naudojimas kompiuteriu yra priklausomybės nuo jo požymis (2 lentelė).

2 lentelė. *Vaikų dalyvavimas kompiuterinėje veikloje (N = 361)*

Teiginiai	Mean	SE	Md	Mo	SD	Pritaria	Nepritaria	Neatsakyta
Būtina vaiką sudominti kuo nors kitu, kad jis nesėdėtų per ilgai prie kompiuterio	4,80	0,06	5,00	5	4,80	91,1	8,3	0,6
Besaikis vaiko naudojimas kompiuteriu yra pagrindinis priklausomybės nuo kompiuterio požymis	4,68	0,06	5,00	5	4,68	90,1	9,2	0,8
Tėvai patiria vaiko priklausomybės nuo kompiuterio problemą	4,05	0,07	4,00	5	4,05	75	23,3	1,7
Priklausomybė nuo kompiuterio prilygsta kitoms priklausomybėms	3,82	0,08	4,00	4	3,82	63,7	34,4	1,9
Vaiko piktnaudžiavimą kompiuteriu skatina aplinkinių dėmesio stoka jam	3,68	0,07	4,00	4	3,68	60,2	39,1	0,8
Draudžiant naudotis kompiuteriu, galima išvengti vaiko priklausomybės nuo jo	3,42	0,07	3,00	3	3,42	45,7	52,1	2,2
Vaikas daugiau laiko prie kompiuterio praleidžia tada, kai turi problemų								
bendravimo su draugais	3,13	0,08	3,00	4	1,50	49,4	44	6,6
bendravimo šeimoje	2,95	0,08	3,00	2	1,53	43	48,2	8,9
mokymosi	2,59	0,07	2,00	2	2,59	25,2	66,8	8,0
bendravimo su mokytojais	2,32	0,07	2,00	2	1,33	17,7	70,3	11,9
Vaiko, piktnaudžiaujančio kompiuteriu, silpnėja tarpusavio santykiai su								
šėimos nariais	3,93	0,07	4,00	4	1,36	73,6	24,4	1,9
draugais	3,50	0,08	4,00	5	1,52	56,6	37,4	6,1
mokytojais	3,14	0,08	3,00	3	1,49	43,7	48,4	7,8
Piktnaudžiavimas kompiuteriu lemia aplaidų vaiko požiūrį į savo pareigas								
šeimoje	4,05	0,07	4,00	5	1,33	77,9	19,3	2,8
mokykloje	3,74	0,08	4,00	4	1,49	68,4	25,7	5,8
Piktnaudžiavimas kompiuteriu lemia vaiko								
vienišumą	3,23	0,08	3,00	4	1,47	48,8	44,7	6,6
polinkį į depresiją	2,94	0,08	3,00	4	1,55	40,4	48,7	10,8

Beveik visi ($M = 4,80$; $SD = 4,80$; 91,1%) tyrime dalyvavę tėvai mano, kad, *norint atitraukti vaikus nuo veiklos kompiuteriu, būtina imtis iniciatyvos ir stengtis sudominti kuo nors kitu*. Didelė dalis ($M = 4,68$; $SD = 4,68$; 90,1%) tėvų teigia, kad *besaikis vaikų naudojimas kompiuteriu yra esminė priklausomybės priežastis*. Tėvai ($M = 4,05$; $SD = 4,05$; 75%) išvelgia vaikų *priklausomybės nuo kompiuterio problemą* ir ją *tapatina su priklausomybe nuo narkotikų* ($M = 3,82$; $SD = 3,82$; 63,7%). Be to, jie ($M = 3,68$; $SD = 3,68$; 60,2%) piktnaudžiavimo kompiuteriu problemą vertina pripažindami, kad vaikus *piktnaudžiauti skatina aplinkinių dėmesio stoka*. Tokie teiginių „*būtina vaiką sudominti kuo nors kitu, kad jis nebūtų per ilgai prie kompiuterio*“, „*besaikis vaiko naudojimas kompiuteriu yra pagrindinis priklausomybės nuo kompiuterio požymis*“ bei „*tėvai*

patiria vaiko priklausomybės nuo kompiuterio problemą“ vertinimai dažniausiai pasikartoja tiriamoje visumoje ($Mo = 5$).

Tėvų ($M = 3,42$; $SD = 3,42$; 45,7%) nuomone, *draudimas naudotis kompiuteriu yra vienas iš galimų būdų mažinti tokios vaikų veiklos intensyvumą ir taip išvengti gresiančios priklausomybės*.

Tėvai, nurodydami piktnaudžiavimo kompiuteriu priežastis, teigia, kad tai sukelia *bendravimo su mokytojais* ($M = 2,32$; $SD = 1,33$; 17,7%) ir *vaikų mokymosi problemų* ($M = 2,59$; $SD = 2,59$; 25,2%). Dauguma tėvų mano, kad piktnaudžiavimą lemia *bendravimo su draugais* ($M = 3,13$; $SD = 1,50$; 49,4%) (tokia nuomonė dažniausiai pasikartoja tiriamoje visumoje ($Mo = 5$)) arba su *šėimos nariais problemos* ($M = 2,95$; $SD = 1,53$; 48,2%).

Tėvai teigia, kad vaikų piktnaudžiavimo

kompiuteriu pasekmės visų pirma paliečia šeimą, t. y. lemia *silpnėjančius vaiko santykius su šeimos nariais* ($M = 3,93$; $SD = 1,36$; 73,6%) bei skatina *aplaidų požiūrį į pareigas šeimoje* ($M = 4,05$; $SD = 1,33$; 77,9%). Tokią išvadą yra suformulavę ir kiti mokslininkai (Facer, Furlong, Furlong, Sutherland, 2001), nurodydami, kad viena iš vaikų piktnaudžiavimo kompiuteriu pasekmių yra silpnėjantys ryšiai su šeimos nariais dėl mažiau kartu leidžiamo laiko. Be to, aplaidaus vaikų požiūrio į pareigas šeimoje vertinimo reikšmė dažniausiai pasikartoja tiriamoje visuomenoje ($M_o = 5$).

Tėvai taip pat mano, kad nukenčia ir vaikų *santykiai su draugais* ($M = 3,50$; $SD = 1,52$; 56,6%), pradedama *aplaidžiau atlikti savo pareigas mokykloje* ($M = 3,74$; $SD = 1,49$; 68,4%). Tačiau jie abejoja dėl vaikų piktnaudžiavimo kompiuteriu įtakos tarpusavio *santykiams su mokytojais* ($M = 3,14$; $SD = 1,49$; pritaria 43,7%, nepitaria 48,4%).

Nurodydami vaikų piktnaudžiavimo kompiuteriu įtaką savijautai, t. y. vienišumui ir polinkiu į depresiją, tėvai nesureikšmina nei vieno, nei kito aspekto ir neišreiškia aiškios pozicijos dėl *įtakos vaikų vienišumui* ($M = 3,23$; $SD = 1,47$; pritaria 48,8%) ar vaikų polinkiu *į depresiją* ($M = 2,94$; $SD = 1,55$; pritaria 40,4%). Šią prasme svarbios I. G. Zacharovos (2003) išvados, kad veiklos kompiuteriu pasekmės gali išryškėti ir lokaliai, ir globaliai, t. y. nuo nežymių psichologinių įtakų iki asmenybės pasikeitimo iš esmės.

Atliktas skalės „*Vaikų dalyvavimas kompiuterinėje veikloje*“ teiginių faktorizavimas pakankamai prasmingas. 17 teiginių redukuoti ir apibendrinti 4 faktoriams.

Daugumos teiginių statistinis ryšys su faktoriais ir jų grupavimas viduje interpretacijos požiūriu yra teoriškai prasmingas, todėl stebimų kintamųjų panašumų paieška, taikant faktorinę analizę taip pat svarbi. Skalės *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) koeficiento reikšmė yra 0,86 ir liudija, kad matrica faktoringei analizei tinkama. Be to, skalei būdinga 61,5% sklaida. Faktorių aprašomoji galia (sklaida) svyruoja nuo 10,7% iki 23%. Šios procentinės išraiškos rodo, kad visi faktoriai ir kiekvienas atskirai paaiškina ne mažiau kaip 10% sklaidos, t. y. 23,0%, 14,8%, 12,9% ir 10,7% ir yra interpretuoti. Faktoriai yra statistiškai pakankamai validūs (išskyrus 4), nes juose bent trys kintamieji koreliuoja su faktoriumi tenkindami sąlygą $L \geq 0,6$. Skalės faktorių (subsalių) vidinės konsistencijos koeficientas *Cronbach Alpha* (α) svyruoja nuo 0,58 iki 0,87. Tai rodo, kad skalė yra pakankamai homogeniška. Remiantis skiriamosios gebos subskalėje koeficientu *r/itt*, galima teigti, kad visiška vidinė konsistencija būdinga 1–3 faktoriams, 4 faktorius pasižymi daline vidine konsistencija.

Taigi, pateikti skalės rodikliai jos patikimumo ir faktorinio validumo metodologines normas tenkina pakankamai. Kadangi matuojami ne teoriškai apibrėžti konstruktai, o respondentų nuomonės, reikia manyti, jog skalė „*Vaikų dalyvavimas kompiuterinėje veikloje*“ leis išvelgti tėvų nuostatas, reikšmingas vaikų sąveikos su kompiuteriu kontekstui.

Teiginių grupavimas faktorių viduje taip pat pakankamai prasmingas. Štai 1 ir 4 faktoriai atspindi tėvų požiūrį į *vaikų piktnaudžiavimo kompiuteriu pasekmes*, 2 faktorius iliustruoja *tėvų požiūrį į vaikų dalyvavimo veikloje kompiuteriu priežastis*, o 3 faktorius atspindi tėvų nuomonę apie *priklausomybę nuo kompiuterio bei būdus ją šalinti*.

Skalę „*Piktnaudžiavimo kompiuteriu pasekmės*“ (sklaida 23,0%) apibūdinantys teiginiai rodo piktnaudžiavimo kompiuteriu pasekmių, kurios išryškėja neigiama įtaka tarpusavio santykiams (su šeimos nariais, draugais, mokytojais), pareigoms (šeimoje ir mokykloje) bei savijautai (polinkis į depresiją). Subskalė „*Piktnaudžiavimo kompiuteriu priežastys ir pasekmės*“ (sklaida 10,7%) iliustruoja draudimų naudotis kompiuteriu, dėmesio stokos, besaikio naudojimosi ir vienišumo sąsajas.

Faktorių „*Dalyvavimo kompiuterinėje veikloje priežastys*“ (sklaida 14,8%) apibūdinantys teiginiai rodo, kad tėvai mano, jog piktnaudžiavimą kompiuteriu skatina vaikų tarpusavio santykių (su šeimos nariais, draugais, mokytojais) bei mokymosi problemos. Subskalė „*Priklausomybė nuo kompiuterio ir būdai jai išvengti*“ (sklaida 12,9%) iliustruoja, kad tėvai vaikų priklausomybės nuo kompiuterio problemą sieja su priklausomybe nuo narkotikų. Viena šios situacijos eliminavimo galimybių, tėvų nuomone, yra vaikų sudominimas kuo nors kitu.

Išvados

1. Tėvams būdinga nuomonė, kad naudojimasis kompiuteriu vaikams teikia naujų galimybių visapusiškai tobulėti, todėl ši technologinė priemonė suvokiama kaip būtina šiuolaikinių vaikų kasdieninės veiklos dalis. Tėvai kompiuterį įvardija kaip mokymosi priemonę ir paneigia jo reikšmę vaikų laisvalaikiu, nes kompiuterinės veiklos nesieja su prasmingu laiko leidimu. Be to, tėvai visų pirma identifikuoja kompiuterio informacinę paskirtį vaikams, bet nesureikšmina kompiuterio žaidybinės paskirties, mažiausiai svarbi, tėvų nuomone, yra komunikacinė kompiuterio funkcija.
2. Tėvai pripažįsta vaikų priklausomybės nuo kompiuterio egzistavimą. Tai lemia besaikis vaikų naudojimasis kompiuteriu, aplinkinių dėmesio stoka vaikui bei bendravimo su draugais problemos. Piktnaudžiavimas kompiuteriu siejamas su

neigiama įtaka tarpusavio santykiams su šeimos nariais bei draugais. Be to, besaikis vaikų naudojimas kompiuteriu lemia jų netinkamą požiūrį į pareigas šeimoje ir mokykloje.

3. Tėvai visų pirma galvoja apie piktnaudžiavimo kompiuteriu pasekmes ir tik vėliau apie priežastis. Jie mano, kad draudimai nėra efektyviausias būdas, siekiant išvengti vaikų priklausomybės nuo kompiuterio, o besaikio vaikų naudojimosi juo prevencija galima sudominus vaikus kita alternatyvia veikla (pvz., knygų skaitymu, sportavimu, veikla su šeimos nariais ir kt.) bei mokant saugiai naudotis.

Literatūra

1. Bitinas B., 2006, *Edukologinis tyrimas: sistema ir procesas*. Vilnius: Kronta.
2. Bitinas B., 1998, *Ugdymo tyrimų metodologija*. Vilnius: Jošara.
3. Bitinas B., 2002, *Pedagoginės diagnostikos pagrindai*. Vilnius.
4. Charles C. M., 1999, *Pedagoginio tyrimo įvadas*. Vilnius: Alma littera.
5. Cohen L., Manion L., 1994, *Research Methods in Education*. London and New York.
6. 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.
7. Holloway S. L., Valentine G., 2003, *Cyberkids. Children in the Information Age*. London and New York: Routledge / Falmer.
8. Hutchby I., Moran-Ellis J., 2001, Relating children, technology and culture. *Children, Technology and Culture*. London and New York: Routledge / Falmer.
9. Kardelis K., 2002, *Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai*. Kaunas: Judex.
10. Livingstone S., Bovill M. F., 2001, *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
11. Tidikis R., 2003, *Socialinių mokslų tyrimų metodologija*. Vilnius: Lietuvos teisės universitetas.
12. Захарова И. Г., 2003, *Информационные технологии в образовании*. Москва: Академия.
13. Феннето Э., 2004, *Интервью и опросник: формы, процедуры, результаты*. Санкт-Петербург: Питер.

CONDITIONS FOR SPREAD OF CHILDREN'S COMPUTER CULTURE IN THE HOME SETTING: THE IMPORTANCE OF A COMPUTER FOR A CHILD AND HIS INVOLVEMENT IN COMPUTER-BASED ACTIVITIES

Erika Masiliauskienė

Summary

With the development of an information society, a computer is identified not only as a work tool but also a means for leisure, communication, a part of the home setting changing the way of people's activities and traditional life style. Children are represented as active members of this society who participate not only in its creation, but also in learning about it. The paper particularly focuses on integration of children's computer culture into general culture of society not only through dialogue, but also through social conflict (children-adults). The paper emphasizes that adults reject this culture (because of its novelty and non-traditional character) as having no social and educational value per se.

The aim of the research is to empirically study the content of parents' representations about the conditions for spread of children's computer culture in the home setting.

The content of parents' representations about the conditions for spread of children's computer culture in the home setting was examined by applying a quantitative research paradigm. The application of quantitative research is based on understanding that external factors determine children's culture and influence the content of their computer culture discourse, its spread, therefore it is important to find out which ones became the most apparent and what statistical significance of each of them is.

Results of empirical research revealed that parents are often of opinion that computer usage provides children with new opportunities to fully improve (73.9%), therefore parents understand this technological means as an integral part of daily activities of modern children (67.8%). Furthermore, parents admit the existence of children's addiction to computer, which is the result of children's excessive use of computer (90.1%), lack of attention to the child from people around (60.2%) and problems in contacts with friends (49.4%). Parents also think that bans are not the most effective way to evade children's addiction to computer (45.7%), and prevention of children's excessive use of it is possible by making children interested in alternative activities (91.1%) and teaching him to use it safely.

The results of the empirical research are significant for educators, education reform policy makers, researchers who, when identifying the implications of children's modern computer culture, can find new ideas for the development of children's computer culture and establish conditions supporting this culture as a phenomenon of an information society, its specific feature being an educational context.

Keywords: children's computer culture, parents, home setting, computer-based activities, representations.

VAIKŲ KOMPIUTERINĖS KULTŪROS SKLAIDOS SĄLYGOS NAMŲ APLINKOJE: KOMPIUTERIO SVARBA VAIKUI IR JO DALYVAVIMAS KOMPIUTERINĖJE VEIKLOJE

Erika Masiliauskienė

Santrauka

Kompiuteris informacinės visuomenės sklaidos sąlygomis identifikuojamas ne tik kaip darbo įrankis, bet ir kaip laisvalaikio, bendravimo priemonė, namų aplinkos dalis, keičianti žmonių veiklos bei tradicinio gyvenimo būdą. Vaikai reprezentuojami kaip aktyvūs šios visuomenės dalyviai, įsijungiantys ne tik į jos kūrimą, bet ir į pažinimą. Ypatingas dėmesys skiriamas vaikų kompiuterinės kultūros integracijai į visuomenės bendrąją kultūrą ne tik dialogo, bet ir socialinio konflikto (vaikai – suaugusieji) būdu. Straipsnyje pabrėžiama, kad šią kultūrą suaugusieji (dėl jos naujoviškumo bei netradicinio pobūdžio) atmeta kaip savaime neturinčią socialinės, edukacinės vertės.

Tyrimo tikslas – empiriškai ištirti tėvų reprezentacijų turinį dėl vaikų kompiuterinės kultūros sklaidos sąlygų namų aplinkoje.

Tėvų reprezentacijų turinys dėl vaikų kompiuterinės kultūros sklaidos sąlygų namų aplinkoje ištirtas taikant kiekybinio tyrimo paradigmą. Kiekybinio tyrimo taikymas grindžiamas supratimu, jog išorės veiksniai lemia vaikų kultūrą ir turi įtakos jų kompiuterinės kultūros diskurso turiniui, jo sklaidai, todėl svarbu nustatyti, kurie iš jų labiausiai išryškėjo ir kokia kiekvieno iš jų statistinė reikšmė.

Empirinio tyrimo rezultatai atskleidė, kad tėvams būdinga nuomonė, jog naudojimasis kompiuteriu vaikams teikia naujų galimybių visapusiškai tobulėti (73,9 proc.), todėl šią technologinę priemonę tėvai suvokia kaip būtiną šiuolaikinių vaikų kasdieninės veiklos dalį (67,8 proc.). Be to, tėvai pripažįsta vaikų priklausomybės nuo kompiuterio egzistavimą, kurią lemia besaikis vaikų naudojimasis kompiuteriu (90,1 proc.), aplinkinių dėmesio stoka vaikui (60,2 proc.) bei bendravimo su draugais problemos (49,4 proc.). Taip pat tėvai mano, kad draudimai nėra efektyviausias būdas siekiant išvengti vaikų priklausomybės nuo kompiuterio (45,7 proc.), o besaikio vaikų naudojimosi juo prevencija galima sudominus vaikus alternatyvia veikla (91,1 proc.) bei mokant saugiai naudotis.

Empirinio tyrimo rezultatai reikšmingi pedagogams, švietimo reformų strategams, mokslininkams, kurie, identifikuodami šiuolaikinės vaikų kompiuterinės kultūros prasmes, gali atrasti naujų vaikų kompiuterinės kultūros ugdymo(-si) idėjų ir kurti sąlygas, palaikančias šią kultūrą, kaip informacinės visuomenės fenomeną, kuriam būdingas edukacinis kontekstas.

Prasminiai žodžiai: vaikų kompiuterinė kultūra, tėvai, namų aplinka, kompiuterinė veikla, reprezentacijos.

Įteikta 2009-04-27