

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
EDUKOLOGIJOS FAKULTETAS
PSICHOLOGIJOS KATEDRA

Lilija Kristinaitytė

Edukologijos (specializacija – šeimos pedagogika ir vaiko teisių apsauga) studijų programos IV
kurso studentė

**NAUDOJIMASIS INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS
TECHNOLOGIJOMIS: JAUNESNIŲJŲ PAAUGLIŲ PROBLEMŲ
IDENTIFIKAVIMAS IR SPRENDIMO BŪDAI**

Baigiamasis bakalauro darbas

Darbo vadovė:
Lekt. Virginija Dapkevičienė

Šiauliai, 2011

Darbas originalus Lilija Kristinaitytė
(studento parašas)

Turinys

SANTRAUKA.....	3
SUMMARY.....	4
ĮVADAS	5
1. JAUNESNIŲJŲ PAAUGLIŲ PSICHOSOCIALINĖS RAIDOS CHARAKTERISTIKA.....	8
2. NAUDOJIMO(SI) INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS YPATUMAI ŠIUOLAIKINĖJE VISUOMENĖJE	14
2.1. Informacinių komunikacinių technologijų ir informacinės visuomenės samprata.....	14
2.2. Informacinių komunikacinių technologijų nauda informacinei visuomenei.....	15
2.3. Informacinių komunikacinių technologijų problemų identifikavimas: priežastys ir pasekmės ..	18
3. PAAUGLIŲ NAUDOJIMO(SI) INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS YPATUMAI: PROBLEMŲ IDENTIFIKAVIMAS IR SPRENDIMO BŪDAI. TYRIMO ANALIZĖ.....	22
3.1. Tyrimo tikslas, metodika ir organizavimas	22
3.2. Tyrimo imties charakteristika	23
3.3. Tyrimo rezultatų analizė.....	23
IŠVADOS	42
REKOMENDACIJOS	44
LITERATŪRA	46
PRIEDAI.....	51

Kristinaitytė Lilija. Naudojimas informacinėmis komunikacinėmis technologijomis: jaunesniųjų paauglių problemų identifikavimas ir sprendimo būdai/ mokslinis vadovas lekt. V. Dapkevičienė; Šiaulių universitetas, Psichologijos katedra. – Šiauliai, 2011. – 50 p.

SANTRAUKA

NAUDOJIMASIS INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS: JAUNESNIŲJŲ PAAUGLIŲ PROBLEMŲ IDENTIFIKAVIMAS IR SPRENDIMO BŪDAI – baigiamasis bakalauro darbas.

Šiuolaikinis paauglys yra veikiamas dabartinio informacijos amžiaus, kuris greitai keičiasi bei atveria informacinių komunikacinių technologijų vartotojams daugybę pasirinkimų. Paaugliai, dėl šiuolaikinio gyvenimo tempo suformuotų savybių (smalsumo, savarankiškumo, impulsyvumo, aktyvumo ir pan.) susiduria su įvairiomis naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemomis.

Tyrimo objektas – jaunesniųjų paauglių naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų identifikacija ir sprendimo būdai.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti kylančias problemas naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis ir pateikti galimus šių problemų sprendimo būdus.

Tyrimo tikslui įgyvendinti buvo atlikta apklausa Šiaulių apskrities, Akmenės rajono vidurinėje mokykloje bei Šiaulių miesto dienos centre. Tyrimo tikslams įgyvendinti buvo atlikta 59 anketų kiekybinė ir kokybinė analizė. Anketą sudaro 4 blokai pusiau uždaro tipo klausimų (demografiniai klausimai, respondento naudojimosi mobiliuoju telefonu patirtis, naudojimosi televizijos paslaugomis ypatumai, respondento naudojimosi kompiuteriu ir internetu patirtis) ir blokas klausimų apie informacinių komunikacinių technologijų naudą bei žalą, remiantis nebaigtų sakinių metodika bei blokas klausimų, orientuotų į situacijos sprendimo modelio kūrimą.

Nustatyta, kad iš problemų, su kuriomis susiduria šiuolaikinis paauglys, tiriamieji labiausiai pabrėžia žalingo turinio informacijos prieinamumą bei gausumą virtualioje erdvėje bei informacinių komunikacinių technologijų žalą vartotojo fiziologijai. Jaunesnieji paaugliai, naršydami virtualioje erdvėje, nesuvokia, kad joje nėra geografinės ir nuotolio apribojimo, tačiau nori jaustis saugūs, bendraudami su žmogumi, kurio realiai nepažįsta. Smalsumas ir savo turimų asmeninių žinių akcentavimas tiriamųjų nesulaiko nuo naršymo tinklalapiuose, kurių turinys nėra skirtas jų amžiaus asmenims.

Kristinaityte Lilija. Use of Information Communication Technology: the Identification of Young Teenagers' Problems and Solutions/ supervisor lect. V. Dapkeviciene; Siauliai University, Department of Psychology. – Siauliai, 2011. – 50 p.

SUMMARY

Use of Information Communication Technology: the Identification of Young Teenagers' Problems and Solutions – bachelor thesis.

A modern teenager is influenced by the age of information, which is rapidly changing and opening up many choices of information and communication technology for consumers. Teens on the pace of modern life formed properties (curiosity, independence, impulsivity, activity, etc.) are confronted with a variety of use of information communication technology issues. The research is focused on young adolescents use of information communication technologies, identification of problems and solutions.

The research is focused on young adolescents use of information communication technologies, identification of problems and solutions.

The aims of the survey was conducted in secondary school, Akmenė district, Siauliai County and in Day Centre of Siauliai town. Objectives of the study was carried out in 59 questionnaire quantitative and qualitative analysis. The questionnaire consists of four blocks of semi-closed type of questions (demographic questions, respondents using the mobile phone experience, the use of television service features, the respondent's computer and Internet experience) and blocks of questions on information communication technology benefits and damages on the basis of incomplete sentences technique as well as a block of questions that focus on the situation in the decision model.

It was found that out of the problems facing the modern teenager subjects stress the availability and abundance of the harmful content on cyberspace and user physiology injury by information communication technology. Younger adolescents browsing in cyberspace do not realize that there are no geographic restrictions and range but dignify feel safe dealing with someone whom they actually don't know. Curiosity and his emphasis on personal knowledge do not stop from navigating Web sites whose content is not intended for their age.

IVADAS

Aktualumas. Informacinių komunikacinių technologijų įsisavinimas ir sklaida yra viena svarbiausių informacijos bei žinių visuomenės funkcionavimo prielaidų. Informacinių technologijų sklaidai didžiulį dėmesį skiria ne tik informacinės visuomenės nariai, bet ir šalių politika bei ekonomika. Lietuvos statistikos departamento duomenimis (Informacinės ir žinių visuomenės plėtros rodikliai, 2009), aktyviausia interneto vartotojų grupė yra 12 – 15 metų paaugliai. 2009 metais atlikta apklausa parodė, kad šio amžiaus grupės vaikų net 98% naudojami internetu. Dauguma jaunųjų interneto vartotojų internetu naudojasi be jokių apribojimų ar kontrolės (Vaikai ir internetas, 2006).

Pasak A. Rubin, šiuolaikinis paauglys yra veikiamas greitai besikeičiančio dabartinio informacijos amžiaus, atveriančio daugybę pasirinkimų. Paauglį užplūsta daugybė informacijos: televizija, radijas, internetas, tačiau vis bandoma išsiaiškinti, ar visuomet ta informacija teigiamai veikia jauno žmogaus raidą (cit. pagal Sondaitė, 2001). Atsižvelgiant į iki šiol atliktų tyrimų rezultatus, galima teigti, kad naudojimasis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis sparčiai auga. Psichologinių bei pedagoginių sričių specialistai nurodo įvairias naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemas ir jų atsiradimo priežastis:

✓ Priklausomybė nuo kompiuterio ir interneto. R. Breidokienė (2011) išskiria 3 priklausomybės atsiradimo priežastis: stiprus susidomėjimas informacijos paieška, priklausomybė nuo video žaidimų, intensyvus įsitraukimas į bendravimą su draugais. E. Masiliauskienė (2008) teigia, kad tėvai šiuolaikines technologijas laiko būtina kasdienės veiklos dalimi, tačiau pripažįsta ir priklausomybės nuo kompiuterio egzistavimą.

✓ Netinkamo turinio informacijos prieinamumas. R. Ponelienė ir G. Simaitytė (2010) teigia, kad vaikai dažniausiai nėra pasirengę priimti didelio informacijos kiekio ir apsisaugoti nuo internete slypinčių grėsmių.

✓ Reklamos gausa televizijoje ir internetiniuose tinklalapiuose. R. Ponelienė (2008), nagrinėdama reklamos tipų, tikslų ir poveikio vaikui teorinius aspektus nurodo tiek teigiamą, tiek neigiamą reklamos poveikį vartotojui. Tyrinėdama reklamos poveikį vaikų vartotojiškai elgsenai Ž. Vaičiukynienė (2006) nustatė, kad šiomis dienomis jau 3 – 4 m. vaikai atskiria prekės ženklą ir jo padėtį rinkoje, o vartotojiškos savybės galutinai susiformuoja iki 6 m. ir jie yra imlesni mados įtakai, gražiems vaizdiniais, orientuojasi į populiarius daiktus vaikų visuomenėje, kuriuos dažniausiai formuoja reklama.

✓ Elektroninės patyčios. R. Pilkauskaitė Valickienė, S. Raižienė, R. Žukauskienė (2009) teigia, kad jaunesniesiems paaugliams pavojingiausia patyčių rūšis – elektroninės patyčios. R.

Čepienė, R. Gedutienė, M. Rugevičius ir R. Šimulionienė (2010) padarė išvadą, kad tie jaunesnieji paaugliai, kurie dažniau naudojami internetu ir turi puikius kompiuterinius įgūdžius turi didesnę riziką patirti kai kuriuos patyčių būdus.

Apibendrinant iki šiol atliktų tyrimų rezultatus, galima teigti, kad naudojimas informacinėmis komunikacinėmis technologijomis dėl įvairių psichologinių savybių bei kompetencijų stokos sukelia daug problemų, kurias ne visada galima lengvai įveikti.

Problema. Kokias psichologinės ir edukacinės problemas, naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, įvardina jaunesnieji paaugliai?

Tyrimo objektas. Jaunesniųjų paauglių naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų identifikacija ir sprendimo būdai.

Tyrimo tikslas. Išanalizuoti kylančias problemas naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis ir pateikti galimus šių problemų sprendimo būdus.

Tyrimo uždaviniai:

1. Remiantis mokslinė literatūra atskleisti ir aptarti naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemas.
2. Išanalizuoti jaunesniųjų paauglių požiūrį į naudojimą(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis teigiamais ir neigiamais aspektais.
3. Atskleisti jaunesniųjų paauglių naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis patirtį.
4. Identifikuoti naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų sprendimo būdus paauglių požiūriu.

Tyrimo metodai:

1. Teoriniai: mokslinės literatūros analizė.
2. Empiriniai: anoniminė 12 – 15 metų moksleivių apklausa raštu.
3. Statistiniai: aprašomosios statistikos metodas.
4. Kokybinė tyrimo duomenų analizė.

Tyrimo imtis ir organizavimas. Apklausa buvo atlikta Šiaulių apskrities, Akmenės rajono vidurinėje mokykloje bei Šiaulių miesto dienos centre. Kiekybinei ir kokybinei tyrimo duomenų analizei buvo pateikta 60 anketų – 59 anketos užpildytos tinkamai, 1 sugadinta.

Organizuojant tyrimą buvo prašoma pagalbos iš mokytojų bei dienos centro darbuotojų prieš tai supažindinus juos su tyrimo tikslu. Mokiniai taip pat buvo supažindinti su tyrimo tikslu bei instruktojami, kaip pildyti anketas. Kiekvienoje klasėje tyrimas buvo atliktas per mažiau nei 20 minučių.

Tyrimo rezultatų analizė atliekama taikant klasifikavimo ir sumavimo metodus pasitelkiant kompiuterinę „Microsoft Excel 2010“ programą. Ta pačia programa sudarytos diagramos vaizduojamos tyrimo analizėje paveikslais.

Darbo struktūra. Baigiamąjį bakalauro darbą sudaro santrauka lietuvių ir anglų kalbomis, įvadas, 3 skyriai, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas bei priedai. Darbe pateikiama 13 lentelių ir 5 paveikslai.

Darbo aprobacija (Žr. 1 priedas). Tyrimas buvo pristatytas Šiaulių universiteto Edukologijos fakulteto Studentų mokslinių darbų konferencijoje. Pranešimas tema „Jaunesniųjų paauglių naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų identifikavimas ir sprendimo būdai“ skaitytas 2011 m. gegužės 5 d. Pranešėja – Lilija Kristinaitytė.

1. JAUNESNIŲJŲ PAAUGLIŲ PSICHOSOCIALINĖS RAIDOS CHARAKTERISTIKA

L. Jovaiša ir G. Navaitis (2001) paauglystės amžiaus tarpsnį apibrėžia 12 – 18 vaiko gyvenimo metais. A. Gučas (1990) šį periodą skiria į ankstyvąją paauglystę (12 – 14 metų) ir vėlyvąją (16 – 18 metų), penkioliktuosius metus vadindamas pereinamuoju laikotarpiu, kuomet individas iš vaikystės žengia į suaugusiojo pasaulį.

Paauglystės chronologinių ribų nustatymą apsunkina nevienodas požiūris į šį raidos etapą, kuris gali būti vertinamas ir kaip savarankiškas, ir kaip perėjimas iš vaikystės į brandą. Vadovaujantis pirmuoju požiūriu, paauglystė siejama su specifiniu elgesiu, jai būdingomis nuostatomis, vaidmenimis ir konfliktais. Antrasis požiūris remiasi tuo, kad paauglystė subjektyviai dažnai suvokiama kaip perėjimas į brandą, iniciacijų į suaugusiuosius reikšmės nykimu išsivysčiusiose visuomenėse, jose paplitusiu ilgesniu bendrojo ir specialaus išsimokslinimo įgijimo laikotarpiu, dėl kurio paauglystei būdingas socialinis nesavarankiškumas išlieka ir vyresniame amžiuje (Navaitis, 2001).

Paauglystė – tai toks amžiaus tarpsnis, kuomet prasideda didelės socialinės ir psichologinės permainos, kurios paprastai sutampa su audringu fiziologiniu vystymusi (Želvys, 1994). G. Navaitis (2001) pabrėžia, kad šiuo amžiaus tarpsniu augimo tempas toks pat kaip pirmaisiais gyvenimo metais (15 – 25 cm. per metus). Esminis skirtumas tarp berniukų ir mergaičių yra tas, kad merginos bręsta sparčiau nei vaikinai. Tai kartu su objektyviais sunkumais paaugliui kelia ir psichologinių sunkumų naujai suvokiant ir įvertinant save. Paauglys ima suvokti, kad jo kūno pokyčiai yra tapsmo suaugusiuoju požymiai. Jis ypatingai ima domėtis savo kūnu, lyginti save su bendraamžiais ir kiekvieną nukrypimą nuo įsivaizduojamų normų vertina kaip grėsmę. Autorius pastebi, kad dažnas toks savęs lyginimas su kitais skatina neadekvatų savęs vertinimą, kuris gali tapti agresyvaus ar depresyvaus elgesio paskata, lemti neurotiškas reakcijas, anoreksiją.

Centrinė paauglystės amžiaus tarpsnio psichologinė problema – tai perėjimas iš vaikų į suaugusiųjų pasaulį. Kartu su vaikiškais bruožais paauglio elgesyje palaipsniui pradeda atsirasti vis daugiau suaugusiam žmogui būdingų savybių (Želvys, 1994). Paauglio elgesį skatina sąmoningai jaučiami poreikiai, kurie šiame amžiaus tarpsnyje vis labiau panašėja ne į vaiko, bet į suaugusiojo žmogaus poreikius. Jaunesniosios paauglystės amžiaus tarpsnyje vaikas siekia būti labiau konformistiškas, orientuojasi į bendraamžius, todėl jo savirealizacijos poreikis silpnėnis (Navaitis, 2001). Sparčiai plečiantis informacinės visuomenės technologijoms, keičiasi žmonių poreikiai, kuriems patenkinti būtinos tiek individualios, tiek ir institucijų pastangos bei valstybinio, privataus ir viešojo sektorių bendradarbiavimas (Jarockytė, 2003). Nauji vaiko

poreikiai ir motyvai, kuriuos realizuojant jam tenka susidurti su įvairiomis kliūtimis, lemia psichikos persitvarkymą. Paauglys intensyviai nagrinėja savo fizinius ir psichinius ypatumus, ieško būdų savo asmenybei formuoti ir jam kyla daugybė klausimų: kas esu, ko siekiu gyvenime. Tokie klausimai verčia daug ką persvarstyti, į reiškinius pažvelgti kitomis akimis negu vaikystėje (Gučas, 1990).

R. Žukauskienė (2007) teigia, kad paauglystėje individas mąsto abstrakčiai, neatsižvelgdamas į konkrečius faktus – daug dėmesio skiriama ne realybei, o galimybei. Autorė tai apibrėžia sąvoka „formalus operacinis mąstymas“ ir jo vystymosi periodą vadina paskutine kognityvinės raidos stadija (Vaičiulienė, 2004). Svarbiausias formaliojo operacinio mąstymo, būdingo paauglystės tarpsnyje, bruožas – gebėjimas mąstyti abstrakčiai. Su abstrakčiuoju mąstymu, pirmiausia susijęs hipotetinis mąstymas, kuomet paauglys ima manevruoti tarp realybės ir galimybės (mąsto pagal schemą: „Kas būtų, jei...“, kuri leidžia suvokti įvairių veiksnių ir aplinkybių nulemtas pasekmes.). Gebėjimas mąstyti abstrakčiai ir hipotetiškai suteikia formaliosioms operacijoms dedukcinio ir indukcinio mąstymo bruožų. Deduktyviai samprotaudamas paauglys nuo abstrakčių, bendrųjų principų eina konkrečių hipotezių ir faktų link. Mąstymo induktyvumas – tai gebėjimas daugelį konkrečių įvykių apibendrinti, nustatyti abstrakčius, bendruosius juos paaiškinančius principus. Abu šie procesai papildo vienas kitą ir yra svarbūs paaugliui samprotaujant įvairiausiomis temomis – apie gamtą, mokslą, socialines problemas.

Vaikas, prasidėjęs konkreta operacinio mąstymo stadijai, gali lengvai realizuoti identiškumą ir neigimą. Identiškumas reiškia ką tik atliktos operacijos kartojimą, neigimas – tiesioginį atsisakymą nuo tos operacijos (Žukauskienė, 2007). Pradėjęs logiškai mąstyti, paauglys labai daug laiko praleidžia mąstydamas ir konstruodamas milžiniškas sistemas, susijusias su religija, etika ir kitais filosofiniais klausimais. Paauglių ir jaunų žmonių sugebėjimas mąstyti apie tai, kaip viskas turėtų būti, užuot apsiribojus tuo, kas yra, leidžia jiems būti idealistais ir visuomenės reformatoriais. Socialiniai lūkesčiai, susiję su paauglio raida, skatina formuotis suaugusiojo elgesį. Pasirengti suaugusiojo žmogaus gyvenimui – tai pasiekti emocinę ir ekonominę nepriklausomybę, įgyti socialinius įgūdžius, reikalingus pilietiniam kompetentingumui palaikyti, profesijai pasirinkti ir pasirengti darbinei veiklai bei vedyboms ir šeiminiam gyvenimui (Žukauskienė, 2007).

Paauglio egocentiškumas susijęs su psichine tikrove: paauglys įsitikinęs, kad atkreipia visų dėmesį. 15 – 16 metų paauglio egocentiškumas silpsta – pradeda suvokti, kad dauguma žmonių nekreipia į jį dėmesio ir kad jis yra toks pat kaip visi, pavaldus tiems patiems dėsningumams. Su tuo susijęs mąstymo reflektyvumas, kuris leidžia paaugliui būti savo paties

kritiku, vertinti savo samprotavimus, idėjas, sprendimus, pažvelgti į juos iš šalies, pastebėti klaidas ir silpnąsias vietas (Žukauskienė, 2007).

Paauglystėje asmenybė patiria individuacijos procesą. Šiuo metu paauglys formuoja savo, kitokią nei tėvų, nuomonę. Jis supranta, kad tėvai ne visada būna teisūs. Jie deidelizuojami. Kol neįvyksta esminiai kognityvinės srities pokyčiai, negali efektyviai vykti paauglio individuacijos procesas. Ne anksčiau kaip paauglystės tarpsnio pabaigoje jie tampa pajėgūs efektyviai analizuoti įvairius variantus – tiek realius, tiek hipotetinius, ir gana adekvačiai vertinti savo gebėjimus, realias karjeros galimybes (Vaičiulienė, 2004).

Psichologijos žodyne (1993) pabrėžiama, kad šiame amžiaus tarpsnyje formuojasi objektyvesnė autokonceptija, paauglys ima objektyviau vertinti save ir kitus. Sėkminga identifikacija leidžia greičiau įveikti paauglystės krizę. Paaugliai linkę burtis į grupes. Šios grupės dažnai daro lemiamą įtaką paauglio elgesiui.

Svarbiausi jaunesniųjų paauglių vystymosi uždaviniai yra: fizinis brendimas, formaliųjų operacijų formavimas, emocinė raida, pritapimas prie bendraamžių grupės, draugystės su priešinga lytimi užmezgimas (Petrulytė, 2003).

Paauglio gyvenimas yra pakankamai emocionalus. Džiaugsmas, pasitenkinimas dažnai kaitaliojasi su nepasitenkinimu ir net neviltimi – tai sparčiai besikeičiančios gyvenimiškos situacijos ir audringai besiformuojančių naujų paauglio psichologinių bruožų išvada. Psichologiniai tyrimai rodo, kad, nepaisant išorinio nutrūktgalviškumo, nemaža paauglių kenčia dėl nepilnavertiškumo jausmo. Paauglys pergyvena dėl to, kad jis nepakankamai patrauklus, stiprus ar protingas. Paauglys gali jausti pakilusios virš jo grėsmės jausmą, nors objektyvių priežasčių nerimauti nėra. Nerimas išveda paauglį iš pusiausvyros, jis blaškosi, neranda vietos. Dažnai šį jausmą lydi nemalonūs fiziologiniai jutimai: skausmai, pykinimas, galvos svaigimas (Želvys, 1994).

Socialinis pažinimas jaunesniame mokykliniame amžiuje susijęs su draugystės supratimo ir moralinių normų apmąstymų plėtra. Vaikai turi išmokyti spręsti iškilusias draugystės problemas, konfliktus, suprasti, kas teisinga, kas ne, laikytis priimtų normų. Bendravimas su bendraamžiais suteikia vaikams galimybę išmokyti konstruktyviau spręsti konfliktus ir stiprinti tarpusavio ryšius. Geri santykiai su bendraamžiais apsaugo nuo įvairių stresų, daro teigiamą įtaką socialinės kompetencijos raidai (bendraamžiai yra labai svarbus kontekstas, kuriame formuojasi pagrindiniai vaikų socialiniai įgūdžiai) (Goleman, 2001).

Bendraamžių pasaulis turi savo subkultūrą su sava istorija, struktūra, specifiniu vertybių rinkiniu ir elgesio normomis, būdais iš kartos į kartą perduoti susidariusias tradicijas. Paaugliai elgesio ir bendravimo įgūdžių mokosi ne tiek iš suaugusiųjų, kiek iš savo vienmečių.

Bendraamžių tarpe paaugliai mokosi to, ko jiems negali duoti suaugę: santykių su savo draugais, taip pat su lyderiais, reakcijų į agresyvumo ir prievartos pasireiškimus. Ypač svarbų vaidmenį bendravimas su bendraamžiais atlieka išsivysčiusioje visuomenėje, kur atėjimas į suaugusiųjų darbo ir šeimyninių prievolių pasaulį darosi vis vėlyvesnis. Bendravimas padeda išmokyti kontroliuoti socialinio elgesio normas, vystyti atitinkančius šį amžiaus tarpsnį interesus ir įgūdžius, moko kartu įveikti savus išgyvenimus bei spręsti bendras problemas. Paaugliui, kurį muša, iš kurio juokiasi, kurį atstūmė jam patinkantis priešingos lyties asmuo ir kurio nepriėmė į bendraamžių kompaniją, atsiranda nerimastingas atsargumas bendraamžių atžvilgiu bei atsiribojimo, vengimo tendencijos. Prisitaikymo prie bendraamžių poreikis paauglystės laikotarpiu stipriai išauga. Tačiau po 14 – 15 metų pastebimas laipsniškas ir nepaliaujamas šio poreikio mažėjimas. (Želvys, 1994).

Dėl šiandieninio gyvenimo tempo suformuotų savybių paaugliai susiduria su nemažai problemų savo kasdieninėje veikloje. Lietuvos žiniasklaidos internetiniuose portaluose pateikiama informacija apie vaikus ir jų veiklą formuoja įvairią nuomonę apie paauglio psichosocialines savybes. Šiuolaikinio vaiko charakteristika, sudaryta baigiamojo bakalauro darbo autorės, pagal straipsnius apie vaikus iš populiariausių internetinių žiniasklaidos portalų pateikiama 1 lentelėje.

1 lentelė

**Lietuvos žiniasklaidos internetinių portalų formuojamas šiuolaikinio paauglio
įvaizdis**

Eil. nr.	Žiniasklaidos portalo internetinis adresas	Paauglio charakteristika
1.	www.alfa.lt	Vaikas susiduria su sudėtingomis erdvinėmis ir loginėmis užduotimis, patiria didelę protinę ir regėjimo įtampą, nervinę įtampą ir stresą (Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio, 2007). Dėl nežinojimo ar smalsumo internete vaikas elgiasi neatsargiai, greitai tobulėja išbandydamas ir greitai perprasdamas technologines naujoves (Prie kompiuterio: smagu, bet ar saugu?, 2008). Virtualus pasaulis tampa realiu pasauliu, ieškoma naujų draugų, su kuriais, tikėtina, paauglys mėgins susitikti realybėje. Šiomis dienomis paaugliai turi per mažai gyvenimiškos patirties ir įgūdžių atrinkti, su kuo bendrauti, kokią informaciją naudoti. Dažniausiai vaikai susidaro „saugaus interneto“ įvaizdį (Internetas: draugas ar priešas?, 2011).

1 lentelės tęsinys 12 puslapyje

Eil. nr.	Žiniasklaidos portalo internetinis adresas	Paauglio charakteristika
2.	www.bernardinai.lt	Vaikai apibūdinami kaip mados dalyviai, imlūs populiarioms technologinėms naujovėms. 13 – 14 metų paaugliai dažniausiai meluoja savo amžių ir negali įvertinti savo elgesio pasekmių (Tėvai irgi atsakingi už vaikų apsaugą internete, 2011). Technologijos žmones verčia nekantriais, nedėmesingais ir impulsyviais (Priklausomybė nuo technologijų keičia žmones, 2010). Piktnaudžiavimas, savo elgesio ir laiko nekontroliavimas, nuolatinė nervinė įtampa (Prisipažinti įstrigę virtualiame pasaulyje bijo ir gėdisi, 2010), aukštas aktyvumas virtualioje erdvėje, įsitikinimas, kad skelbi asmeninę informaciją internete yra saugu (Penktadalis Europos paauglių susiduria su žalingo turinio informacija internete, 2010), dėl per didelio informacijos kiekio prarandamas gebėjimas mąstyti ir jausti, mažėja pasitikėjimas savimi, transformuojasi vertybės (Informacijos perteklius gali pakeisti smegenų sandarą, 2009) – pagrindinės šiame internetiniame portale išskiriamos naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis pasekmės. Teigiama, kad vaikas problemoms mokykloje pasiduoda, o žaisdamas kompiuteriu turi kantrybės problemas įveikti. Šiame portale išryškinamos ir kai kurios teigiamos paauglių savybės – savarankiškumas, pažįsta savo gabumus ir poreikius, užsiima edukacine veikla, išmoksta spręsti problemines situacijas (Penktadalis Europos paauglių susiduria su žalingo turinio informacija internete, 2010).
3.	www.draugiskasinternetas.lt	Šiuolaikinis vaikas – vaikas, neturintis apribojimų ir kontrolės (Skaitmeninė darbotvarkė. Per tyrimą atskleisti tėvų kontrolės programų privalumai ir trūkumai, 2011), virtuali aplinka neigiamai įtakoja jo elgesį ir psichiką (Saugesnis internetas – būtinybė mokiniams ir iššūkis mokytojui, 2009).
4.	www.technologijos.lt	Šiame internetiniame portale atskleidžiamos tiek teigiamos (atsakomybės ugdymas/ugdymasis, savarankiškumas (Vaikams lengviau žaisti kompiuteriu nei užsirišti batą, 2011)), tiek neigiamos (dažnai meluoja amžių, dažniau serga depresija (Priklausomybė nuo interneto skatina depresiją, 2010)) paauglių savybės. Veikla informacinėmis komunikacinėmis technologijomis slopina kūrybinį potencialą (Jaunimo rašysenoje tekstai tampa textais, vasaris – wasariu, 2010)).

Eil. nr.	Žiniasklaidos portalo internetinis adresas	Paauglio charakteristika
5.	www.delfi.lt	Internetiniame portale pateikiami tokie faktai: • Apie 80% vaikų nesinaudoja saugumo nustatymais asmeniniame profilyje ir socialinių tinklų bendrovės neskatina vartotojų to daryti (Socialinį profilį turi 65 proc. Lietuvos vaikų, 2011); • Neigiama veiklos kompiuteriu pasekmė socialinių įgūdžių ugdymosi procese (Per kompiuterius paaugliai praranda socialinius įgūdžius, 2011); • Gyvam bendravimui skiriama apie 50% mažiau laiko nei virtualiam (Per kompiuterius paaugliai praranda socialinius įgūdžius, 2011); • Bendravimas internetu patenkina vaikų socialinius poreikius, tačiau kūnas nefunkcionuoja taip, kaip reikėtų (Per kompiuterius paaugliai praranda socialinius įgūdžius, 2011); • Vulgarūs televizijos šou ir suaugusiųjų drabužiai verčia vaikus per daug greitai suaugti (Vaikai mato daug sekso per televiziją ir todėl per greitai suauga, 2011).
6.	www.lrytas.lt	Internetu Lietuvos vaikai per daug atviri – skelbia savo asmeninius duomenis ir suteikia laisvą prieigą prie jų bet kuriam vartotojui (Lietuvos vaikai per daug asmens duomenų skelbia internete, 2011).

Šiuolaikinis vaikas susiduria su naudojimo(si) IKT problemomis dėl savo prigimtinio smalsumo, nežinojimo ir savarankiškumo susipažįstant su naujomis technologijomis bei jas išbandant. Kompiuterinėje veikloje ypatingai reiškiasi bendraamžių įtaka. Vaikų susikurtoje virtualioje erdvėje vyrauja jų taisyklės, elgesio normos, taip pat, ir naujos mados tendencijos – populiariausi naujienų tinklalapiai, televizijos laidos, mobiliųjų telefonų modeliai, socialiniai tinklalapiai. Siekdami konformistiškumo, paaugliai tampa imlūs mados siūlomoms naujovėms. A. Kazlauskienė (2007) teigia, kad nuo šio šimtmečio vidurio informacijos procesai radikaliai keičia žmonijos mąstymą, gyvenseną, o bendrąja prasme – pačią visuomenę: nuo agrarinės, industrinės visuomenės sparčiai žengiama į informacinę visuomenę.

2. INFORMACINIŲ KOMUNIKACINIŲ TECHNOLOGIJŲ YPATUMAI ŠIUOLAIKINĖJE VISUOMENĖJE

2.1. Informacinių komunikacinių technologijų ir informacinės visuomenės samprata

Informacija – tai visuma žinių apie kokius nors faktinius duomenis (visuomenės procesus, aplinkos reiškinius, techninius objektus ir kt.) ir jų tarpusavio ryšius. Ji gali būti perduodama žodžiu, raštu, vaizdu ar kitais būdais. Informacinės komunikacinės technologijos (toliau – IKT) – informacijos kaupimo, laikymo, apdorojimo, pateikimo ir perdavimo būdų ir priemonių visuma. Šiuolaikinės IKT įgalina labai veiksmingai gauti, apdoroti, saugoti, pateikti ir perduoti informaciją, todėl sparčiai skverbiasi į visas mokslo, verslo, gamybos ir kitas gyvenimo sritis (Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės, 2005).

Šiuolaikinėmis sąlygomis informacija – tai nepaprastas išteklius, kuriuo naudojantis ne tik neprarandamos jo vartojamosios savybės, bet kartu jis gali kauptis bei kokybiškai tobulėti. (Bagdanavičius, 2009). XXI amžiaus visuomenės susiduria su nauja – informacine revoliucija. Ji reiškiasi naujų ir vis atsinaujinančių technologijų pavidalu, naujais informacijos ir komunikacijos tinklais, paskui save nešdama dar sunkiai suvokiamas ir išmatuojamas permainas visose visuomenės gyvenimo srityse (Deksnyš, Juzefovičius, Keras ir Petrauskas, 2002). Būtent šiuolaikinių informacinių technologijų (visų pirma interneto) sukūrimas, plėtra bei platus pritaikymas ir lėmė pokyčius, sudariusius prielaidas formuoti šią šiuolaikinę informacinę visuomenę. Plačiai kalbama apie naują informacijos revoliuciją, kurią sąlygoja visų pirma „informacijos greitkeliai“ – ne tik internetas, bet ir šiuolaikinės palydovinės telekomunikacijos, televizija, radijas ir kitos šiuolaikinės informacinės technologijos bei pati informacija, perduodama šiais „greitkeliais“ (Keras, 2000).

Informacinės visuomenės pradžia siejama su Antrojo pasaulinio karo pabaiga, kai skaitmeninė technika buvo pradėta taikyti nekariniams tikslams (Mahoney, 1996). Terminai „informacinė visuomenė“ bei „informacinės visuomenės technologijos“ buvo vartojami akcentuojant informacinės visuomenės technologijų plėtros socialinius ir kultūrinius pokyčius, turinčius įtakos visuomenės struktūrai (Bangemann, 1994).

Visuomenė, gyvenanti naujo bendrabūvio sąlygomis, vadinama daugeliu vardų – globalia, postmodernia, poindustrine, vartotojų, pertekliaus, komunikacijos, informacijos ir panašiai. Kaip ją bepavadintume, vienas svarbiausių jos bruožų yra tas, kad pagrindine preke tampa informacija, svarbiausi faktoriai yra ne kapitalas, darbas ar gamtiniai ištekliai, bet žinios, informacija, technologijos. Informacinė visuomenė – tokia visuomenė, kurioje visi piliečiai

prieina prie žinių išteklių ir sugeba pasigaminti relevančią informaciją savo profesinei ir kasdiennei veiklai bei aktyviam dalyvavimui visose visuomenės srityse. Informacinės visuomenės strateginis tikslas visuomet yra politinis, o sąlygos ir pasekmės – ekonominės ir socialinės (Jarockytė, 2003). Informacinė visuomenė – tai atvira, išsilavinusi ir besimokanti visuomenė, kurios nariai gali ir geba visose savo veiklos srityse efektyviai veikti šiuolaikinių informacinių technologijų aplinkoje, naudotis šalies bei pasaulio informacijos resursais, o valdžios institucijos užtikrina informacijos prieinamumą ir patikimumą (Jurgaitis, 2000). Informacinę visuomenę apibrėžia tokios sąvokos: informacija, komunikacija, informacijos ir komunikacijos technologijos, telekomunikacijos, informacijos tinklai (Jarockytė, 2003). Svarbiausias produktas informacinėje visuomenėje – informacija, o pagrindiniai ištekliai – žinios (Keras, 2000). Informacijos ir komunikacijos priemonės – informacinės visuomenės nervų sistema – tēra instrumentas, priemonė, todėl informacinės visuomenės esmė glūdi ne kibernetinėje erdvėje, bet kur kas arčiau socialinės realybės (Deksnys, Juzefovičius, Keras ir Petrauskas, 2002).

Pagrindinėmis informacinės visuomenės vertybėmis yra laikomos:

- žmogus ir jo pilietinės teisės,
- technologijos kaip intelektualūs darbo įrankiai,
- informacija kaip nemažėjantis resursas.

Visuomenėje vykstančias socialines transformacijas bandoma suvokti iš vyraujančių požymių, kurie apibrėžiami kaip informacinės visuomenės kriterijai, taip pat pačią visuomenę suskirstant į lygmenis pagal informacijos ir komunikacijos technologijų plėtotę ir taikymą kasdieniame žmonių gyvenime (Jarockytė, 2003).

Informacinės visuomenės plėtrą greitina telekomunikacijos, informacijos tinklai, elektroninis duomenų apdorojimas ir mainai. Informacinės visuomenės technologijų sklaida visose žmonių gyvenimo srityse labai veikia gyvenimą, keičia jo kokybę, žmonės turi būti aktyvesni, socialiai organizuotesni, labiau išsilavinę, mobilesni, labiau pasirengę permainingoms ir joms atsparesni (Jarockytė, 2003).

2.2. Informacinių komunikacinių technologijų nauda informacinei visuomenei

Šiuo metu išsivysčiusioms pasaulio valstybėms būdingas perėjimas prie naujo – poindustrinės, arba informacinės, visuomenės tipo. Jis apibūdinamas sparčiais mokslinių žinių, informacijos ir naujovių augimo tempais. Tuo pat metu iš esmės keičiasi visuomenės vystymosi prioritetai. Ekonomikoje staigiai išaugo paslaugų sritis, jos plitimas neatsiejamas nuo dvasinės ir intelektualinės gerovės, skatina informacinės technikos ir technologijų plėtojamąsi.

Informatizavimas, grindžiamas pažangiomis technologijomis, apima praktiškai visas valstybės gyvenimo sritis, lemia jų kokybinius pakitimus. Atsiranda nauja socialinio gyvenimo sritis, nauja visuomenės būklė. Pagrindinė tokios visuomenės egzistavimo ypatybė yra ta, kad ji į pirmą vietą iškelia žinias ir informaciją. Dėl informatizavimo, kompiuterių, telekomunikacijų ir kosminio ryšio naudojimo visuomenėje įvyks informacinė revoliucija, kuri leis sėkmingiau spręsti problemas ir patobulinti socialines sistemas (Bagdavičius, 2009). Jungtinių Tautų vaiko teisių konvencija (1989) septynioliktuoju straipsniu apibrėžia nevaržomą vaiko teisę naudotis įvairių nacionalinių ir tarptautinių šaltinių informacija bei medžiaga, ypač tokia, kuri prisideda prie vaiko socialinės, dvasinės ir dorovinės gerovės ir skatina jo fizinį bei psichinį vystymąsi.

Viena esminių informacinių technologijų savybių – orientacija į taikymą. Informacinės technologijos susiformavo ir tapo reikšmingos dėl spartaus šiuolaikinių technologijų plitimo visose žmonių veiklos srityse (Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės, 2005).

IKT kompetencija – visuma žinių, gebėjimų ir nuostatų, kurias vaikas įgyja taikydamas IKT. Ši kompetencija nereikalauja kurti naujų kompiuterių programų, bet padeda vaikui siekti iškeltų mokymosi tikslų ir uždavinių. IKT kompetencijos pagrindas yra gebėjimai, nukreipti į mokymosi procesą, ir įgalinantys mokinį naudotis IKT galimybėmis gerinant savo mokymąsi. Tačiau ji apima ir techninę programinės įrangos naudojimo kompetenciją – gebėjimą pasirinkti reikiamą programinę įrangą, tinkamai ir efektyviai ja naudotis, įvertinti jos naudą siekiant tikslo. Informacinės komunikacinės technologijos gali padidinti mokymosi efektyvumą, tačiau pirmiausia reikia mokėti jomis naudotis (Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės, 2005).

Kitas svarbus IKT kompetencijos aspektas yra socialinių ir etinių nuostatų ugdymas taikant IKT. Svarbu, kad mokiniai teisėtai ir atsakingai naudotųsi naujomis technologijomis, padėtų vienas kitam kilus sunkumams, tvarkingai, rūpestingai elgtųsi su aparatūra ir programine įranga, žinotų apie virusų buvimą ir mokėtų elgtis gavę neįprastų žinučių, gerbtų kitų intelektualiąją nuosavybę naudodamiesi informacija ir programine įranga.

R. Lekavičienė, Z. Vasiliauskaitė, D. Antinienė bei J. Almonaitienė (2010) išskiria tokius teigiamus bendravimo IKT aspektus:

1. Anonimiškumas. Minint vien teigiamus šio aspekto ypatumus – daugelis informacinių technologijų vartotojų gali dalį informacijos apie save nuslėpti ir jų apgaulė, dėl geografinio atstumo ar nematomos neverbalinės elgsenos, gali būti neatskleista nepažįstamųjų tarpe.

2. Savanoriškumas. Autorės teigia, kad asmeniniai kontaktai tiek internete, tiek telefonu, yra pradedami ir nutraukiami savanoriškai ir tai padaryti yra kur kas lengviau, nei realiame gyvenime.

3. Apgaulingumas. Panašiai kaip pirmuoju aspektu, šiame asmuo, pateikdamas informaciją apie save viešojoje erdvėje, gali daugelį dalykų apie save nuslėpti ir pateikti savęs vaizdą tokį, kuris kitą vartotoją gali netgi sužavėti.

Autorės teigia, kad bendravimas internete yra naudingas tuo, kad toks bendravimas sutaupo daug laiko, galima bendrauti su keliais asmenimis vienu metu, panaikina atstumo problemą ir nereikia tartis dėl susitikimo vietos bei laiko. Labai svarbu tai, kad virtualiojoje erdvėje išnyksta bendravimo barjerai (Lekavičienė, Vasiliauskaitė, Antinienė ir Almonaitienė, 2010). Žmonės gali bendrauti neatsižvelgdami į lytį, amžių, socialinį statusą, nekompetentingumą, nepatrauklumą ar fizines negalias. Turint omenyje tai, kad šiuolaikinė visuomenė vis dar atstumia žmones, kurias politikai vadina „socialine atskirtimi“ (Nutarimas dėl Tautinių mažumų politikos plėtros 2011-2019 metų programos patvirtinimo, 2010), virtuali erdvė yra ta vieta, kur bet kas gali bendrauti su bet kuo ir daugelyje situacijų nebus atstumtas.

Naudojantis IKT svarbu mokėti surasti ir atsirinkti tą informaciją, kuri nėra klaidinga. Tačiau stipriausią poveikį viešosios nuomonės formavimui daro žiniasklaida, kuri iš įvairių politinių ar visuomeninių įvykių ir problemų sukuria sensaciją ir apie tai nuolat kalbama. Žiniasklaida tampa naujienų industrija, kurios analitiškumas yra ribotas. Pavyzdžiui dienraščiai gali formuoti savo įvaizdį per sensacingas antraštes bei nuotraukas. Arba glaustai pateikti sensacingai suformuluoti faktai, kurie skirti tiems visuomenės nariams, kurie nori žinoti faktus, tačiau neturi laiko ar noro į juos gilintis bei analizuoti. Žiniasklaidos sąvoka apima žiniasklaidos darbuotojus bei darbdavius, žurnalistus bei viešosios informacijos rengėjus, platintojus ir jų savininkus. Nors šių veikėjų interesai ir skiriasi, tačiau visus juos jungia bendras tikslas – teikti visuomenei naujienas ir jas interpretuoti. Žiniasklaida gali būti labai įvairi: laikraščiai, žurnalai, knygos, radijas, televizija, internetas ir kita. Teikiama informacija masiškai ir greitai paskleidžiama. Laikraščius skaito tūkstančiai skaitytojų. Pozityviu žiniasklaidos aspektu tampa tai, kad radijas ir televizija gali perduoti naujienas apie įvykius iškart, kai tik jie nutinka (Krupavičius, Lukošaitis, 2004).

2.3. Informacinių komunikacinių technologijų problemų identifikavimas: priežastys ir pasekmės

Išanalizavus įvairių autorių nuomones bei tyrimus, susijusius su naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų tema, išskiriamos pagrindinės problemos, su kuriomis susiduria informacinių komunikacinių technologijų vartotojai. Problemų analizė, parengta baigiamojo bakalauro darbo autorės, pateikiama antroje lentelėje.

2 lentelė

Užsienio ir Lietuvos autorių naudojimo(si) IKT problemų identifikavimas

Eil. nr.	Naudojimosi IKT problema	Autoriai (metai)	Problemų identifikacija
1.	Žargono vartojimas	R. Lekavičienė, Z. Vasiliauskaitė, D. Antinienė, J. Almonaitienė (2010); D. Ruškytė (2008).	Jaunimo kalba kupina nelietuviškų kalbų žodžio mišinio, skoliniai dažnai atspindi specifinius subkultūrų ypatumus. Jaunimą vienija daug bendrų idėjų ir įsitikinimų, kuriuos geriausiai atspindi jaunimo kalba. Autoriai pastebi, kad bendraudami trumpesiomis žinutėmis arba internetu vartotojai nesilaiko gramatikos, stiliaus taisyklių: „V“ tampa „W“, emocijos perteikiamos iš skyrybos ženklų sukurtais simboliais, žodžiai ar net žodžių junginiai pakeičiami sutrumpinimais (Pvz.: „Trumpam turiu pasišalinti“ – „AFK (anglų kalbos žodžių junginys – „away from keyboard“)“.)
2.	Priklausomybė	L. Bulotaitė (2009); S. Lesinskienė (2010); R. Lekavičienė, Z. Vasiliauskaitė, D. Antinienė, J. Almonaitienė (2010); Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio (2007).	Kompiuteris daugeliui pakeitė tiesioginį bendravimą, ima atstoti draugus. Prarandama kontrolė, imama neberiboti laiko, praleidžiamo prie kompiuterio. Virtualus pasaulis tampa centrinis, pagrindinis, vyraujantis žmogaus gyvenime.

2 lentelės tęsinys 19 puslapyje

Eil. nr.	Naudojimosi IKT problema	Autoriai (metai)	Problemos identifikacija
3.	Išnykę bendravimo barjerai	Lekavičienė, Z. Vasiliauskaitė, D. Antinienė, J. Almonaitienė (2010).	Vaikas dažnai ima bendrauti su nepažįstamais asmenimis, kurių siekiai ne visada būna teigiami. Kartais vaikas sugalvoja susitikti realiai su savo internetiniu „draugu“ ir šie susitikimai sukelia nusivylimą arba kelia realią grėsmę vaiko sveikatai ar net gyvybei.
4.	Netinkamos informacijos prieinamumas	Interneto grėsmės vaikams (2008); Berns R. M. (2009).	Labai retoje šeimoje netinkamo turinio informaciją (pornografijos, baime ir neapykantą kurstanti, vaizduojanti žiaurų elgesį su žmonėmis ir gyvūnais medžiaga) skelbiantys tinklalapiai yra blokuojami. Prieinami šie tinklalapiai žaloja vaiko psichiką, kenkia asmenybės vystymuisi.
5.	Grėsmė kompiuterio sistemai, kompiuteryje laikomos informacijos saugumui	Interneto grėsmės vaikams (2008).	Kompiuteriniai virusai, pasinaudodami vaiko naivumu, smalsumu gali rimtai pakenkti kompiuteriams ar juose saugomai informacijai
6.	Reklamos gausa televizijoje ir internetiniuose tinklalapiuose	R. Ponelienė (2008); A. Krupavičius, L. Lukošaitis (2004); Ž. Vaičiukynienė (2006).	Šiuolaikinės komercijos suteikiamos galimybės beveik viską nusipirkti internetu ar telefonu yra ne tik patogus ir greitas būdas įsigyti reikalingos paslaugos ar daiktų, bet ir rimtas išbandymas šeimos biudžetui, jei vaikas turi galimybę naudotis šeimos pajamos elektroninėje sistemoje. Reklamos kūrimo praktikoje pasitelkiami įvairiausi psichologinio poveikio metodai: įtaiga, mėgdžiojimas, susižavėjimas, įvaizdis. Būtent dėl savo galimybės daryti įtaką visuomenei žiniasklaida tapo svarbiu studijų, kritikos ir diskusijų objektu.
7.	Pakitęs tradicinio gyvenimo modelis, vertybių transformacija	M. Fraser, S. Dutta (2010), „Interneto grėsmės vaikams“ (2008).	Žmonės nebesiskaito su pripažintomis vertybėmis ir nusistovėjusia tvarka darant pasirinkimus kuriant savo gyvenimą. Šių dienų žmogus vis labiau pasitiki savo intuicija, veikia pasikliaudamas instinktais ir asmeniniais įsitikinimais. Išaukštinami giliausi socialiniai impulsai. Milžiniškas informacijos kiekis, pasiekiamas internetu, jaunajai kartai yra neįkainojama vertybė.

8.	Eksperimentai su savo asmenybe	M. Fraser, S. Dutta (2010); A. Giddens (2000); R. Lekavičienė, Z. Vasiliauskaitė, D. Antinienė, J. Almonaitienė (2010).	„Mes esame ne tokie, kokie esame, o tokie, kokius save padarome“ (Giddens, 2000, p. 100). Socialinių tinklalapių vartotojai turi susikurti savo tapatybes, kad galėtų prasmingai socialiai sąveikauti su kitais, tačiau neretai sukurtos tapatybės būna neadekvačios ir nelygiavertės realiai asmenybei. Asmens savivertę dažnai nulemia kitų požiūris ir jo vietą socialinių tinklų pasaulyje nulemia statusas.
9.	Elektroninės patyčios	R. Čepienė, R. Gedutienė, M. Rugevičius ir R. Šimulionienė (2010); Interneto grėsmės vaikams (2008); R. M. Berns (2009); P. K. Smith, J. Mahdavi, M. Carvalho ir kt. (2008).	Agresyvūs, tyčiniai, pasikartojantys, vieno individo ar grupės žmonių prieš auką nukreipti veiksmai, naudojant elektronines priemones, kuomet auka negali lengvai apsiginti (Smith, Mahdavi, Carvalho ir kt. 2008).
10.	Socialinė atskirtis	B. Deksnys, R. Juzefovičius (2002); Plowman L., McPake J. ir Stephen Ch. (2010).	Neturtingieji ir neišsilavinusieji tampa socialine atskirtimi informacinėje visuomenėje. Naudodamasis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis vaikas pats gali pakliūti į socialinės atskirties grupę pradedant nuo pernelyg didelio įsitraukimo į virtualųjį gyvenimą ir užbaigiant nutukimu dėl fizinio aktyvumo nebuvimo.
11.	Žiniasklaidos ir žaidimų įtaka agresyviai paauglių elgesiui	R. Žukauskienė (2006).	Vienas iš pagrindinių būdų mokytis agresyviai elgtis vaikams yra kitų asmenų pavyzdys. Žiaurus elgesys dažnai rodomas televizijoje ir kino filmuose, todėl kai kurie žiūrovai, ypač vaikai, pradeda mėgdžioti matytą vaizdą. Žiaurių vaizdų stebėjimas gali sumažinti individo jautrumą ir kitiems padaryta žala suvokiama kaip mažiau neigiami.

Daugiausia vaikus tykančių pavojų yra internete, kurie daro žalą vaiko socialinei gerovei bei psichinei sveikatai: vaikai įpranta bendrauti virtualiai, jų realų bendravimą papildo žargono, išmokto virtualioje erdvėje, vartojimas, gausi informacija sukausto vaiko dėmesį, įvairūs tinklalapiai „kviečia“ naudotis siūlomomis paslaugomis patraukliais, vaikams lengvai prieinamais pasiūlymais. Informacinės komunikacinės technologijos neriboja vartotojo laiko ir erdvės atžvilgiu, vienija asmenis, riboja diskriminaciją dėl fizinės žmogaus išvaizdos. A.

Juodaitytė ir E. Šaparnytė (2008) teigia, kad vaikai, skirtingai nei suaugusieji, į kompiuterinėmis technologijomis grįstą informacinės visuomenės kultūrą integruojasi dėl savo natūralaus, prigimtinio poreikio pažinti pasaulį. Kompiuterinę kultūrą vaikai taip pat kuria įprasmindami atvirumo naujovėms ir imlumo kompiuterinėms technologijoms, kultūrinio nepaklusnumo, veikimo laisvės bei savo iniciatyvumo principus – visa tai, kas būdinga vaiko, kaip individo ar grupės nario, prigimčiai, bei jo, kaip informacinės visuomenės nario, socialiniam statusui.

3. PAAUGLIŲ NAUDOJIMO(SI) INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS YPATUMAI: PROBLEMŲ IDENTIFIKAVIMAS IR SPRENDIMO BŪDAI. TYRIMO ANALIZĖ

3.1. Tyrimo tikslas, metodika ir organizavimas

Tikslas. Tyrimas „Naudojimasis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis: jaunesniųjų paauglių problemų identifikavimas ir sprendimo būdai“ atliktas siekiant išanalizuoti naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis kylančias problemas jaunesniesiems paaugliams ir pateikti galimus šių problemų sprendimo būdus.

Tyrimo metodika. Siekiant įgyvendinti tyrimo tikslą, remiantis mokslinė literatūros analize, ankstesniais panašios tematikos tyrimais bei asmenine tyrėjo naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis patirtimi, buvo sudaryta pusiau uždaro tipo anketa 12 – 15 metų moksleiviams (Žr. 2 priedas). Anketinis tyrimo metodas pasirinktas dėl kelių priežasčių:

1. Per trumpesnį laiką galima apklausti didelį skaičių respondentų.
2. Buvo galimybė tyrėjui betarpiškai bendrauti su tiriamaisiais, juos instrukuoti, konsultuoti.
3. Galimybė tyrėjui kontroliuoti situaciją: sekti atsakymo į klausimus eigą, gauti papildomos informacijos stebint.

Anketą sudaro 4 blokai pusiau uždaro tipo klausimų:

- demografiniai klausimai (lytis, amžius),
 - respondento naudojimosi mobiliuoju telefonu patirtis („Mobilusis ryšys“),
 - naudojimosi televizijos paslaugomis ypatumai („Televizija“),
 - respondento naudojimosi kompiuteriu ir internetu patirtis („Kompiuteris ir internetas“)
- ir
- blokas klausimų apie informacinių komunikacinių technologijų naudą bei žalą, remiantis nebaigtų sakinių metodika bei
 - blokas klausimų, orientuotų į situacijos sprendimo modelio kūrimą.

Statistiniam duomenų apdorojimui naudota programa „Microsoft Excel 2010“. Ta pačia programa sudarytos diagramos pateikiamos tyrimo analizėje paveikslais.

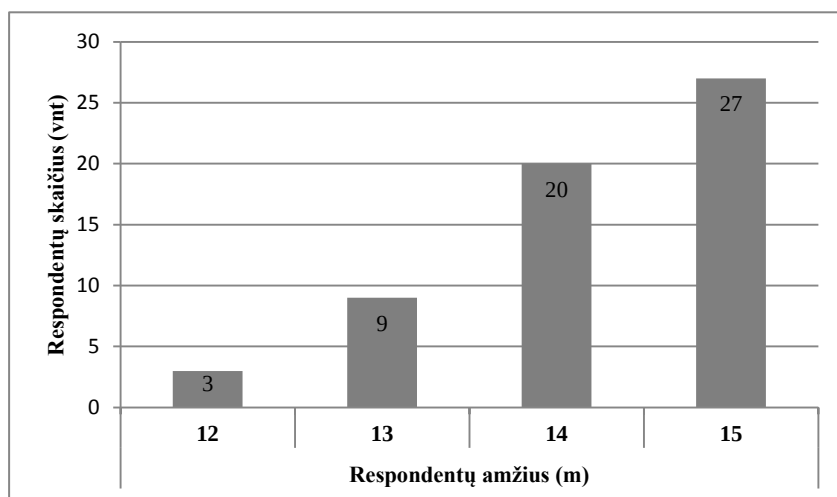
Tyrimo organizavimas. Apklausa buvo atlikta Šiaulių apskrities, Akmenės rajono vidurinėje mokykloje bei Šiaulių miesto dienos centre. Kiekybinei ir kokybinei tyrimo duomenų analizei buvo pateikta 60 anketų – 59 anketos užpildytos tinkamai, 1 sugadinta (nepateikti

tiriamąjį demografiniai duomenys). Tyrimas buvo atliekamas laikantis etikos principų ir reikalavimų:

- betarpiškas tyrėjo ir tiriamųjų bendravimas
- respondentai pildė anketas savanoriškai, buvo suteikta galimybė bet kada pasitraukti iš tyrimo, neatsakyti į klausimus, kurie neatitiko respondentų nusistatymo.
- Tiriamiesiems buvo patvirtinta, kad tyrimo eiga neįtrauks jų į rizikingas situacijas, tiriamieji nepatirs psichologinės, materialinės, fizinės, socialinės ar kitokios žalos.
- Tiriamiesiems garantuota, kad iš jų ir apie juos gauta informacija yra konfidenciali ir bus naudojama tik rašant baigiamąjį bakalauro darbą.

3.2. Tyrimo imties charakteristika

Tyrimo dalyvavo 59 respondentai – 27 mergaitės ir 32 berniukai. Moksleivių pasiskirstymas pagal amžių pateikiamas 1 paveiksle.



1 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal amžių (N = 59)

46% tyrime dalyvavusių respondentų yra 15 metų amžiaus, 34% - 14 metų. Mažiausią tyrimo imties dalį sudaro 13 (15%) ir 12 (5%) metų respondentai.

3.3. Tyrimo rezultatų analizė

Tiriant 12 – 15 metų moksleivių požiūrį į informacinių komunikacinių technologijų naudingumą bei žalingumą, naudotas nebaigtų sakinių metodas. Šio metodo pasirinkimą lėmė siekis atkreipti vaiko dėmesį tiek į teigiamus, tiek į neigiamus naudojimosi informacinėmis

komunikacinėmis technologijomis aspektus. Laikantis tyrėjo etikos principų, respondentams buvo galima neužbaigti pateiktų sakinių, jei šie neatitiko jų požiūrio bei nuostatų. Kokybinė analizė atlikta suskirstant ir užkoduojant duomenis pagal kategorijas, kurios apibūdina jaunesniųjų paauglių požiūrį į naudojimąsi tam tikromis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis. Naudojimosi televizijos paslaugomis pozityvūs ir negatyvūs aspektai pateikiami 3 lentelėje

3 lentelė

Jaunesniųjų paauglių požiūris į televiziją (kategorijos ir subkategorijos) (N = 59)

Kategorijos	Subkategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
Informavimo šaltinis	Informacijos kiekis	19	„Daug naujienų <...>“ „Joje daug ką sužinome“ „Suteikia daug informacijos, žinios ir t.t.“
	Informacijos naujumas	3	„<...> parodo tą pačią dieną kai kas atsitinka.“ „gali įgyti naujos informacijos“
	Netinkamo turinio informacija	20	„Rodo daug smurto <...>“ „Rodo vaikams neskirtas laidas <...>“ „<...> būna tokių reklamų, kurių vaikams tikrai nederėtų matyti“ „Rodo animacinius filmus, kurie nuteikia žiaurumui ir yra daug nešvankių žodžių.“ „<...> Rodomas smurtas, žargonybės vartojimas.“ „<...> rodo blogas laidas, filmus.“ „rodo nepadorias laidas“
	Naudingo turinio informacija	20	„Galima sužinoti naudingos bei svarbios informacijos“ „<...> būni informuotas“ „<...> daug praverčiančių dalykų.“
Laiko praleidimo būdas	Laisvo laiko užimtumas	6	„praleidi laisvalaikį“ „Žiūriu kai nėra ką veikt“
	Priklausomybė	5	„praleidžia žmonės prie jo per daug laiko“ „labai daug praleidi laiko žiūrėdamas <...>“ „gali tapti priklausomas nuo jo, gaišti laiką žiūrėdamas.“
Žala sveikatai		9	„kenkia mūsų sveikatai“ „kenkia akims ir šiaip sveikatai. Tada mažiau judame, būname gryname ore ...“ „Genda akys, mažai judame.“

Jaunesniųjų paauglių požiūris į televiziją ir jos teikiamas paslaugas apibūdinamas kategorijomis „**Informavimo šaltinis**“, „**Laiko praleidimo būdas**“, „**Žala sveikatai**“. Ryškiausiai atsispindinti kategorija – „**Informavimo šaltinis**“. Vaikai vienodai pabrėžia per televiziją teikiamos informacijos turinio naudingumą ir kenksmingumą („<...> būna tokių reklamų, kurių vaikams tikrai nederėtų matyti“, „Galima sužinoti naudingos bei svarbios informacijos“). Ryškiai pastebima tendencija – informacijos kiekis televizijoje („Daug naujienų <...>“). Mažiausiai akcentuojama kategorijos subkategorija – „**Informacijos naujumas**“. Jaunesnieji paaugliai teigia, kad per televiziją pateikiamos žinios yra ne tik atitinkančios jų poreikius („<...> naudinga informacija <...>“), bet ir pati naujausia („<...> tą pačią dieną <...>“)

Mažiau akcentuojamos kategorijos „**Laiko praleidimo būdas**“ ir „**Žala sveikatai**“ rodo, jog, vaikų nuomone, šios technologijos paskirtis ne tik informuoti žiūrovą, tačiau ir jį užimti laisvu laiku. Šiek tiek mažiau nei „*Laisvo laiko užimtumo*“, vaikai išvelgia „*Priklausomybės*“ nuo televizijos apraiškų („gali tapti priklausomas nuo jo, gaišti laiką žiūrėdamas.“). Pastebima žala asmens, praleidžiančio laiką prie televizoriaus, fiziologijai, pabrėžiant kenkimą akims.

Naudojimosi mobiliojo ryšio priemone teigiami ir neigiami aspektai pateikiami 4 lentelėje.

4 lentelė

Jaunesniųjų paauglių požiūris į naudojamąsi mobiliuoju telefonu (kategorijos ir subkategorijos) (N = 59)

Kategorijos	Subkategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
Susisiekimo priemonė		30	„Gali komunikuoti su beveik kiekvienu <...>“ „Gali susisiekti su draugais ir artimaisiais.“ „Gali susisiekti nelaimės metu.“
Priklausomybė		6	„<...> be SMS'ų negali gyventi <...>“ „blaško dėmesį“ „darosi priklausomybė“
Informavimo priemonė	Informacijos pateikimo/gavimo greitis	6	„<...> greitai ir bet kur.“ „<...> tvarkyti reikalus, pranešti kažką...“ „galima susisiekti greitai“
	Laiko ir vietos neribojimas	5	„nes gali susisiekti kada nori.“ „galima paskambinti iš bet kur <...>“ „<...> Lietuvoje arba užsienyje.“ „<...> su sau nepasiekiamais žmonėmis.“

4 lentelės tęsinys 26 puslapyje

Raštingumas		2	„silpnina raštingumą.“
Kitų technologijų alternatyva		3	„Taip pat per jį klausaus muzikos.“ „yra žadintuvas“ „yra laikrodis“
Žala sveikatai		15	„kenkia sveikatai“ „per daug radiacijos“ „kenkia smegenims“ „paskausta nykščiai rašyti ir gauname kenksmingų spindulių.“
Grėsmės		4	„atsiranda daug sukčių.“ „žmonės gauna grasinančias žinutes.“ „vagis su juom apgaudinėja žmones“
Alternatyva tiesioginiam kontaktui		2	„<...> plėsti pažintis“ „mažiau bendraujame gyvai <...>“

Jaunesnieji paaugliai labiausiai akcentuoja telefono mobiliojo telefono tiesioginę paskirtį – susisiektis su draugais, artimaisiais, ištikus nelaimei ar esant svarbiam reikalui bei komunikavimo priemonės kenksmingą poveikį fiziologijai („*Gali susisiekti su draugais ir artimaisiais.*“, „*Gali susisiekti nelaimės metu.*“). Mobiliojo telefono paskirties akcentavimas atspindi kategorijoje „**Susisiekimo priemonė**“. Kategorija „**Žala sveikatai**“ rodo, kad paaugliai suvokia ne tik fizinį skausmą sukeliančius veiksnius, bet ir elektromagnetinio spinduliavimo poveikį („*paskausta nykščiai rašyti ir gauname kenksmingų spindulių.*“).

Kategorija „**Informavimo priemonė**“ ir ją paaiškinančios subkategorijos „*Informacijos pateikimo/gavimo greitis*“ bei „*Laiko ir vietos neribojimas*“ gali būti tiesiogiai susijusi su mobiliojo telefono, kaip susisiekimo priemonės, paskirtimi, tačiau paaugliai šios kategorijos turinyje akcentuoja tai, kad telefonu galima pateikti ir gauti informaciją greitai, bet koku metu ir bet kurioje vietoje („*<...> greitai ir bet kur.*“).

Mažiausiai naudojimosi mobiliojo ryšio priemone akcentuojamos kategorijos, atspindinčios jaunesniųjų paauglių požiūrį, yra šios: „**Priklausomybė**“, „**Grėsmės**“, „**Kitų technologijų alternatyva**“, „**Raštingumas**“ bei „**Alternatyva tiesioginiam kontaktui**“. Informantai suvokia, kad mobiliojo ryšio priemonės yra ir nuolat tobulėjanti technologija, kurioje atsiranda papildomų funkcijų, paprastinančių kasdienybę, ir tokia priemonė, kuri gali pakenkti.

Naudojimosi kompiuteriu ir internetu teigiami ir neigiami aspektai pateikiami 5 lentelėje.

5 lentelė

Jaunesniųjų paauglių požiūris į naudojimąsi kompiuteriu ir internetu (kategorijos ir subkategorijos) (N = 59)

Kategorijos	Subkategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
Kompiuterio paskirtis	Darbui	2	„taipat reikalingas darbui <...>“ „<...> daryti darbus“
	Laiko praleidimui	8	„Galima visą dieną sėdėti prie jo, nes ten yra ką veikt“ „gal labiau galima praleisti laiką, kai nėra ką veikti“ „ten yra one.lt ir FB ir dar skype“
	Mokslui	7	„Galima referatą per pusvalandį parašyti“ „Iš jo <...> mokomės“ „Atsiranda galimybių išmokyti ir tobulinti savo žinias.“ „lavina smegenis“
Žaidybinė veikla		2	„Galima <...> žaisti žaidimus“
Informacijos šaltinis		32	„Iš jo sužinome daug dalykų <...>“ „Susirandame ko reikia <...>“ „<...> sužinai naujienas laiku, kada tu nori...“
Netinkamo turinio informacija		10	„Būna daugiau smurto“ „yra negražių vaizdų <...>“ „yra tokios informacijos, kuri kenkia vaikams“ „<...> necenzūra, žiaurumas ir kt.“ „yra porno tinklapių“
Žala sveikatai	Fizinė žala	14	„Skleidžia bangas <...>“ „Mažai judame, kenkia sveikatai ir t.t.“ „akys labai, labai blogėja.“ „kenkia akims“
	Priklausomybė	10	„<...> negali atsitraukti“ „Per ilgai kartais užsisėdame“ „Prikausto <...>“ „mokiniai pripranta žaisti kompiuterinius žaidimus <...>“
Komunikacija		8	„Galima iš kitų valstybių žmonėmis pabendrauti“ „<...> reikalingas bendravimui“ „<...> su bet kuo bendrauti“

5 lentelės tęsinys 28 puslapyje

Grėsmės		6	„<...> būna nutikimų, kai per internetą susipažįsta, o po to merginos būna išvežamos prekybai.“ „tyko pavojai <...>“ „daug būna visokių apgaulių ir ištvirkėlių.“ „niekas nesilaiko taisyklių, eina kur nori ir daro ką nori“ „žmonės nebemoka bendrauti, susirasti draugų <...>“ „bet kuris gali prieiti prie tokių duomenų ir kitokios informacijos <...>“
Kitų technologijų alternatyva		2	„Jei ko nepamatai svarbaus per televiziją, gali pažiūrėti per kompiuterį.“ „gali žiūrėti filmus“ „parsisiunčiu filmus“

Jaunesnieji paaugliai labiausiai akcentuoja kompiuterio naudingumą, kaip naujos ir gausios informacijos laikymo terpę. Tai atspindi kategorijos „**Informacijos šaltinis**“ turinyje („*Iš jo sužinome daug dalykų <...>*“, „*Susirandame ko reikia <...>*“). Neatmetama tikimybė tarp daug informacijos rasti tokios, kuri netenkina paauglių poreikių bei kenkia vaiko socialinei gerovei („*yra tokios informacijos, kuri kenkia vaikams*“). Viena iš labiausiai pabrėžiamų kompiuterinės veiklos pasekmių – „**Žala sveikatai**“. Šioje kategorijoje ir ją paaiškinančiose subkategorijose „*Fizinė žala*“ ir „*Priklausomybė*“ atsiskleidžia vaikų suvokimas apie ryškėjančias priklausomybės nuo kompiuterinės veiklos tendencijas bei pačios technologijos poveikį žmogaus fiziologijai („*Skleidžia bangas <...>*“, „*Mažai judame, kenkia sveikatai ir t.t.*“, „*Prikausto <...>*“).

Kiek mažiau išryškėja kompiuterio funkcijų suvokimas, kurį atskleidžia kategorijos „**Kompiuterio paskirtis**“ bei subkategorijų „*Darbui*“, „*Laiko praleidimui*“ ir „*Mokslui*“ turinys. Šios kategorijos turinyje labiausiai išryškėja kompiuterio pritaikymas užsiimant edukacine veikla („*Atsiranda galimybių išmokti ir tobulinti savo žinias*“) bei ieškant įvairių laisvalaikio praleidimo būdų („*gal labiau galima praleisti laiką, kai nėra ką veikti*“).

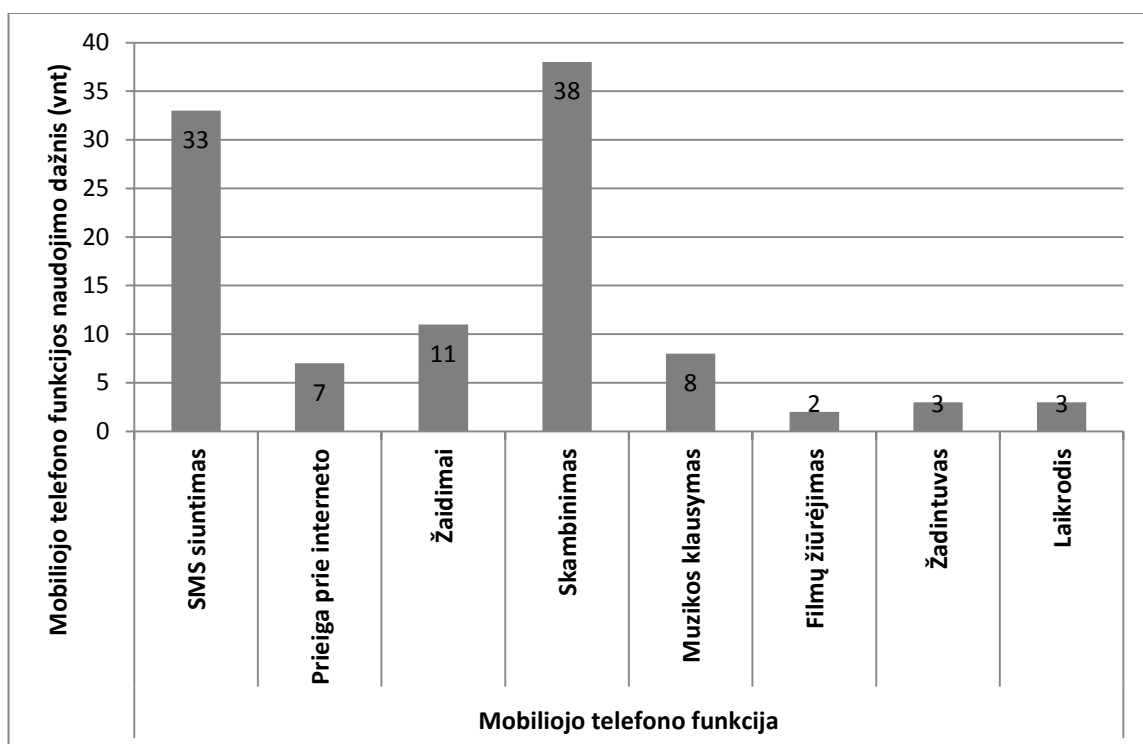
Dar viena iš kompiuterio funkcijų – komunikacijos priemonė. Tiriamieji „**Komunikaciją**“ kompiuterio pagalba pažymi kaip naudingą todėl, kad ši technologija leidžia bendrauti neribodama nei laiko, nei erdvės („*Galima iš kitų valstybių žmonėmis pabendrauti*“). Už daugelio komunikacijos kompiuterio ir interneto pagalba privalumų, galima išvelgti ir kai kuriuos trūkumus, kurie yra pažymimi kategorijos „**Grėsmės**“ turinyje: naudojimasis patiklumu,

sukčiavimas, įsilaužimas į asmeninių duomenų bazių erdves, elgesio nekontroliavimas bei neigiama įtaka žmonių realiam bendravimui.

Mažiausiai paauglių akcentuojamos kompiuterinės veiklos kategorijos – „**Kitų technologijų alternatyva**“ bei „**Žaidybinė veikla**“. Pirmosios kategorijos turinyje vaikai pažymi, kad kompiuteris – puiki televizoriaus alternatyva („*Jei ko nepamatai svarbaus per televiziją, gali pažiūrėti per kompiuterį.*“). Pastaroji kategorija rodo, kad, be kitų laisvalaikio praleidimo formų, komunikacijos bei informacijos paieškos, kompiuteriu galima žaisti žaidimus.

Apibendrinant tyrimo instrumento bloko klausimų apie informacinių komunikacinių technologijų naudą bei žalą duomenis, galima teigti, kad šiuolaikiniame komunikacijos amžiuje paaugliams labai svarbus bendravimas ir informacijos gavimas bei perdavimas kitiems. Nors technologijų nauda visuomenei yra labai ryškiai akcentuojama, tačiau pastebima ir elektronikos kenksmingo poveikio asmens sveikatai.

Naudojimosi mobiliuoju telefonu patirtį apibūdina anketos klausimų blokas „Mobilusis ryšys“. Atlikus pirmojo klausimo atsakymų analizę paaiškėjo, kad net 96,6% respondentų turi asmeninį mobiliųjį telefoną. Naudojimosi mobiliuoju telefonu tikslai ir tų tikslų pasirinkimo dažnumas pateikiami 2 paveiksle.



2 pav. Jaunesniųjų paauglių naudojo(si) mobiliojo telefono funkcijomis pasirinkimo dažnis (N = 59)

Analizuojant paveikslė pateiktus duomenis, galima teigti, kad jaunesnieji paaugliai ryškiausiai išskiria pagrindines telefono funkcijas (trumpųjų žinučių siuntimas bei susisiekimas mobiliuoju ryšiu). Respondentai mobiliojo telefono naudojimą papildo ir kitomis telefone įdiegtomis programomis – naršykle, muzikos grotuvu bei žaidimais. Mažiausiai respondentų naudojamos telefone įdiegtos vaizdo grotuvo, žadintuvo bei laiko rodymo programos.

Klausimų bloko pavadinimu „Televizija“ turinys atskleidžia jaunesniųjų paauglių laiko praleidimo prie televizoriaus trukmę bei televizijos ir reklamų įtaką vaikų vartotojiškai elgsenai. Respondentų buvo klausama, kiek laiko per dieną jie skiria televizijos laidų žiūrėjimui. Atsakymai į klausimą buvo pateikti intervalais „[<1 val.]“, „[1 – 2 val.]“, „[2 – 3 val.]“, „[3 ir daugiau val.]“. Dauguma jaunesniosios paauglystės amžiaus tarpsnio vaikų per dieną televizijos žiūrėjimui skiria nuo 2 iki 3 valandų (N = 24) bei nuo 1 iki 2 valandų (N = 20).

Analizuojant atsakymus į pateiktą klausimą „Ar balsuojate TV šou (Pvz.: „Lietuvos talentai“, „Chorų karai“) balsavimo metu galima teigti, kad 12 – 15 metų paaugliai į aktyviai stebimų Lietuvos televizijos projektų skelbiamus balsavimus neįsitraukia: visiškai nebalsuojantys pažymėjo 91,5% respondentų, 7% balsuoja 1 – 2 kartus per savaitę, 1,5 % balsuoja 2 – 4 kartus per savaitę. Reklamų užsakovai nuolat skatina, įtikinėja, manipuliuoja žmonių vartotojišku gyvenimo būdu, sukeldami netgi žalingas pasekmes aplinkai (Vaičiukynienė, 2006). 6 lentelėje pateikti vaikų atsakymai į klausimą apie jų reakciją į per televiziją rodomas reklamas, kurios siūlo kokio nors pobūdžio paslaugas ar prekes.

6 lentelė

Respondentų reakcija į per televiziją rodomas reklamas (N =59)

Eil. nr.	Reakcijos apibūdinimas	Pasirinkimų pasiskirstymas (vnt.)
1.	Nekreipiu dėmesio. Reklamos nevilioja. Nekreipiu dėmesio, nes žinau, kad man to nereikia.	48
2.	Noriu įsigyti siūlomą prekę/paslaugą, bet dažniausiai neturiu galimybės	4
3.	Įsigyju siūlomą prekę/paslaugą, jei pasiūlymas patrauklus/prieinamas	3
4.	Įsigyju siūlomą prekę/paslaugą, net jei jos ir nereikia	0
5.	Reklamos trukdo žiūrėti laidas	1
6.	Klausaus kai man reikia	1

Respondentai labiausiai pažymi, kad per televiziją rodomos reklamos neatkreipia jų dėmesio ir tik apie 12% tiriamųjų nori įsigyti arba įsigyja esant palankioms galimybėms siūlomų prekių arba paslaugų.

Klausimų bloko „Kompiuteris ir internetas“ turinys atskleidžia jaunesniųjų paauglių naudojimosi šia technologija patirtį bei pateikiamos informacijos kiekį apie save viešojoje erdvėje.

51 respondentas teigia, kad namuose turi kompiuterį. Iš jų 31 stovi jų kambaryje, 7 brolio arba sesers kambaryje, 2 tėvų miegamajame, 9 svetainėje arba darbo kambaryje. Likę 10 respondentų nurodė, kad kompiuteriu naudojasi viešojoje bibliotekoje (N = 4), mokykloje (N = 4) bei pas draugus (N = 2). Moksleivių naudojimosi kompiuteriu bei internetu patirtis pateikiama 7 lentelėje.

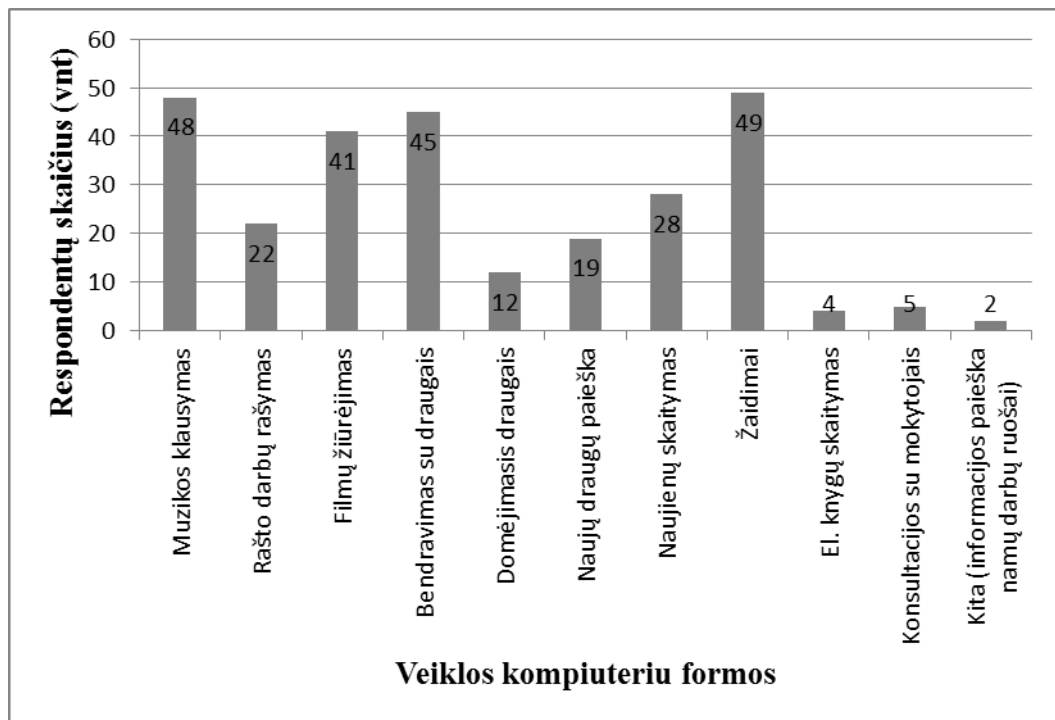
7 lentelė

Jaunesniųjų paauglių naudojimosi kompiuteriu bei internetu patirtis (N = 59)

El. nr.	Naudojimosi kompiuteriu bei internetu laiko intervalas	Naudojimosi kompiuteriu laiko intervalo pasirinkimų skaičius (vnt.)	Naudojimosi internetu laiko intervalo pasirinkimų skaičius (vnt.)
1.	Iki pusmečio (6 mėn.)	4	8
2.	Iki metų (12 mėn.)	6	5
3.	Iki 2 metų (24 mėn.)	8	6
4.	Iki 3 metų (36 mėn.)	8	13
5.	3 metai ir daugiau	33	27

Lentelėje pateiktų duomenų analizė rodo, kad respondentų naudojimosi kompiuteriu bei internetu patirtis yra labai didelė: 56% respondentų kompiuteriu bei 45,7% respondentų internetu naudojasi daugiau nei tris metus.

Vaikų kompiuterinė veikla apibūdinama įvairiomis rūšimis – nuo informacijos paieškos iki saviraiškos meninėje srityje. Tiriamų jaunesniųjų paauglių veiklos kompiuteriu rūšys atsispindi 3 paveiksle.



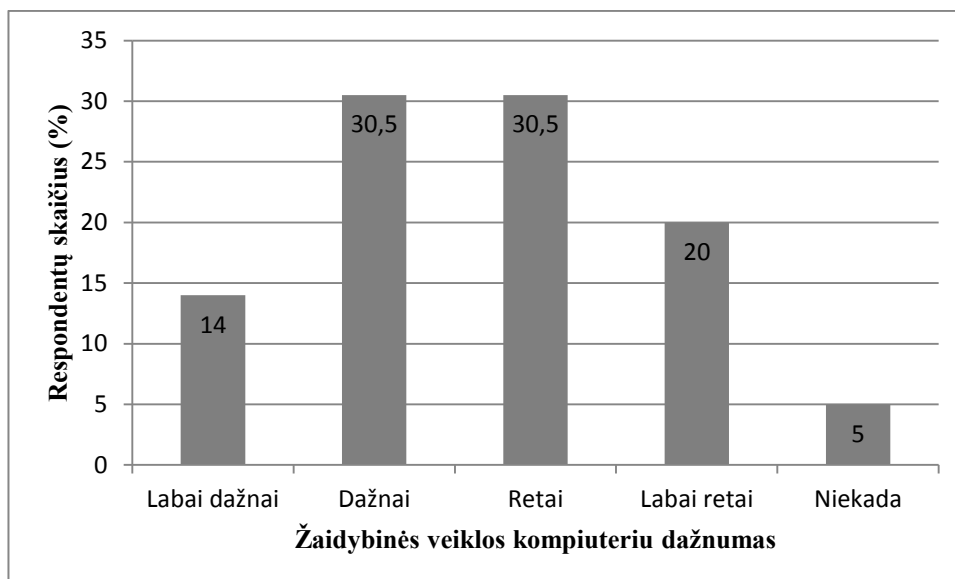
3 pav. Veiklos kompiuteriu formų pasiskirstymas (N = 59)

Paveiksle pateikti duomenys rodo, kad jaunesnieji paaugliai daugiausia užsiima žaidybine veikla. Mažiausiai išreikštos edukacinės veiklos formos – informacijos paieška, elektroninių knygų skaitymas bei konsultacijos su mokytojais.

Jauni žmonės, stebėdami laidas, filmus, reportažus, kompiuterinius žaidimus, mokosi įgūdžių, kurie gali pasitarnauti norint atlikti žiaurius veiksmus (Žukauskienė, 2006). D. A. Gentile (2005) kompiuterinius žaidimus pristato kaip itin veiksmingus mokymo įrankius. Vaikas, žaisdamas kompiuterinius žaidimus, dažnai turi atlikti agresyviuosius veiksmus, kad progresuotų, patektų į kitą žaidimo lygį. Dažnai žaidimo metu fizinė agresija sprendžiama daugelis užduočių, konfliktinių situacijų, dėl to kompiuterinius žaidimus žaidžiantis asmuo gauna agresyvaus elgesio patiprinimą ir greičiausiai links tokį elgesį naudoti realiame gyvenime.

Vaikų susidomėjimas kompiuteriniais žaidimais atsiranda tada, kai vaikas suvokia savo konkurencinę padėtį tarp bendraamžių. Amžius, kai pradeda rūpėti tas faktas, kad „*aš esu kuo nors geresnis už tave*“ yra kritinė riba, kurios metu nevalingai sprendžiasi vaiko priklausomybė nuo kompiuterio. Pagrindinis veiksnys, skatinantis vaikus atsukti realybei nugarą, kaip jau buvo minėta, yra saviraiška. Tačiau šiuolaikiniam vaikui nebereikia įsivaizduoti, kad jis burtininkas, karalius ar mistinė būtybė: kompiuteriniai žaidimai užpildė šią nišą, įtraukdami vaiką į tokį pasaulį, kurio jokia būdu negalėtų sukurti neišlavinta vaiko vaizduotė (Vaikai ir kompiuteriniai žaidimai, 2009). Vaikų veikla kompiuteriu labiausiai išreikšta žaidybiniame kontekste, todėl respondentų buvo prašoma įvertinti savo žaidybinės veiklos kompiuteriu dažnumą (Žr. 4 pav.),

įvardinti, kokio tipo žaidimus jie žaidžia ir kokią emocinę būseną jaučia po žaidimo bei išreikšti savo nuomonę apie neigiamą kompiuterinių žaidimų įtaką jaunam asmeniui.



4 pav. Respondentų dalyvavimo žaidybinėje veikloje kompiuteriu dažnumas (N = 59)

Iš paveiksle pateiktų duomenų matyti, kad jaunesnieji paaugliai vienodai tiek dažnai, tiek retai užsiima žaidybine veikla. Ryškiau atsispindi retesnis laisvalaikio leidimas žaidžiant žaidimus.

8 lentelėje pateiktas sąrašas žaidimų, kuriuos įvardijo tyrimo respondentai bei emocinę savijautą išreiškiantys sakiniai. Žaidimų tipų aprašymas sudarytas remiantis straipsniu „Vaikai ir kompiuteriniai žaidimai“ (2009).

8 lentelė

Kompiuterinių žaidimų tipų ir jaunesniųjų paauglių emocinės būklės įvertinimas (N = 59)

Eil. nr.	Žaidimo tipas (rūšis)	Žaidimo tipo (rūšies) aprašymas	Respondentų įvardijami žaidimo tipo pavyzdžiai	Žaidimo tipo pasirinkimo dažnis (vnt.)	Emocinė būsena po žaidybinės veiklos
1.	Strateginiai žaidimai.	Šie žaidimai skatina ekonominį ir strateginį vaiko mąstymą, siekiant nugalėti priešininką.	GTA San Andreas	5	Pavargusi; Pykstu, kai pralaimiu; Patenkintas pasiekęs tikslą; Norisi žaisti dar.

8 lentelės tęsinys 34 puslapyje

2.	Simulatoriai .	Žaidimai, kurie leidžia vaikui atsidurti tokiose situacijose, kuriose jis negali atsidurti realybėje: lėktuvo pilotavimas, populiariųjų sporto šakų simuliacija, karinės ir darbo simuliacijos.	Dirt, Need for speed	4	Normaliai, galiu toliau dirbti kitus darbus.
3.	Vaidmenų žaidimai.	Tai labiausiai vaikus įtraukiantis žaidimų žanras. Žaidėjas susikuria norimą personažą ir pasineria į išgalvotą, dažniausiai maginį, pasaulį. Būtent šis žaidimo tipas suteikia vaikui galimybę pasislėpti nuo realybės, susikurti savo pasaulį.	Sims, Runescape, Travian, Earth's special forces, Lord of the rings	19	Normaliai, galiu toliau dirbti kitus darbus; Norisi žaisti dar; Praleidęs laiką; Patenkintas pasiekęs tikslą; Piktas.
4.	Šaudyklės.	Žaidimo tikslas yra nušauti kuo daugiau priešininkų, išliekant gyvam. Šis žaidimo tipas atpalaiduoja, reikalauja tik staigios reakcijos ir žaidime esančios vietovės pažinimo. Jei žaidėjas yra labiau patyręs, atsiranda strategijos elementai.	Assian Creed: brotherhood, Counter Strike, Doom 3, Call of duty	21	Patenkintas pasiekęs tikslą; Susijaudinęs/įsit empęs; Norisi žaisti dar; Normaliai, galiu toliau dirbti kitus darbus;
5.	Nenurodytas žaidimo tipas	-	-	28	Patenkintas pasiekęs tikslą; Susijaudinęs/įsit empęs; Norisi žaisti dar; Normaliai, galiu toliau dirbti kitus darbus.

Populiariausi jaunesniųjų paauglių tarpe kompiuteriniai žaidimai – vaidmenų ir šaudyklės. Iš nurodytų įvairių žaidimų pavadinimų pastebima, kad labiau vaikų mėgstama kompiuterinių žaidimų dalis, yra internetiniai žaidimai. Tokie žaidimai neturi pabaigos, žaisti skatina stimulus tapti geriausiu, žaidimuose susirandami nauji draugai. Internetu mėgstama žaisti šaudyklių tipo, strateginius žaidimus, tačiau labiausiai internetinių žaidimų industrija yra pasistūmėjusi vaidmenų žaidimų srityje. Būtent šie žaidimai ir patraukia didžiausią paauglių dėmesį (Vaikai ir kompiuteriniai žaidimai, 2009). Išanalizavus lentelės duomenis pastebima, kad ypatingų sąsajų tarp žaidimo rūšies ir vaiko emocinės būsenos nėra.

Dauguma respondentų (69,5%) pažymi, kad kompiuteriniai žaidimai daro neigiamą poveikį jaunimui. Neigiama kompiuterinių žaidimų įtaka pažymima smurtinių veiksmų atkartojimu, poveikiu sąmonei bei emocijoms, priklausomybe bei mažiau skiriama laiko realybei (*„jaunimas nuo žiaurių žaidimų palieka toks pat“, „nes įprantama ir negali sustoti, nukenčia namų darbai“*). Neigiamo žaidimų poveikio jaunimui nebuvimas argumentuojamas tuo, kad *„protiniai žaidimai skatina mokytis“, „niekas nesieltgia kaip per žaidimą“, „lavina reakciją“, „ne žaidimai kalti, o pats žmogus“*. Taip teigia 30,5% respondentų.

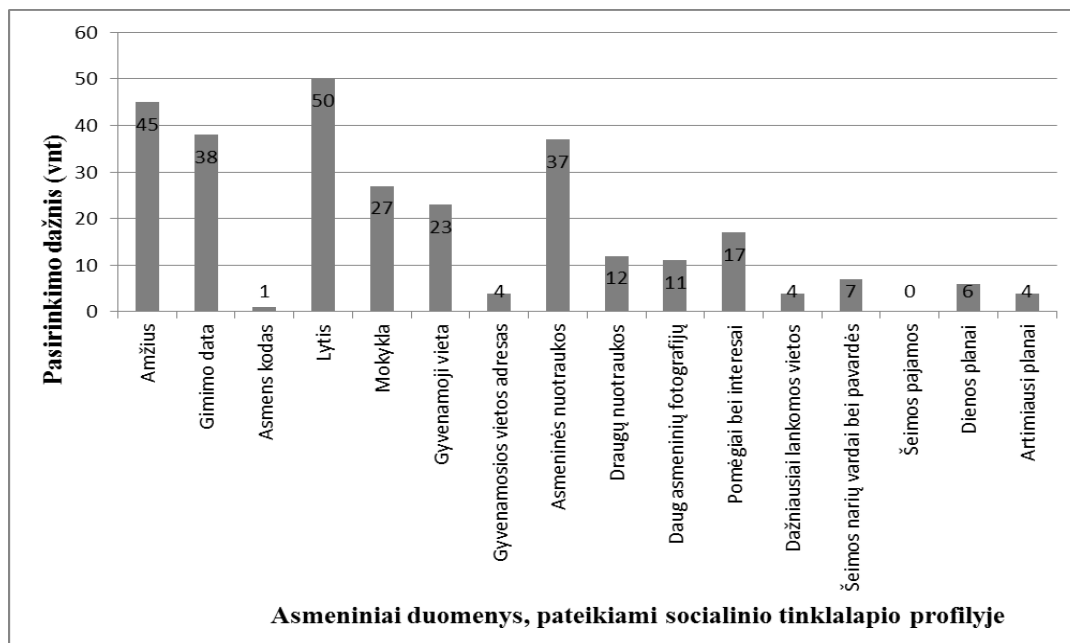
K. L. Mason (2008) teigia, kad apie paauglių elektroninėje erdvėje susikurtą interaktyvų pasaulį tėvai dažnai nieko nežino ir negali jų kontroliuoti. Apklausos metu gauti duomenys parodė, kad apie 73% respondentų turi susikūrę asmeninį profilį šiuose socialiniuose tinklalapiuose: „Facebook“, „One“. Mažiau populiariūs tinklalapiai: „Draugas“, „Klasė“, „Hot not“. Internetinis gyvenimas vieniems yra pramoga, kitiems – būdas išpopuliarėti. Kaip skelbia oficiali „Facebook“ statistika, vidutinis šio socialinio tinklo vartotojas turi 120 vadinamų „draugų“. Pasitaiko ir tokių, kurie tiesiog kolekcionuoja pavardes su veidais, nesusimąstydami kas po jais slepiasi. Pastarųjų „draugų“ sąrašas siekia 1000, o kartais net ir 4000 ar 5000 žmonių (Visagalis "Facebook": prieš rinkimus politikai kolekcionuoja rinkėjus, 2010). Siekiant išsiaiškinti draugų kolekcionavimo fenomeną pagal lytį jaunesniųjų paauglių tarpe, respondentų buvo prašoma įvardinti apytikslį kontaktų skaičių savo dažniausiai vartojamame socialiniame tinklalapyje bei nurodyti žmonių skaičių, su kuriais jie bendrauja realiai bent kartą per savaitę. Apklausos metu gauti duomenys pateikiami 9 lentelėje.

Jaunesniųjų paauglių realių ir virtualių draugų statistiniai duomenys (N = 43)

Lytis	Virtualių draugų skaičius (vnt.)	Realių draugų skaičius (vienetų aritmetinis vidurkis)
Vaikinai	Iki 50	10
	50 – 100	9
	100 – 200	25
	200 – 300	–
	Daugiau nei 300	23
Merginos	Iki 50	5
	50 – 100	6
	100 – 200	28
	200 – 300	18
	Daugiau nei 300	20

Analizuojant lentelės duomenis galima teigti, kad, nepriklausomai nuo lyties, daugiausia realių draugų turi tie respondentai, kurių kontaktų socialinio tinklalapio profilyje sąrašas neviršija 200 asmenų.

Šiandieniniame gyvenime naujos pažintys internetu nemažai daliai žmonių yra kasdienybė. Internetu viskas atrodo paprasčiau – galima pabėgti nuo tikrovėje esančios įtampos, nemalonumų, blogų santykių. Virtualus pasaulis suteikia veiksmų, minčių, jausmų ir emocijų laisvę, kuri ne visada įmanoma realybėje (Lekavičienė, Vasiliauskienė, Antinienė ir Almonaitienė, 2010). Galima teigti, kad dėl šios laisvės pojūčio Lietuvos vaikai internetinėje erdvėje skelbia per daug asmeninių duomenų ir ne visada pilnai suvokia, kurie asmeniniai dalykai gali būti viešinami, o kuriuos paviešinus iškyla reali grėsmė asmens tapatybės ir paties asmens saugumui. Respondentų buvo prašoma atskleisti, kokius asmeninius duomenis savo socialinių tinklų profiluose yra paviešinę. Duomenys pateikiami 5 paveiksle.



5 pav. Respondentų skelbiamos asmeninės informacinės socialinio tinklalapio profilyje dažnis (N = 43)

Paveiksle pateiktų duomenų analizė rodo, kad jaunesnieji paaugliai apie save pateikia daug informacijos viešojoje erdvėje. Dažniausiai pateikiama informacija – amžius, gimimo data, lytis, mokykla, gyvenamoji vieta, asmeninės bei draugų nuotraukos. 36,4% respondentų teigia, kad ši informacija, kurią jie pateikia apie save internete yra visiškai reali. Kai kuriuos dalykus nuslepia 47,3%, apie 3 % apklaustųjų apie save pasako daugiau negu derėtų ir apie 13% paauglių pateikia kai kuriuos faktus visuomenei priimtinesne forma.

Siekis pritapti bendraamžių grupėje dažnai paaugliams daro neigiamą poveikį. Šiuo atveju kalbama apie įsitraukimą į virtualų gyvenimą. Paneigdami šį faktą, tiriamieji teigia, kad naudojimas kompiuterinėmis programomis yra jų mėgstama veikla (47,5% respondentų), 25% išbando kompiuterines programas, nes pasiūlo draugai, 24% – nes nesugalvoja kitos veiklos ir tik 3,5% respondentų seka kompiuterinės mados tendencijas ir naudojami kai kuriomis programomis todėl, kad jomis naudojasi jo bendraamžiai.

Kasdien virtualioje erdvėje tyko daugybė pavojų, kurie kelia grėsmę ne tik psichinei vaiko sveikatai, bet, retu atveju, ir fizinei. Respondentams buvo pateiktos realios situacijos iš tyrėjo asmeninės patirties, kuriose jie susidurtų su grėsme jų socialinei gerovei. Tiriamieji, vadovaudamiesi savo patirtimi ir kritiniu mąstymu analizavo šias situacijas: pateikė savo elgesio modelį bei argumentus, kodėl jie elgtųsi būtent taip, o ne kitaip. Situacijų sprendimo modelius pateikė 84,8% informantų. Pirmos probleminės situacijos sprendimų analizė pateikiama 10 lentelėje.

Jaunesniųjų paauglių pirmosios probleminės situacijos virtualioje erdvėje sprendimo modelis (N = 50)

Situacijos numeris	Grėsmė	Grėsmės pavyzdys	Situacijos sprendimas (pasirinkimų skaičius %)	Argumentai
1.	Netinkamos arba žalingos informacijos prieinamumas.	Internetinio tinklalapio, kurio turinys skirtas suaugusiems asmenims, lange atsiveria kortelė su prašymu patvirtinti pilnametystę. Pasirinkimo variantai: „Taip“ ir „Ne“.	„Taip“. 42,6	Nieko naujo neparodo Smalsu Tai intriguoja ir nekainuoja Tikiuos ką gero pamatyt Nieko geresnio/naujo vis tiek nepamatysiu Įdomu, kas ten parašyta Nesijaučiu tokia maža
			„Ne“. 57,4	Nenoriu Negalima Esu nepilnametis Neleidžia tėvai Ten yra blogai, pavojinga, trikdo ir neugdo vaikų Nes gali išmesti nešvankybų, pornografijos Bijau eiti į tokius puslapius

Pirmoji situacija, apibūdinanti grėsmę vaiko psichikai dėl netinkamos informacijos prieinamumo, rodo informantų psichologines savybes, dėl kurių vaikai apsisprendžia, ar lankytis tokiuose tinklalapiuose, ar ne. Daugiau nei pusė informantų nesilankytų tokia tinklalapyje, kurio turinys nėra skirtas jų amžiaus tarpsniui dėl tėvų ir teisinių apribojimų, išmanymo, kad tokie tinklalapiai žaloja psichiką, baimės. Apie pusę informantų, vedini smalsumo ir žinojimo, kad ten neras dalykų, kurie jiems nebūtų nepažįstami, įeitų į tokį tinklalapį, kurio turinys skirtas suaugusiems asmenims.

Antrosios ir trečiosios situacijų sprendimo modelių analizė pateikiama 11 lentelėje.

**Jaunesniųjų paauglių antrosios ir trečiosios probleminių situacijų virtualioje erdvėje
sprendimo modelis (N = 50)**

Situacijos numeris	Grėsmė	Grėsmės pavyzdys	Situacijos sprendimas (pasirinkimų skaičius %)	Argumentai
2.	Bendravimas su nepažįstamais asmenimis.	Priešingos lyties nepažįstamas asmuo, kurio asmeniniame profilyje nėra nuotraukos, po savaitės malonaus bendravimo pasiūlo susitikti realiai. Pasirinkimo variantai: „Susitikų“ ir „Nesusitikų“	„Susitikų“ 6	„Eičiau“
			„Nesusitikų“ 94	„Nes aš jo nepažįstu“ „Nežinau ko tikėtis“ „Paprašyčiau foto atsiųst“ „Tik susirašinėčiau“ „Su tokiais iš vis nesusirašinėju“ „Ten gali būti koks maniakas“
3.	Bendravimas su nepažįstamais asmenimis.	Priešingos lyties nepažįstamas asmuo, kuris iš profilio nuotraukos atrodo labai simpatiškas, po savaitės malonaus bendravimo pasiūlo susitikti realiai. Pasirinkimo variantai: „Susitikų“ ir „Nesusitikų“	„Susitikų“ 30	„Jei būtų iš mano mokyklos“ „Jei man neatrodytų įtarus“ „Tik viešoje vietoje“
			„Nesusitikų“ 70	„Tik tada, kai ilgiau pabendrausim“ „Per anksti“ „Man išvaizda nėra svarbu“

Antroji situacija – bendravimas su nepažįstamu asmeniu nematant jo išvaizdos. 10 informantų susitikų su tokiu asmeniu, 49 – nesusitikų. Kai kuriems tiriamiesiems, jų teigimu, užtektų, jei tas asmuo atsiųstų savo nuotrauką. Dauguma neitų į pasimatymą su nežinomu asmeniu arba iš viso su juo nebebendraitų.

Trečiojoje situacijoje jaunesniųjų paauglių buvo prašoma įvertinti savo elgesį, jeigu juos susitikti pakviestų simpatiškas asmuo. Šioje situacijoje informantų atsakymai ženkliai nesiskiria. 30% atsakiusiųjų, kad eitų į pasimatymą patvirtino – „tik viešoje vietoje“. Nesusidomėję kvietimu susitikti teigė, kad tokiam žingsniui reikia ilgesnio laiko pabendrauti, kad būtų įmanoma nustatyti, ko iš tikro nori tas asmuo.

Ketvirtosios situacijos sprendimo modelių analizė pateikiama 12 lentelėje.

12 lentelė

**Jaunesniųjų paauglių ketvirtosios probleminės situacijos virtualioje erdvėje
sprendimo modelis (N = 50)**

Situacijos numeris	Grėsmė	Grėsmės pavyzdys	Situacijos sprendimas (pasirinkimų skaičius %)	Argumentai
4.	Elektroninės patyčios.	Gavus trumpąją žinutę su nepažįstamo asmens telefono numeriu ir tokiu prašymu: „Išplatink šį telefono numerį ir nurodyk žinutėje, kad šiam asmeniui gali rašyti bet kas su bet kokias pasiūlymais ir pageidavimais. Nenutrauk grandinės!“ galimi tokie veiksmai: „Persiunčiu savo kontaktams“ ir „Niekam nepersiunčiu“	„Persiunčiu savo kontaktams“ 6,4	„Nenutraukčiau grandinės“ „Kartais nusiunčiu“ „Platinu“
			„Niekam nepersiunčiu“ 93,6	„Nekreipiu į tokias žinutes dėmesio“ „Žmogui tai gali pakenkti. Gal tas numeris platinamas be jo žinios“

Šiuo metu aktyvėjančios elektroninės patyčios tiriamųjų tarpe nėra labai paplitusios. Mobilioju telefonu persiuntinėjamos trumposios žinutės užima labai daug laiko arba tiesiog neatkreipia informantų dėmesio. Galima teigti, kad daugėjant kompiuterių skaičiui butyje, elektroninės patyčios persikelia į internetinę erdvę, o mobilieji telefonai lieka tik susisiektimo priemone.

Penktosios situacijos sprendimo modelių analizė pateikiama 13 lentelėje.

Jaunesniųjų paauglių penktosios probleminės situacijos virtualioje erdvėje sprendimo modelis (N = 50)

Situacijos numeris	Grėsmė	Grėsmės pavyzdys	Situacijos sprendimas (pasirinkimų skaičius %)	Argumentai
5.	Tapatybės vagystė, asmeninių duomenų panaudojimas be asmens sutikimo.	„Užtinki kuriame nors socialiniame tinklalapyje anketą su savo nuotraukomis iš kito socialinio tinklalapio, tačiau šią anketą kūrei ne tu. Negana to, anketoje pateikta informacija visiškai neatitinka tavo asmenybės, o „sukurtas“ asmuo, tavo manymu, yra šiek tiek laisvo elgesio.“ Kokių veiksmų šioje situacijoje imasi respondentai?	31,1	Kreipimasis į portalo administraciją
			24,6	Kreipimasis į tėvus arba kitus suaugusiuosius
			4,4	„Perspėju kitus, kad tai ne mano anketa“
			31,1	„Susisiekiu su tuo asmeniu, bandau išsiaiškinti, liepiu ištrinti anketą“
			4,4	„Nekreipiu dėmesio“
			2,2	„Kerštauju tam asmeniui tuo pačiu“
			2,2	„Kreipiuos į teisėsaugą“

Asmens duomenų panaudojimas be asmens sutikimo – tapatybės vagystė, kuri neretai pasitaiko internetinėje erdvėje. Visi jaunesnieji paaugliai žino, ką reikėtų daryti susidūrus su tokia situacija jų gyvenime, tačiau nesuvokia, kad virtuali erdvė jungia kelis milijonus Lietuvos vartotojų ir kad „asmenybės vagis“ nebus labai lengvai surandamas, kaip įsivaizduoja tiriamieji („Nuvažiuoju pas tą asmenį su suaugusiuoju“, „Iškasčiau iš po žemių <...>“ ir pan.)

IŠVADOS

Apibendrinus mokslinę literatūrą ir išanalizavus atlikto tyrimo rezultatus galima daryti tokias išvadas:

1. Informacinės visuomenės technologijų sklaida keičia ne tik visuomenės gyvenimą, bet ir asmenines savybes. Žmonės privalo išmokti būti aktyvūs, socialiai organizuoti, labiau išsilavinę, mobilesni, pasirengę permainingoms. Prigimtinis paauglių abstraktus mąstymas besikeičiančioje visuomenėje tampa problemiškas, neleidžia į kai kurias situacijas pažvelgti kritiškai, todėl paauglys savo kasdieninėje veikloje, naudodamasis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, gali bet kada susidurti su rizika pakenkti savo socialinei bei psichinei gerovei. Didžiausia galimybė susidurti su rizikingomis situacijomis atsiveria internetinėje erdvėje.

2. Analizuodami informacinių komunikacinių technologijų (televizoriaus, mobiliojo telefono, kompiuterio) pozityvius ir negatyvius aspektus jaunesnieji paaugliai labiausiai akcentuoja šių technologijų naudingumą šiais aspektais: informacinių komunikacinių technologijų pagalba pateikiama ir gaunama naudingo turinio ir nauja informacija, recipientų pasiekiamumas, pabrėžiant laiko ir erdvės neribojimą.

Žalingumas įvardijamas šiais aspektais: informacinėmis komunikacinėmis technologijomis galima lengvai pasiekti ir iš kitų asmenų gauti žalingo turinio arba klaidinančią informaciją, naudojimas elektroninėmis priemonėmis apriboja laiko suvokimą, vysto priklausomybę, neigiamas elektromagnetinio spinduliavimo poveikis vartotojo fiziologijai.

3. Palyginus tiriamųjų nurodytą emocinę būseną po kompiuterinių žaidimų bei jų požiūrį į šių žaidimų įtaką jaunimo elgsenai ir psichikai, galima daryti tokią išvadą, kad tiriamieji savo pačių emocijose ir elgsenoje žymių pokyčių nepastebi, tačiau daugiau nei pusė apklaustųjų įrodo, kad kompiuteriniai žaidimai neigiamai įtakoja jaunimą smurto demonstravimu, kurį jaunimas atkartoja realybėje, bei priklausomybės formavimu.

4. Jaunesnieji paaugliai turi labai didelę patirtį naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, savarankiškai gali priimti sprendimus išbandant ir naudojant įvairias jų funkcijas.

5. Šiais laikais itin populiarius draugų kolekcionavimas socialiniuose tinklalapiuose tiriamųjų tarpe nėra itin smarkiai pasireiškęs. Turėdami nelabai platų pažįstamųjų ratą savo kontaktuose, jaunesnieji paaugliai drąsiai skelbia tokią savo asmeninę informaciją, kurios skelbti viešojoje erdvėje nerekomenduojama.

6. Jaunesnieji paaugliai, naršydami virtualioje erdvėje, nesuvokia, kad joje nėra geografinės vietos ir nuotolio apribojimo, tačiau nori jaustis saugūs, bendraudami su žmogumi,

kurio realiai nepažįsta. Smalsumas ir savo turimų asmeninių žinių akcentavimas tiriamųjų nesulaiko nuo naršymo tinklalapiuose, kurių turinys nėra skirtas jų amžiaus asmenims.

7. Atlikus probleminių situacijų sprendimo modelių analizę galima teigti, kad jaunesnieji paaugliai siūlo tokius naudojimo(si) informacinėmis komunikacinėmis technologijomis problemų sprendimo būdus: paisyti tėvų ir teisinių apribojimų, nebendrauti su nepažįstamais asmenimis arba apsiriboti tik virtualiu bendravimu, organizuoti pasimatymus su „virtualiu draugu“ viešojoje vietoje dienos metu, stabdyti elektroninių patyčių plitimą jų ignoravimu, kovoti su tapatybės vagystės apsireiškimo atvejais pasitelkiant į pagalbą suaugusius asmenis.

REKOMENDACIJOS

Remiantis tyrimo metu padarytomis išvadomis, siūlomos rekomendacijos paaugliams, tėvams ir pedagogams:

1. Šiuolaikinis paauglys, veikiamas spartaus gyvenimo tempo, pats į jį įsijungia, tampa spontaniškas, siekia konkurencijos. Asmenybė turi mokytis ramiau, atsakingiau priimti sprendimus, daugiau domėtis įvairiomis veiklos rūšimis, kurios nėra susijusios su informacinėmis komunikacinėmis technologijomis: rankdarbiais, sporto šakomis, menine veikla ir pan. Tėvai (globėjai) turėtų riboti laiko praleidimą prie kompiuterio ne mokymosi tikslais, atrinkti tinklalapius, kuriais jų atžalai galima naudotis ir blokuoti tuos, kurie nėra skirti nepilnamečiams, įdiegti į kompiuterio sistemą programą „kibernetinė auklė“. Nėra rekomenduojama, kad vaiko miegamajame būtų televizorius arba kompiuteris – šios technologijos turėtų būti pastatytos patalpose, kuriomis naudojasi visi šeimos nariai.

2. Jaunesnieji paaugliai suvokia, kad informacija yra tiek žalingo, tiek naudingo turinio bei informacinių komunikacinių technologijų poveikis fiziologinei vartotojo sveikatai gali būti neigiamas, todėl tėvams (globėjams) bei patiems jaunesniesiems paaugliams reikia laikytis higienos normos reikalavimų (patalpa, kuriame yra vienas kompiuteris, turi būti ne mažesnė nei 6 m² ploto ir 24 m³ tūrio, nes kompiuterio ekrano skleidžiami spinduliai jonizuoja orą, daugėja sunkiųjų aerojonų ir mažėja lengvųjų aerojonų, maža erdvė greičiau užteršiama. Stalas turėtų būti bent 70 cm ilgio ir 50 cm pločio. Geriausias atstumas nuo akių iki ekrano yra 60 – 70 cm, o akių linija su ekrano plokštuma turi sudaryti 70 – 90° kampą. Tai apsaugos nuo kaklo raumenų ir slankstelių pokyčių.) naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, profilaktiškai tikrintis regėjimą bei stebėti laikysenos pakitimus. Vaikams turi būti rekomenduojama, kokių veiksmų imtis atitinkamose situacijose (Pvz.: susidūrus su žalingo turinio informacija arba nepažįstamuoju, siekiančiu jam pakenkti): neįsitraukti į pokalbius su nepažįstamais asmenimis, blokuoti arba ignoruoti tinklalapius, skirtus suaugusiesiems, stengtis neperimti kitų kultūrų įtakos kalbai, elgsenai, tradicijoms ir vertybėms, riboti laiką, praleidžiamą naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, atidžiai tikrinti parsisiunčiamas programas, neatskleisti asmeninės informacijos jeigu ji nėra būtina.

3. Plėsti vaikų suvokimą, kad ne visi informaciniai šaltiniai teikia teisingus faktus, pakeisti domėjimąsi pramoginio turinio laidomis į publicistinio turinio pokalbių laidas, kuriose nagrinėjamos visuomenei aktualios temos.

4. Šiuolaikinių vaikų nebetenkina tautinių ir religinių jausmų deklaravimai šeimoje. Ypatingą dėmesį jie skiria ieškojimams, pažinimui, naujovėms, todėl reikia paauglius skatinti

kreiptis patarimo į suaugusiuosius, patiems tėvams (globėjams) domėtis naujomis technologijomis. Žinoma, kad jaunesnieji paaugliai žino daugiau naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis ypatybių nei jų tėvai (globėjai), todėl suaugusieji turėtų patys pasimokyti iš savo vaikų, ieškoti bendros veiklos.

5. Patarti, kad virtualus draugų sąrašas turi būti adekvatus asmenų, su kuriais vaikas bendrauja realiai, skaičiui.

LITERATŪRA

1. Bagdanavičius J. (2009). *Žmogiškasis kapitalas: metodinė priemonė*. Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.
2. Bangemann M. A. (1994). Europe and the global information society: Recommendations to the European Council.
3. Berns R. M. (2009). *Vaiko socializacija*. Vilnius: Poligrafija ir informatika.
4. Breidokienė R. (2011). *Kaip realybė tampa virtuali arba dar kartą apie priklausomybę nuo interneto*. [Žiūrėta: 2011-03-17]. Prieiga per internetą: <http://www.psyvirtual.lt/straipsniai/priklausomybe_nuo_interneto.html>.
5. Bulotaitė L. (2009). *Priklausomybių anatomija: narkotikai, alkoholis, lošimas, internetas, darbas, pirkimas*. Vilnius: Tyto Alba.
6. Čepienė R., Gedutienė R., Rugevičius M., Šimulionienė R. (2010). Neigiama jaunesniojo amžiaus paauglių bendravimo elektroninėmis priemonėmis patirtis: elektroninės patyčios ir su jomis susiję veiksniai. *Socialinis ugdymas: smurto ir patyčių prevencija ugdymo įstaigose: 5-asis recenzuojamas testinis mokslinių-praktinių straipsnių rinkinys*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
7. Deksnys B., Juzefovičius R., Keras A., Petrauskas R. (2002). *Informacinių technologijų visuomenė: humanitarinės interpretacijos: monografija*. Vilnius: Lietuvos teisės universiteto leidybos centras.
8. Fraser M., Dutta S. (2010). *Mano virtualieji aš : kaip socialiniai tinklai keičia gyvenimą, darbą ir pasaulį*. Vilnius: Eugrimas.
9. Gentile D. A. (2005). *Examining the effects of video games from psychological perspective: Focus on violent games and new synthesis*. Minneapolis, MN: National institute on media and the family.
10. Giddens A. (2000). *Modernybė ir asmens tapatumas :asmuo ir visuomenė vėlyvosios modernybės amžiuje*. Vilnius: Pradai.
11. Goleman D. (2001). *Emocinis intelektas: kodėl jis gali būti svarbesnis nei IQ*. Vilnius: Presvika.
12. Gučas A. (1990). *Vaiko ir paauglio psichologija*. Kaunas: Šviesa.
13. *Informacijos perteklius gali pakeisti smegenų sandarą*. (2009). <<http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2009-12-21-informacijos-perteklius-gali-pakeisti-smegenu-sandara/37396>>.

14. *Informacinės ir žinių visuomenės plėtros rodikliai*. (2009). [Žiūrėta: 2011-03-08]. Prieiga per internetą: <<http://www.stat.gov.lt/lt/pages/view/?id=2603>>.
15. *Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės: rekomendacijos mokytojui*. (2005). Vilnius: LR Švietimo ir mokslo ministerija.
16. *Internetas: draugas ar priešas?* (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <http://www.alfa.lt/straipsnis/10523446/?Internetas..draugas.ar.priesas.=2011-02-08_18-36&pn=5>.
17. *Interneto grėsmės vaikams: patarimai tėvams ir mokytojams*. (2008). [Interaktyvus]. [Žiūrėta: 2011-04-11]. Prieiga per internetą: <http://www.vartotojuteises.lt/media/files/interneto_gresmes3>.
18. Jarockytė A. (2003). *Informacinė visuomenė Lietuvoje: 1990 – 2000m.: Monografija*. Vilnius: Žara.
19. *Jaunimo rašysenoje tekstai tampa textais, vasaris – wasariu*. (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <http://www.technologijos.lt/n/zmoniu_pasaulis/kaip_mes_gyvename/S-11518/straipsnis?name=S-11518&l=2&p=1>.
20. Jovaiša L. (2001). *Edukologijos pradmenys: studijų knyga*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
21. *Jungtinių Tautų Vaiko teisių konvencija* (1989). Vilnius.
22. Juodaitytė A., Šaparnytė E. (2008). Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso empirinis tyrimas. *Acta Paedagogica Vilnensia: mokslo darbai*. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
23. Jurgaitis D. (2000). *Informacinės visuomenės formavimas ir etika internete*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
24. Kazlauskienė A. (2007). *Įvadas į socialinės informacijos studijas*. Šiauliai: ŠU leidykla.
25. Keras A. (2000). Informacinės visuomenės kūrimas: patirtis ir ateities perspektyvų aspektai. *Informacinės visuomenės formavimas ir etika internete*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
26. Krupavičius A., Lukošaitis L. (2004). *Lietuvos politinė sistema: sąranga ir raida*. Kaunas: Poligrafija ir informatika.
27. Lekavičienė R., Vasiliauskaitė Z., Antinienė D., Almonaitienė J. (2010). *Bendravimo psichologija šiuolaikiškai: vadovėlis aukštosioms mokykloms*. Vilnius: Alma littera.

28. Lesinskienė S. (2010). Nauja priklausomybės forma – internetas ir kompiuteriniai žaidimai. *Gamtos galia*, 2(22), p. 10 – 11.
29. *Lietuvos vaikai per daug asmens duomenų skelbia internete*. (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.lrytas.lt/-12991536981297159885-lietuvos-vaikai-per-daug-asmens-duomen%C5%B3-skelbia-internete.htm>>.
30. Mahoney M. S. (1996). Cybernetics and information technology. *Companion to the history of modern science*. NY: Routledge.
31. Masiliauskienė E. (2009). Vaikų kompiuterinės kultūros sklaidos sąlygos namų aplinkoje: kompiuterio svarba vaikui ir jo dalyvavimas kompiuterinėje veikloje. *Jaunųjų mokslininkų darbai*, 2(23), p. 167 – 172.
32. Mason K. L. (2008). Cyberbullying: a preliminary assessment for school personnel. *Psychology in the schools*, 45 (4), p. 323-348.
33. Navaitis G. (2001). *Psichologinė parama paaugliui*. Vilnius: Kronta.
34. Navaitis G. (2007). *Psichologinė parama paaugliams ir jų tėvams*. Vilnius: Kronta.
35. *Nutarimas dėl Tautinių mažumų politikos plėtros 2011-2019 metų programos patvirtinimo*. (2010). Vilnius.
36. *Penktadalis Europos paauglių susiduria su žalingo turinio informacija internete*. (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-10-21-penktadalis-europos-paaugliu-susiduria-su-zalingo-turinio-informacija-internete/52005>>.
37. *Per kompiuterius paaugliai praranda socialinius įgūdžius*. (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.delfi.lt/news/daily/education/per-kompiuterius-paaugliai-praranda-socialinius-igudzius.d?id=44500455>>.
38. Petrulytė A. (2003). *Jaunesniojo paauglio socialinė raida*. Vilnius: Presvika.
39. Pilkauskaitė Valickienė R., Raižienė S., Žukauskienė R. (2009). *Elektroninių patyčių paplitimas tarp Klaipėdos apskrities vyresniųjų klasių moksleivių*. [Interaktyvus]. [Žiūrėta: 2011-04-24]. Prieiga per internetą: <http://www.ku.lt/pf/psichologija/doc/Tyrimo_duomenys_1.pdf>.
40. Plowman L., McPake J., Stephen Ch. (2010). The Technologisation of Childhood? Young Children and Technology in the Home. *Children and Society*, Volume 24, p. 63 – 74.
41. Ponelienė R. (2008). *Reklamos tipų, tikslų, poveikio vaikui, kaip vartotojui, teoriniai aspektai* [Interaktyvus]. Parengė Šiaulių universitetas [Žiūrėta 2010-05-18]. Prieiga per internetą: <old.su.lt/filemanager/download/6415/36_poneliene.pdf>.
42. Ponelienė R., Simaitytė G. (2010). Internetinės grėsmės ir jų įveikimas: mokinių patirtis. *Socialinis ugdymas: smurto ir patyčių prevencija ugdymo įstaigose: 5-asis*

recenzuojamas tęstinis mokslinių-praktinių straipsnių rinkinys. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.

43. *Prie kompiuterio: smagu, bet ar saugu?* (2008). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <http://www.alfa.lt/straipsnis/164180/?Prie.kompiuterio..smagu..bet.ar.saugu.=2008-01-20_08-00>.

44. *Priklausomybė nuo interneto skatina depresiją.* (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <http://www.technologijos.lt/n/mokslas/zmogus_ir_medicina/S-14269/straipsnis?name=S-14269&l=2&p=1>.

45. *Priklausomybė nuo technologijų keičia žmones.* (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-06-09-priklausomybe-nuo-technologiju-keicia-zmones/46056>>.

46. *Prisipažinti įstrigę virtualiame pasaulyje bijo ir gėdisi.* (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2010-04-03-prisipazinti-istrige-virtualiame-pasaulyje-bijo-ir-gedisi/42949>>.

47. *Psichologijos žodynas.* (1993). Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidykla.

48. Ruškytė D. (2008). *Žargonas kaip jaunimo socialinio tapatumo raiškos veiksnys. Jaunimas ir šiuolaikinis pasaulis: socialinių patirčių įžvalgos: mokslinių straipsnių rinkinys.* Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.

49. *Saugesnis internetas – būtinybė mokiniams ir iššūkis mokytojui.* (2009). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.draugiskasinternetas.lt/lt/main/news?id=9114>>.

50. *Skaitmeninė darbotvarkė. Per tyrimą atskleisti tėvų kontrolės programų privalumai ir trūkumai.* (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.draugiskasinternetas.lt/lt/main/news?id=9707>>

51. Smith P. K., Mahdavi J., Carvalho M., Fisher S., Russell S., Tippett N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49 (4), p. 376 – 385.

52. *Socialinį profilį turi 65 proc. Lietuvos vaikų.* (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://mokslas.delfi.lt/technology/socialini-profili-turi-65-proc-lietuvos-vaiku.d?id=44548833>>

53. Sondaitė J. (2001). *Paauglių ateities orientacijų ypatumai: daktaro disertacijos santrauka.* Vilnius: VPU.

54. *Tėvai irgi atsakingi už vaikų apsaugą internete.* (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2011-02-15-sarunas-koncius-turinio-ribojimas-veikia-prasciau-nei-suvokta-gresme/57951>>.

55. Vaičiukynienė Ž. (2006). *Reklamos įtaka vaikų vartotojiškai elgsenai* [Interaktyvus]. Parengė Lietuvos žemės ūkio universitetas [Žiūrėta 2011-03-30]. Prieiga per internetą: <http://www.lzuu.lt/jaunasis_mokslininkas/smk_2006/vadyba/Vaiciukyniene%20Zivile.pdf>.
56. Vaičiulienė A. (2004). *Paauglio psichologija: vadovėlis aukštųjų mokyklų studentams*. Vilnius: Presvika.
57. *Vaikai ir internetas*. (2006). [Žiūrėta: 2011-03-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.draugiskasinternetas.lt/lt/main/news?id=2035>>.
58. *Vaikai ir kompiuteriniai žaidimai*. (2009). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://suglumes.wordpress.com/2009/04/16/vaikai-ir-kompiuteriniai-zaidimai/>>.
59. *Vaikai mato daug sekso per televiziją ir todėl per greitai suauga*. (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.delfi.lt/news/daily/education/vaikai-mato-daug-sekso-per-televizija-ir-todel-per-greitai-suauga.d?id=44264987>>.
60. *Vaikams lengviau žaisti kompiuteriu nei užsirišti batą*. (2011). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.technologijos.lt/p/spausdinti?name=S-16990>>.
61. *Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio* (2007). [Žiūrėta: 2011-03-17]. Prieiga per internetą: <<http://www.alfa.lt/straipsnis/c27784>>.
62. *Visagalis "Facebook": prieš rinkimus politikai kolekcionuoja rinkėjus*. (2010). [Žiūrėta: 2011-04-18]. Prieiga per internetą: <<http://www.zebra.lt/lt/naujienos/lietuva/visagalis-facebook-pries-rinkimus-politikai-kolekcionuoja-rinkejus-214417.html>>.
63. Želvys R. (1994). *Paauglio psichikos vystymasis*. Vilnius: Lietuvos mokytojų kvalifikacijos institutas.
64. Žukauskienė R. (2006). *Kriminalinio elgesio psichologija*. Vilnius: Mykolo Romerio universitetas.
65. Žukauskienė R. (2007). *Raidos psichologija*. Vilnius: Margi raštai.