

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso empirinis tyrimas

Audronė Juodaitytė

Profesorė socialinių mokslų (edukologijos)
habilituota daktarė
Šiaulių universitetas
P. Višinskio g. 25-108, LT-76351 Šiauliai
Tel. (8 41) 59 57 46
El. paštas: etmc@cr.su.lt

Erika Šaparnytė

Socialinių mokslų (edukologijos) daktarė
Šiaulių universitetas
P. Višinskio g. 25-412, LT-76351 Šiauliai
Tel. (8 41) 59 57 10
El. paštas: erika.sa@cr.su.lt

Straipsnyje nagrinėjamas vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas, vykstantis patirtinio žinojimo kontekste. Atskleidžiama, kaip šio diskurso empiriniam tyrimui yra taikoma viena iš šiuolaikinių metodologinių prieigų – socialinės tikrovės konstravimo teorija (Berger, Luckman, 1999). Nurodomas minėto diskurso turinys ir jo socialinės-edukacinės prasmės, išryškinančios vaikų kompiuterinės kultūros visavertiškumą, jos svarbumą, kuriant bendrąją komunikacinę kultūrą.

Pagrindiniai žodžiai: vaikai, kompiuterinė kultūra, komunikacinis diskursas, socialinės realybės konstravimas.

Įvadas

Informacinės visuomenės sklaidos sąlygomis kompiuteris vaikui tapo ne tik darbo įrankiu, bet ir laisvalaikio, bendravimo priemone, namų dalimi, keičiančia žmonių veiklos bei tradicinio gyvenimo būdą. Vaikai yra aktyvūs šios visuomenės dalyviai, įsitraukiantys ne tik į jos kūrimą, bet ir į pažinimą. Mokslininkai (Hutchby, Moran-Ellis, 2001) formuluoja išvadą, kad šiuolaikiniai vaikai yra ypač imlūs įvairioms technologijoms – nuo televizijos iki interneto, nuo vaizdo kamerų iki mobiliųjų te-

lefonų, nuo vaizdo žaidimų iki asmeninių kompiuterių, – todėl jie dažnai apibūdinami ne tik kaip kompiuterinių technologijų vartotojai, bet ir kaip kompiuterinės kultūros kūrėjai.

Edukacine prasme vaiko, kaip kompiuterinės kultūros kūrėjo, statusas yra ypač reikšmingas, nes kompiuterinę kultūrą kuria patys vaikai, pakludami tam istoriniam laikotarpiui, kuriame jie gyvena, todėl jų kultūra yra postmoderni, ne tokia normatyvi bei sisteminė. Kultūros kūrimo(si) procese įprasminamas vaiko veiklos kompiuteriu edukacinis reikšmingumas, nes ryškėja elgesio, santykių,

sampratų, vertybių struktūros, o pats vaikas tampa žaidėjas, gali pasirinkti kultūros veikėjo, kūrėjo, vartotojo, implicitiškai vertinančio savo kūrinį, vaidmenis. Kompiuterinę kultūrą vaikai taip pat kuria įprasmindami atvirumo naujovėms ir imlumo kompiuterinėms technologijoms, kultūrinio nepaklusnumo, veikimo laisvės bei savo iniciatyvumo principus, t. y. visa tai, kas būdinga vaiko, kaip individo ar grupės nario, prigimčiai bei jo, kaip informacinės visuomenės nario, socialiniam statusui.

Šiuolaikiniuose užsienio šalių edukaciniuose tyrimuose (Livingstone, Bovill, 1999; Holloway, Valentine, 2003 ir kt.) ypač ryškios dvi problemos: vaiko statusas informacinėje visuomenėje, kurioje jis apibūdinamas kaip visavertis narys, gebantis naudotis joje sukurtais ir kuriamais materialiais bei dvasiniais kultūros produktais, kurių vienos iš svarbiausių ir yra informacinės bei komunikacinės technologijos (toliau IKT). Apibūdinama įvairi vaikų naudojimosi kompiuteriu aplinka, ypač daug dėmesio skiriama laisvai jo sąveikai su kompiuteriu. Identifikuojamas multikultūrinis, edukacinis kompiuterinės veiklos diskursas, apibūdinamas vaikų ir suaugusiųjų požiūris į kompiuterio funkcijas, paskirtį. Išryškinaamos multikultūrinio pedagoginio konflikto „vaikai–suaugusieji“ prielaidos, numatomos formos, būdai bei priemonės ugdyti nekonfliktinę vaikų kompiuterinę kultūrą.

Tačiau nepaisant gana gausių vaikų kompiuterinės veiklos tyrimų, trūksta dėmesio vaikų visybinei kompiuterinei kultūrai, kaip šiuolaikinės visuomenės sociokultūriniam, edukaciniam fenomenui. Vaikų kompiuterinės kultūros edukacinį tyrimą taip pat sunkina ir šios problemos daugiamatiškumas, teorinio pagrįstumo stoka, multikultūrinio diskurso „vaikai–suaugusieji“ nebuvimas. Eliminuojamas edu-

kacinis suvokimas, kad vaikai, skirtingai nei suaugusieji, į kompiuterinėmis technologijomis grįstą informacinės visuomenės kultūrą integruojasi dėl savo natūralaus, prigimtinio poreikio pažinti pasaulį, atrasti jį per veiklą, kurią iššifravus būtų galima kurti ugdymo(si) sistemas. Neišryškintas vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas. Visa tai sąlygoja mūsų **tyrimo probleminį klausimą** – koks yra vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas, kaip galima jį empiriškai ištirti taikant kokybinio tyrimo metodologiją bei socialinės tikrovės konstravimo teoriją.

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

Tyrimo objektas – vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas.

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

Tyrimo metodologinės koncepcijos. Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso tyrimas grindžiamas šiuolaikine *fenomenologija* (Brim, Orwille, 1995; Mickūnas, Stewart, 1994). Fenomenologija teikia galimybių tirti vaikų kompiuterinės kultūros, kaip fenomeno, esmę, pripažįsta ją esant edukacine prasme reikšmingu, bet dar nepakankamai pažintu naujos sociokultūrinės realybės tipu. Tariant vaikų kompiuterinę kultūrą ir jos komunikacinį diskursą, kaip fenomeną, įsigilinama į realaus pasaulio, kuris yra ne kaip sąmonės būseną ar mentalinis aktas, o patirties vaizdinys, kaip introspekcijos ir intuicijos aktas, aiškinimo schemas. Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso tyrimu siekiama eliminuoti išankstinius suaugusiųjų pasaulyje egzistuojančius įsitikinimus, kad vaikų kom-

piuterinė kultūra yra socialiai nebrandžių žmonių kultūra, ir tuo pagrindu atsirandanti teiginį, kad vidinis vaiko pasaulis priklauso nuo laikinų išpūdžių ir gali būti išreiškiamas nesąmoningomis kalbos formomis. Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas gali padėti atskleisti, kaip vaikai per šiuolaikines technologines priemones pažįsta socialinę realybę, ją konstruoja bei perkonstruoja ir kokias reikšmes suteikia šiam kontekstui.

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso suvokimas grindžiamas *postmodernizmo diskursu*, kuris aktualina vaiko subjektyvųjį „Aš“ ir jo sociokultūrinį pasaulį (Kupffer, 1990; Rubavičius, 2003 ir kt.) bei sudaro galimybes identifikuoti vaikų, kaip socialinės grupės, kuriamas kompiuterinės kultūros reikšmes. Postmodernizmo kontekste vaikai suprantami ne apriorinio lygio, o interaktyvios sąveikos su socialiniu pasauliu pagrindu ir identifikuojami kaip individai, gebantys kurti kompiuterinę kultūrą, kaip jiems priimtina ir suvokiama pasaulį, kurio reikšmes atskleidžia jų, kaip kompiuterinės kultūros kūrėjų, identitetas.

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas gali būti tiriamas taikant *kokybinio tyrimo metodologiją* (Kvale, 1996; Silverman, 2001; Bitinas, 2006 ir kt.). Kokybinio tyrimo metodologija leidžia tirti vaikų konstruojamą socialinę realybę tokią, kokią mato jie patys, bei vaikų kompiuterinę kultūrą, kaip šiuolaikinės informacinės visuomenės reiškinį, interpretuoti jį kasdieninio gyvenimo kontekste ir tomis prasmėmis, kurias jiems suteikia patys vaikai.

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas tiriamas taikant *socialinės tikrovės konstravimo teoriją* (Berger, Luckmann, 1999). Socialinė realybė yra suvokiama nuo-

lat kintanti kaip objektyvuota tikrovė, kurioje vaikas veikia. Šiuo aspektu vaiko kultūrinė patirtis yra objektyviai reikšminga ir jos pagrindu konstruojamas individualus žinojimas, užmezgamas kognityvinis santykis su aplinka. Socialinės realybės subjektyvuota tikrovė rodo vaiko dalyvavimą socialinėje dialektikoje, kai vaikas jaučiasi laisvas tiek perimdamas objektų socialinės realybės pasaulį, tiek ir konstruodamas subjektyvų, jam svarbų.

Kokybinis tyrimas ir vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso suvokimas rašinio metodu

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

Tiriant vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinį diskursą, buvo taikomas L tipo

(angl. *life* – gyvenimas) metodas (Bitinas, 2002) – *laisvasis rašinys*. Rašinio metodo pasirinkimą lėmė vaikų kompiuterinės kultūros tyrimo ypatumai: vaikų kompiuterinė kultūra – socialinis reiškiny, jam labai artima kultūros bei kalbos sąveika; vaikų diskursas – šneka, bendravimas, kalbėjimas apie sąveiką su kompiuteriu, priskiriant jam prasmes; diskursas yra socialiai priimtinas būdas kalbėti, mąstyti, vertinti sąveiką su kompiuteriu ir veikti, todėl jis gali būti išreikštas vaikui kalbant (rašytine ar šnekamąja kalba); rašinio diskursu vaikas gali išreikšti priklausymą konkrečiai socialinei grupei, kurios narius vienija bendri interesai, tikslai ir veikla, todėl jis gali atspindėti ne tik vieno vaiko, bet ir vaikų grupės patirtį.

Rašinys, kaip informacijos rinkimo apie įvairius kasdieninio vaikų gyvenimo reiškinius metodas, suteikia galimybę pasisakyti pagal turimą patirtį ir gebėjimus. Vaikų rašinio kokybinė interpretacinė analizė, kaip nurodo L. Jovaiša (2001), B. Bitinas (2002), padeda atskleisti jų gyvenimo ir pasaulėžiūros ypatumus, „nematomą“ gyvenimo pusę. Be to, šis tyrimo metodas suteikia vaikui galimybę aprašyti ir paaiškinti įspūdžius, samprotavimus, susitelkti, įprasminti situaciją, suvokti savo vidinį pasaulį ir yra tiriamo individo pažinimo metodas, išsamiai informuojantis apie jau turimas naujas objektų grupes. Atliekant empirinę kokybinę tyrimą buvo pasirinkta rašinio tema „Aš ir kompiuteris“, ypatingas dėmesys skirtas vaiko subjektyviajam „aš“, juo grindžiamas sociokultūrinis pasaulis bei vaikų kompiuterinės veiklos ypatumai.

Tyrimo organizavimas

Atliekant tyrimą su vaikais būtinos dvi *etinės normos*: *konsultavimasis su suaugusiaisiais*, atsakingais už vaikus, ir *kreipimasis į pačius vai-*

kus (Kardelis, 2002). Todėl buvo tariamasi su suaugusiaisiais (vaikų tėvais / globėjais ir mokytojais), prašyta jų leidimo tirti. Paskui klase buvo kreipiamasi į vaikus, aiškiai ir suprantamai paaiškinti tyrimo tikslai ir uždaviniai ir prašoma jų sutikimo dalyvauti tiriant. Suaugusiesiems ir vaikams buvo paaiškinta, jog dalyvavimas yra savanoriškas, garantuojamas anonimiškumas bei paliekama laisvo apsisprendimo galimybė atsisakyti dalyvauti tyrime arba pasitraukti iš tyrimo. Savanoriškas ir motyvuotas vaikų dalyvavimas leido surinkti kokybišką informaciją.

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

Kokybinės duomenų analizės modelis

Kokybinės analizės būdu gauta informacija yra suprantama kaip patirties visuma, nes ji atliekama naudojant interpretacinius aiškinimus, loginę indukciją arba kokybinio tyrimo informacijos analizei būdingą nuolatinio lyginimo metodą, kurio esmė yra duomenų skirstymas ir kodavimas pagal kategorijas, vėliau jas api-

brėžiant ir ieškant ryšio su kitomis kategorijomis (Kardelis, 2002).

Kokybinės vaikų rašinių analizės tikslas – išsiaiškinti prasmes, kurias vaikai suteikia naudojimuisi kompiuteriu kasdieninėje veikloje. Vienodo kokybinės analizės būdo nėra, todėl gauta informacija suvokiama kaip visuma, kuri suteikia informacijos apie vaikų kompiuterinę kultūrą apskritai bei jos, kaip tam tikro vienetu, struktūrą (pvz., virtuali komunikacija, elektroninis paštas ir kt.). Duomenys buvo gauti ne iš vieno individo, t. y. vaiko, bet iš jų grupės (n = 123), todėl vaikų, kaip individų, skirtumų nepaisoma, nes pastarieji nėra skirtingi kintamieji dydžiai.

Empirinio kokybinio tyrimo duomenų analizės modelis grindžiamas *I. E. Seidmano strategija, indukcinė logika, turinio (content) analizės ir nuolatinio lyginimo metodų* taikymu. Aprašant kokybinio tyrimo duomenis buvo laikomasi kokybiniam tyrimui būdingo pasakojimo modelio, pateikiami autentiški tyrimo dalyvių teiginiai, jie netaisomi. Taip išsaugomas tyrėjo nešališkumas, neskirstomi teiginiai į teisingus ar neteisingus, leidžiama patiems vaikams išsakyti požiūrį į kompiuterinę patirtį, kalbėti patiems.

Rašinių analizės nuoseklumas grindžiamas trimis etapais. Kiekviename etape buvo atliktos tam tikros procedūros ir taikyti atitinkami metodai. Pirmasis etapas – *pasirengiamasis*. Tai rašinių tekstų skaitymas, įtraukimas į rašinio pirminės analizės protokolą. Kitas etapas – *pirminė teksto analizė* pagal sakinius ir temas, suteikiant jiems pirmines prasmų kategorijas. *Antriniame teksto analizės* etape kategorijos buvo grupuojamos pagal prasminius lizdus (segmentus). Trečiasis etapas – *kategorijų tinklo kūrimas*, o paskutiniame etape buvo atlikta kategorijų *interpretacija ir jų konceptualizavimas*.

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

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso tyrimo teorinės prielaidos

Vaikai komunikuoja siekdami dalytis žiniomis, nuomonėmis, palaikyti tarpusavio ryšius, grindžiamus asmeninėmis simpatijomis, pomėgių ir interesų bendrumu (Holloway, Valentine, 2003; Severin, Tankard, 2005 ir kt.). Tai lemia vaikų bendravimo būdo, principų, formų bei normų kaitą ir, pasak E. Ramanauskaitės (2002), kuriamas dinamiškas bei fragmentiškas bendravimo kultūros laukas.

Mokslininkai (Wartella, Jennings, 2000; Hutchby, Moran-Ellis, 2001 ir kt.) akcentuoja, kad virtualūs komunikaciniai ryšiai su įvairiais asmenimis stiprina vaiko komunikacinę kompetenciją, nes jis patenka į naują, jam neįprastą bendravimo pasaulį, kuriame gali komunikuoti su kitais, nebūtinai pažįstamais, tačiau turinčiais tų pačių ar panašių pomėgių, interesų žmonėmis.

W. J. Severin, J. W. Tankard (2005) teigia, kad vaikui komunikacinių poreikių tenkinimas svarbus tuo, kad jis gali atsipalaiduoti, pramogauti, taip pat jo savimonei, emocijoms (jauduliui). Ypač akcentuojamos virtualios komunikacijos atveriamos galimybės mokytis(s). Be to, tyrėjai (Wartella, Jennings, 2000; Hutchby,

Moran-Ellis, 2001; December, 2005) teigia, kad virtualios komunikacijos metu vaikai keičiasi informacija, prašo ar siūlo pagalbą, „persikelia“ iš realios į virtualią tikrovę, realizuoja socialines sąveikas, susitinkdami su jau pažįstamais asmenimis, arba ieško naujų pažinčių, patenkina komunikacinio smalsumo poreikį, išlieja teigiamas ar neigiamas emocijas.

Nagrinėdami vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinės funkcijos edukacinę svarbą, mokslininkai (Giddens, 2005; Severin, Tankard, 2005 ir kt.) skiria šiuos suaugusiesiems svarbius aspektus: komunikacinės laisvės; komunikacinio mobilumo; komunikacinių ryšių; vaidmenų kaitos; komunikacijos reikšmingumo (pozityvaus ir negatyvaus). Šie aspektai suaugusiesiems įvardija vieną iš pagrindinių vaiko komunikacinės veiklos principų, kurio esmė yra vaiko kompiuterinės komunikacijos laisvė bei naujas statusas, savarankiškumas ieškant bendravimo.

Apibūdindami *komunikacinės laisvės* kontekstą, mokslininkai (Brown, Duguid, 2004; Bucy, 2005 ir kt.) akcentuoja virtualios komunikacijos patrauklumą, kai laisvai bendraujama, ir tai, pasak R. Chomentauskienės (2001), yra „amorfisnis psichologinis vakuumas“, kuriame vaikas nesutinka „jokio pasipriešinimo“ savo veiksmams ar mintims. Tokia komunikacija vaiką jaudina, reikalauja drąsos ir pasitikėjimo, todėl sudaro geras sąlygas įgyti socialiai reikšmingų savybių.

Mokslininkai (Turkle, 1995; Brown, Duguid, 2004) akcentuoja, kad vaikai, naudodamiesi kompiuteriu, kaip komunikacine technologija, ne tik plečia savo komunikavimo galimybes, bet ir tampa mobilūs. *Komunikacinis mobilumas* šiuolaikiniam vaikui garantuoja, kad jis kompiuteriu virtualioje erdvėje „keliauja be sienų“, nes tokia komunikacija yra „iš-

laisvinta“ ne tik iš geografinių, fizinių suvaržymų, bet ir iš nuostatų, asmeninių trikdžių: sveikatos problemų, užimtumo ir kt. Be to, mobilumas tampa vaiko socialine-komunikacine savybe, jo asmenybės bruožu, leidžiančiu sėkmingai integruotis į informacinę visuomenę.

Komunikacinių ryšių aspektas rodo, kad virtualios komunikacijos efektas priklauso nuo komunikacinių ryšių stiprumo ar silpnumo (Wartella, Jennings, 2000; Robinson, Delahoke, 2001). L. Pakalkaitė (2001) pažymi, kad stipriam vaikų komunikaciniam ryšiui būdingas dažnas bendravimas, prisirišimas, išpareigojimas, o silpnam – paviršutiniškumas.

Vaikų vaidmenų kaitos procesas siejamas su virtualaus komunikavimo anonimiškumu, kuris sudaro sąlygas eksperimentuoti su vaiko tapatybe, nes atsiranda galimybė pertvarkyti asmenybę pageidaujama linkme (Turkle, 1995; Brown, Duguid, 2004). Pažymima, kad virtualios komunikacijos metu savo asmenybę keisti galima begalę kartų, todėl virtualioje erdvėje, tampančioje savotiška laboratorija, vaikai gali išbandyti daugelį vaidmenų, apsimesti, kuo tik nori. Šiuo aspektu J. S. Brown, P. Duguid (2004) akcentuoja, kad informacijos pasaulis išretėjęs, jame trūksta užuominų ar nuorodų, todėl asmenys, nenorintys atskleisti, kas jie tokie iš tikrųjų yra, turi tam palankias sąlygas, virtualios komunikacijos metu vaikai modeliuoja santykius su tokiais pat anonimais, kaip ir jie patys. Be to, akcentuojama, kad edukacinė virtualios komunikacijos prasmė yra ta, kad jie bando elgtis kitaip nei realiame gyvenime, ir tai juos išlaisvina nuo išmuktų komunikacinių modelių, kurie dažnai būna pastovūs stereotipiniai, o vaikai dėl patiriamos laisvės išmoksta vis daugiau komunikacinių schemų.

Virtualios komunikacijos reikšmingumo vaikui kontekstas turi *pozityvų* aspektą, tačiau slepia ir tam tikrą *pavojų*, nes trukdo visapusiškai komunikacijai, kai ribojami socialiniai kontaktai realiame gyvenime. *Pozityvų* virtualios komunikacijos aspektą mokslininkai (Robinson, Delahooke, 2001; Giddens, 2005 ir kt.) apibūdina kaip galimybę palaikyti ir plėtoti vaikų komunikacinius ryšius su įvairiomis socialinėmis grupėmis, gerinti jų kokybę.

Tyrėjai (Robinson, Delahooke, 2001; Giddens, 2005) atkreipia dėmesį, kad vaikai dalyvauja kitokioje nei realiame gyvenime komunikacijoje (virtualioje) ir taip išmoksta derinti dvejopo pobūdžio bendravimą – realų ir virtualų. Virtuali komunikacija svarbi siekiant sukurti tokius vaikų tarpusavio santykius su pašnekovais, kokių jie labiausiai norėtų, tačiau neturi realiame gyvenime. Be to, svarbus ir kitas virtualios komunikacijos bruožas – galimybė išvengti vienišumo ir izoliacijos. Virtualiai bendraujant įgyjama naujų komunikacinių gebėjimų, o anoniminis virtualus bendravimas sudaro sąlygas pasakyti tai, ką vaikas iš tiesų jaučia ir galvoja arba negali papasakoti realiose gyvenimo situacijose.

Tačiau tyrėjai (Robinson, Delahooke, 2001; Giddens, 2005) skiria ir kai kuriuos pavojus. Visų pirma akcentuojama negatyvi vaiko santykių įtaka artumui bei nuoširdumui su žmonėmis. Minima ir virtuali komunikacijos erdvė, kuri apibūdinama kaip šalta, anonimiška ir pasižyminti socialinių ryšių paviršutiniškumu. Vaikas neturi pakankamai galimybių įsigilinti į virtualių santykių turinį, vertinti ir visiškai juos suvokti. Be to, kalbama apie virtualios komunikacijos vienpusiškumą dėl jos vyksmo dažniausiai tik per neverbalinę informaciją. Ilgainiui apskritai pakinta socialiniai komunikaciniai ryšiai, kurie susilpnėja dėl didelio fizinio atstumo, retesnio bendravimo.

Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso koncepcija socialinės realybės konstravimo kontekste

Internetas atvėrė vaikams naujas globalios komunikacijos galimybes ir sukūrė tokią elektroninę erdvę, kurios vienas iš svarbiausių bruožų yra *komunikacija be geografinių ar laiko apribojimų*. Šis virtualios komunikacijos tipas neretai pakeičia vaikų realų bendravimą, kai jie perduoda ir priima informaciją žodžiu, judesiais, mimika ir kt. Komunikuojant virtualiai eliminuojami neverbaliniai informacijos apie pašnekovą gavimo šaltiniai, nes vaikai informaciją dažniausiai perduoda ir priima rašytiniu tekstu, paryškindami jį emocines būsenas nusakančiais simboliais.

Vaikų virtualios komunikacijos procesas vyksta internetu ir grindžiamas siuntėjo bei gavėjo tarpusavio sąveika interpretuojant pranešimą ir nevaržomai bendraujant. Ši komunikacija realizuojama lankantis pokalbių svetainėse, „kanaluose“, naudojantis virtualiems pokalbiams skirtomis programomis bei elektroniniu paštu.

Apibūdinsime vaikų virtualios komunikacijos kontekstą kategorijomis ir subkategorijomis (žr. 1 lentelę).

Vaikai virtualią komunikaciją apibūdina kategorijomis „Partneriai“, „Vertinimas“, „Galimybės“ ir „Bendravimas žaidžiant“. Labiausiai akcentuojamas kategorijos „Partneriai“, silpniau – kategorijos „Vertinimas“, „Galimybės“ bei „Bendravimas žaidžiant“ turinys.

Kategorijos „**Partneriai**“ turinys reiškia, kad komunikuodami internete vaikai prioritetą teikia partnerių, kuriais tampa „*Draugai*“, „*Atsitiktiniai žmonės*“ ir „*Klasės draugai*“, paieškai. Subkategorijos „*Draugai*“ ir „*Klasės draugai*“ – partneriai, kuriuos vaikai pažįsta ir

1 lentelė. Vaikų virtuali komunikacija (kategorijos ir subkategorijos)

Kategorijos	Subkategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
Partneriai	<i>Draugai</i>	28	„Mirc“ <...> galima pasišnekėti su draugais <...>.“ „<...> galiu susirašinėti su draugais, draugėmis <...>.“ „<...> galima pasikalbėti su visais draugais.“
	<i>Atsitiktiniai žmonės</i>	10	„<...> „mirce“ galima susirašinėti su visokiais žmonėmis.“ „<...> susirašinėju su įvairiais žmonėmis ir nesvarbu, kas jie tokie.“ „<...> gali šnekėtis su kuo tik nori, ką sutinki svetainėje.“
	<i>Klasės draugai</i>	8	„<...> „mirce“ gali susirašinėti su klasiokais <...>.“ „<...> šnekuosi su klasioko <...>.“ „<...> šneku su klasiokėmis ir klasiokais <...>.“
Vertinimas	<i>Patinka</i>	16	„<...> ir „mirce“ man patinka <...>.“ „Aš būnu ir „mirce“, <...> ten man patinka.“ „mėgstu pasėdėti „mirce“ <...>.“
Galimybės	<i>Naujų draugų paieška</i>	13	„<...> sėdžiu „mirce“ ir susirandu daug naujų draugų.“ „<...> susirandu naujų draugų.“ „<...> yra galimybė ieškoti ir susirasti daug draugų.“
Bendravimas žaidžiant	–	11	„Internetu žaidžiu ir susirašinėju su draugais <...>.“ „<...> šnekuosi ir žaidžiu, nes ten irgi „sėdi“ mano draugai.“ „<...> žaidi su priešininku ir su juo pasikalbi <...>.“

su jais nuolat bendrauja realiame gyvenime. Subkategorija „*Atsitiktiniai žmonės*“ rodo, kad komunikuodami vaikai renkasi ir tuos asmenis, kuriuos „sutinka“ elektroninėje erdvėje ir kurie realiame gyvenime nepažįstami. Taip jie kuria asmeninį partnerių tinklą virtualiai komunikacijai realizuoti.

Subkategorijos „*Draugai*“ turinys rodo, kad virtualią komunikaciją vaikai suvokia kaip naujo komunikacinio ryšio su draugais galimybę („<...> galima pasišnekėti su draugais

<...>“; „<...> galiu susirašinėti su draugais, draugėmis <...>“; „<...> su draugais, galima pasikalbėti“; „<...> galima susirašinėti su savo draugais“) ir realių ryšių su jais pratęsimą, palaikymą, papildymą virtualiais („ten yra mano visi draugai, su kuriais aš visada bendrauju“; „daugiausia ten būna mano draugų ir su jais paskui susitinkame“; „<...> ten taip pat būna mano draugai, su kuriais aš kieme žaidžiu ir mokausi mokykloje“). Dėl šių virtualios komunikacijos prasmių toks tarpusavio ryšio su

draugais palaikymo būdas vaikų vertinamas kaip jiems priimtinas ir „<...> labai šaunus dalykas <...>“, nes galima dalytis žiniomis, nuomonėmis, informacija („bendrauju svetainėse ir pasidaliju savo mintimis apie tai, ką žinau“; „<...> gaunu informacijos iš tų, su kuriais kalbu internete“).

Komunikavimas su draugais vaikų vadina muose „chatuose“ išryškina ir kitą subkategorijos „Draugai“ prasminį kontekstą, t. y. **vaikų interesų ir pomėgių bendrumą komuni kuojant virtualiai** („<...> ten susisiekiu su draugais, nes jiems irgi patinka taip bendrauti <...>“; „<...> galima susirašinėti su savo draugais ir padaryti tai, ką nori <...>“; „<...> ten yra mano visi draugai, kurie turi namuose šunis <...>“; „daugiausia būna mano draugų, kurie padeda spręsti uždavinius“). Be to, vaikams renkantis „Draugus“, kaip virtualios komunikacijos partnerius, svarbūs du atrankos kriterijai. Visų pirma yra **draugai pagal lytį** („man svarbu, kad galiu bendrauti su mergaitėmis, draugėmis“; „<...> aš noriu bendrauti su berniukais <...>“), o ne tokie reikšmingi – **draugai pagal artimiausią aplinką** („<...> šneku su <...> kiemo draugėm“; „patinka bendrauti su draugais, gyvenančiais mūsų mikrorajone“).

Subkategorija „**Atsitiktiniai žmonės**“ atskleidžia, kad vaikų virtualios komunikacijos pasirinkimą lemia šie veiksniai: **atsitiktinumas** („jeigu yra galimybė susirašinėti su visais iš bet kur, tai aš taip ir darau“; „<...> kartais galiu visai netikėtai, bet įdomiai pasišnekėti su nepažįstamais žmonėmis“; „<...> ne visuomet pasiseka rasti įdomių žmonių“; „<...> pasitaiko galimybė kalbėtis su įdomiais žmonėmis“); **galimybė partneriais pasirinkti ir Lietuvos, ir kitų šalių gyventojus** („<...> susirašinėti galiu net su visa Lietuva“; „<...> galiu pasiųsti sveikinimus visiems Lietuvos gyventojams“; „su-

sirašinėju su visais lietuviais“, „<...> galiu susirašinėti su vokiečiais, kinais <...>“; „<...> galiu susirašinėti su viso pasaulio gyventojais“) bei **įvairius kitus asmenis** („<...> kalbuosi su įvairiais žmonėmis“; „<...> susirašinėju su visokiais žmonėmis“; „<...> galiu šnekėtis, su kuo noriu“), su kuriais užmezga, palaiko bei plėtoja virtualius komunikacinius ryšius.

Subkategorijos „**Klasės draugai**“ turinį vairaiki įprasmina, kai gali „šnekėtis su bendraklasiais“, „<...> susikalbėti su <...> klasės draugais <...>“. Šiame kontekste išryškinama partnerio **lyties** reikšmė („<...> šnekuosi su klasioko <...>“; „<...> šneku su klasiokėmis ir klasiokais <...>“; „jungiuosi dažniausiai prie klasioko <...>“). Tai reiškia, kad „Klasės draugus“ renkantis virtualaus komunikavimo partneriais vaikams svarbi jų lytis.

Kategorija „**Vertinimas**“ paaiškinama subkategorija „**Patinka**“, kuri rodo, kad vaikai virtualią komunikaciją vertina asmeniškai. Šios subkategorijos turinys atskleidžia tokius prasminius kontekstus: **virtualaus komunikavimo priimtinumą** („mėgstu šnekėtis su kitais per internetą“; „<...> mėgstu susirašinėti internete <...>“; „mėgstu per kompiuterį susirašinėti su draugu“; „mėgstu susirašinėti internetu <...>“; „<...> įdomu pabendrauti virtualiai <...>“) bei **virtualių pokalbių programų ar svetainių vertinimą**, ypač akcentuojant programos mIRC reikšmę („aš būnu ir „mirc“ <...>, ten man patinka“; „mėgstu pasėdėti „mirc“ <...>“; „<...> labiausiai patiko „mirc“, nes ten vyksta pokalbiai <...>“; „man patinka būti pokalbių svetainėse <...>“; „man patinka „chatai“ ir pokalbių svetainės <...>“). Be to, vaikai akcentuoja ir **asmeninių duomenų saugumo komuni kuojant virtualiai būtinybę** („kalbant „mirc“ svarbu neatskleisti savo asmeninių duomenų“).

Kategorija „Galimybės“ konkretinama subkategorija „Naujų draugų paieška“, kurios prasminis turinys rodo, kad vaikams lankantis įvairiose pokalbių svetainėse, „kanaluose“ ar naudojantis tam skirtomis kompiuterinėmis programomis, realizuojama virtuali komunikacija, kurios metu svarbu **susirasti daug ir naujų draugų** („<...> susirandu naujų draugų“; „<...> galiu ten susirasti daug draugų“; „<...> susirandu daug draugų“; „<...> juose susirandu naujų ir gerų draugų“) ir taip plėsti realiam gyvenime turimų draugų būrį.

Kategorijos „Bendravimas žaidžiant“ turinys atskleidžia **komunikacinės ir žaidimų veiklos dermę**. Vaikai, apibūdindami virtualų komunikavimą, kai žaidžia kompiuterinius žaidimus, visų pirma orientuojasi į **žaidimų partnerių pasirinkimą**. Svarbiausi tampa **draugai**, kurie „<...> irgi sėdi <...>“ tuose tinklalapiuose, kur gali žaisti kompiuterinius žaidimus ir komunikuoti („<...> šnekuosi ir žaidžiu <...>, ten irgi sėdi mano draugai“; „per internetą žaidžiu <...>, ten susirašinėju su draugais <...>“). Be to, šios kategorijos prasminis turinys rodo, kad vaikai taip pat noriai renka si virtualaus komunikavimo ir kompiuterinių žaidimų **partnerius – asmenis, atsitiktinai sutiktus elektroninėje „žaidimų aikštelėje“** („<...> žaidi su bet koku priešininku ir su juo pasikalbi <...>“), **klasės draugus** („<...> žaidžiant „online“ galiu susikalbėti su <...> klasiokais <...>“), **internetinius draugus** („<...> tuo pačiu metu galiu žaisti ir kalbėtis su internetiniu draugu“).

Kategorijos „Bendravimas žaidžiant“ turinys parodė vaikų internetinių svetainių pasirinkimo kriterijų, t. y. **galimybę derinti tarpusavyje žaidimų ir komunikacinę veiklą** („<...> www.jippii.lt <...> patinka žaisti ir tuo pačiu metu susirašinėti“; „geriausia svetainė

www.jippii.lt, nes žaidžiu ir kartu kalbuosi su savo priešininku“). Šiai dermei realizuoti vaikams svarbiausia yra interneto svetainė www.jippii.lt. Jie taip pat lankosi šios svetainės pokalbių „kanaluose“ („lankausi tos svetainės pokalbių kanaluose“), kuriuose jie **komunikuoja su atsitiktiniais žmonėmis, draugais bei klasės draugais** („<...> šnekuosi www.jippii.lt, nes ten irgi sėdi mano draugai“; „<...> vaikštau į www.jippii.lt ir pasikalbu su draugais ir klasiokais <...>“; „kalbu ir su nepažįstamais žmonėmis“). Be to, žaidžiant ir tuo pačiu metu komunikuojant su atsitiktiniais žmonėmis, yra **galimybė užmegzti naujas pažintis** („<...>, kai eini į www.jippii.lt, žaidi su priešininku, pasikalbi ir gali susirasti naujų draugų“).

Vaikai virtualios komunikacijos kontekste išskiria **technologines priemones**, kuriomis naudodamiesi realizuoja šį bendravimą, t. y. pokalbių svetaines bei pokalbiams skirtas kompiuterines programas. Apibūdinsime tai kategorijomis (žr. 2 lentelę).

Vaikai virtualios komunikacijos technologines priemones apibūdina kategorijomis „mIRC“, „Kitos pokalbių svetainės“, „www.jippii.lt“ ir „Skype“. Turinys labiausiai akcentuojamas kategorijose „mIRC“, „Kitos pokalbių svetainės“, silpniau – „www.jippii.lt“ ir „Skype“.

Kategorijos „mIRC“ turinys rodo, jog ši programa, kaip virtualios komunikacijos technologinė priemonė, vaikams svarbiausia, nes ja naudojantis galima **palaikyti, pratęsti, papildyti komunikacinius ryšius su žmonėmis, pažįstamais realiam gyvenime, bei užmegzti naujas pažintis**.

Komunikuodami su „mIRC“ partneriais dažniausiai tampa **draugai**, kurie taip pat naudojami šia programa. Tai reiškia **vaikų ir jų partnerių (draugų) interesų bendrumą** („aš

2 lentelė. Vaikų virtualios komunikacijos technologinės priemonės (kategorijos)

Kategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
mIRC	23	„<...> „mirca“, su kuriuo galima susirašinėti <...>.“ „Aš internete sėdžiu „mirc chate“, ten yra mano visi draugai <...>.“ „<...> per „mirce“ aš susirašinėju <...>.“
Kitos pokalbių svetainės	23	„<...> einu į pokalbių svetaines <...>.“ „<...> „chatuose“ pasikalbu, pasirašinėju <...>.“ „<...> einu į įvairias pokalbių svetaines <...>.“
www.jippii.lt	8	„<...> www.jippii.lt ir ten kalbuosi <...>.“ „<...> www.jippii.lt <...> galiu susikalbėti <...>.“ „<...>www.jippii.lt <...> galiu taip pat susirašinėti.“
Skype	6	„<...> kalbu kaip per telefoną, nes yra tokia programa Skype <...>.“ „<...> per Skype šneku su <...> draugėmis ir draugais <...>.“ „<...> skype kalbuosi su klasiokais <...>.“

internetu sėdžiu „mirc chate“, nes ten yra mano visi draugai <...>“). Silpniau vaikai akcentuoja partnerius, kuriais tampa **atsitiktiniai asmenys** („<...> „einu“ susirašinėti su kitais, nepažįstamais man žmonėmis“), o silpniausiai – **klasiškas draugas ir tėvus** („<...> „mirc“, ten aš galiu susirašinėti su <...> tėvais <...>“; „<...> „mirc“ gali susirašinėti su klasiokais <...>“).

Kategorijos „mIRC“ turinys atskleidžia, kad ši technologinė priemonė vaikams svarbi dėl paties **komunikacijos proceso**, t. y. „pasikalbėjimo“, „pasišnekėjimo“, **susirašinėjimo su įvairiais asmenimis** („<...> per „mirce“ aš susirašinėju <...>“; „<...> „mirce“ ir susirašinėju <...>“; „<...> nueinu į „mirca“ ir susirašinėju <...>“; „<...> kalbėsiuos per „mirca“ <...>“; „mirc“ <...> galima pasišnekėti <...>“). Be to, šios kategorijos turinys rodo, kad kuo vaikams reikšmingesnis mIRC, tuo svarbesnis kompiuteris („man kompiuteris labai svarbus dėl „mirco“ <...>“).

Vaikai komunikavimą „mIRC“ taip pat sieja ir su **tėvų finansinėmis galimybėmis**, nes

tik jos garantuoja prieigą prie interneto, leidžia užsakyti šią paslaugą („kai tėvai užsakys internetą, <...> kalbėsiuos per „mirca“ <...>“).

Kategorijos „**Kitos pokalbių svetainės**“ turinys rodo, kad jos, kaip ir programa mIRC, yra vienos iš reikšmingiausių, nes tenkina vaikų virtualios komunikacijos poreikius. Dominuojanti prasmė – **lankymasis įvairiose pokalbių svetainėse** („<...> einu į įvairias pokalbių svetaines <...>“; „<...> einu į „chatus“ pasikalbėti, pasirašinėti <...>“; „<...> einu į įvairias svetaines <...>“; „<...> bendrauju visokiame svetainėse“). Tačiau vaikai paprastai neįvardija, kokiose pokalbių svetainėse lankosi, o apibendrintai teigia, jog jie tiesiog „eina“, „būna“ jose ir vadina jas „**chatais**“ („<...> į „chatus“ einu pasikalbėti, pasirašinėti <...>“; „<...> „chatuose“ susirandu draugų <...>“).

Kategorijos „**www.jippii.lt**“ prasminis turinys liudija, kad viena iš esminių lankymosi šioje svetainėje priežasčių yra **galimybė virtualiai komunikuoti su kitais žmonėmis** („<...> www.jippii.lt <...> galiu susikalbėti <...>“;

„<...> *www.jippii.lt galiu taip pat susirašinėti*“;
 „<...> *www.jippii.lt šnekuosi <...>*“; „<...>
www.jippii.lt pasikalbu <...>“).

Mažiausiai vaikų vertinama virtualios komunikacijos technologinė priemonė „**Skype**“ („<...> *kalbuosi per Skype programą*“; „<...> *Skype kalbuosi <...>*“; „<...> *Skype šneku <...>*“), nors jiems ir žinoma šios programos paskirtis, t. y. **galimybė** ne tik bendrauti tekstu, bet ir **skambinti vienas kitam** („<...> *kalbu kaip per telefoną, nes yra tokia programa Skype <...>*“; „<...> *programa vadinama Skype, kuria naudojantis gali paskambinti, kam tik nori*“).

Naudodamiesi „Skype“ programa, vaikai realizuoja elektroninius komunikacinius ryšius su **draugais** („<...> *per Skype šneku su <...> draugėmis ir draugais <...>*“), **klasės draugais** („<...> *Skype kalbuosi su klasiokais <...>*“), **giminaičiais** (pusbroliais / pusseserėmis) („<...> *per Skype šneku su <...> pusseserėmis, pusbroliais <...>*“).

Be analizuotų virtualios komunikacijos technologinių priemonių, vaikai įvardija ir **elektroninį paštą**, kuris taip pat suteikia galimybę komunikuoti kompiuteriu. Šis komuni-

kacinių-informacinių ryšių palaikymo būdas šiandienos visuomenėje yra itin populiarus dėl galimybės greitai perduoti ir gauti informaciją kitiems asmenimis. Tačiau rašinių „Aš ir kompiuteris“ turinio analizė leidžia teigti, kad **vaikams komunikacinių ryšių realizavimas naudojantis elektroniniu paštu nėra itin svarbus**. Apibūdinsime tai kategorijomis ir subkategorijomis (žr. 3 lentelę).

Vaikai susirašinėjamą elektroniniu paštu apibūdina kategorijomis „Partneriai“ ir „Elektroninis paštas interneto svetainėje“.

Kategorija „**Partneriai**“ rodo, kad vaikai elektroniniu paštu palaiko ryšius su „*Draugais*“ („<...> *elektroniniu paštu pasižiūriu, ką atsiuntė draugai <...>*“), o kategorija „**Elektroninis paštas interneto svetainėje**“ rodo ir kitą prasmę – vaikai savo **elektroninio pašto dėžutei susikurti** renka interneto svetainę „*www.one.lt*“ („<...> *į www.one.lt, nes ten yra mano elektroninis paštas*“; „<...> *www.one.lt, ten net turiu susikūrusi savo el. paštą <...>*“). Be to, šioje svetainėje vaikai ne tik susirašinėja, bet ir **užmezga naujas pažintis** bei **susiranda naujų draugų** („<...> *susirašinėju*

3 lentelė. *Vaikų susirašinėjimas elektroniniu paštu (kategorijos ir subkategorijos)*

Kategorijos	Subkategorijos	Teiginių skaičius	Prasminių kontekstų – teiginių pavyzdžiai
Partneriai	Draugai	5	„Kompiuteriu rašau elektroninius laiškus draugams <...>.“ „<...> elektroniniu paštu pasižiūriu, ką atsiuntė draugai <...>.“ „<...> elektroniniu paštu susirašinėju su klasiokėmis <...>.“
Elektroninis paštas interneto svetainėje	www.one.lt	5	„ <...> <i>www.one.lt</i> yra mano elektroninis paštas.“ „<...> <i>į www.one.lt</i> , nes ten yra mano elektroninis paštas.“ „<...> <i>susirašinėju www.one.lt</i> , ten radau daug draugų <...>.“

www.one.lt, ten radau daug naujų draugų <...>“).

Vaikai kompiuterinių technologijų pagrindu *konstruoja jiems priimtiną komunikacijos, kaip socialinės realybės, pasaulį, kuriame legitimuoja virtualaus bendravimo pagal savo poreikius prasmę. Tai reiškia, kad jie internalizuoja šios komunikacijos pasaulį, kaip atveriantį naujas tarpusavio ryšio palaikymo galimybes, habitualizuoja kompiuterio funkcijas ir taip realizuoja atitinkamus būdus pradėti ir plėtoti komunikacinius ryšius elektroninėje erdvėje.*

Vaikų konstruojamo komunikacinio socialinės realybės pasaulio kontekste ypač svarbūs „*kiti*“, kai tenkindami naujų komunikacinių ryšių sudarymo poreikį *vaikai realizuoja galimybes virtualiai komunikuoti ne tik su asmenimis iš pažįstamų žmonių būrio, bet ir pasirinkti partnerius – kitus asmenis, gyvenančius Lietuvoje ar kitose šalyse, ir užmegzti su jais ryšius. Taip vaikai kuria virtualios komunikacijos partnerių tinklą, kuriam dažnai būdingas pomėgių, interesų bendrumas* kompiuterinėje ar realioje veikloje. Be to, vyksta *komunikacinių galimybių plėtra, didėja vaikų mobilumas, t. y. „keliaujama“ be sienų nepaisant laiko ar geografinių apribojimų.*

Viena iš reikšmingiausių vaikų komunikacinių galimybių plėtros krypčių yra ta, jog jie *neatitolsta nuo realioje gyvenime egzistuojančių tarpusavio ryšių su draugais, klasės draugais, kurie tampa svarbiausiais virtualaus komunikavimo partneriais, ir yra linkę juos pavyairinti pratęsdami, palaikydami bei papildydami virtualiais ryšiais. Tai vaikams reiškia naujo komunikavimo būdo su draugais bei klasės draugais išbandymą, kuris padeda suvokti ne tik tokio komunikavimo galimybes, bet ir priimti naujus vaidmenis. Virtualus komunika-*

vimas vaikams reikšmingas ir tada, kai jie siekia *eliminuoti realaus bendravimo su minėtais asmenimis trūkumą.*

Konstruodami komunikacijos pasaulį, vaikai neturi tam reikalingų atrankos kriterijų, kuriais vadovaudamiesi galėtų *išvengti rizikos pasirinkdami partnerius. Todėl svarbu akcentuoti, kad virtualios komunikacijos partneriais renkantis draugus bei klasės draugus toks ryšio palaikymo būdas yra saugesnis ir sumažina riziką, kuri padidėja tada, kai partneriais tampa atsitiktiniai asmenys, kurie „klaidžioja“ elektroninėje erdvėje, ieško naujų ryšių bei turi įvairių, nebūtinai pozityvių ketinimų vaikų atžvilgiu. Šis rizikos veiksnys svarbus tada, kai vaikai pradeda naujas virtualias pažintis su „visais“ iš „bet kur“ ir, tenkindami naujų virtualių ryšių poreikius, atitolsta nuo realioje gyvenime realizuojamų santykių, ir užmezga naujas pažintis su nepažįstamais žmonėmis.*

Vaikai naudodamiesi kompiuteriu *internalizuoja komunikacinę ir žaidimų veiklos dermę ir demonstruoja, kad šiame kontekste aktualus dviejų veiklų (bendravimo ir žaidimo) realizavimas vienu metu. Šiame kontekste svarbus partnerių pasirinkimas, kuris rodo, kad vaikai taip pat neatitolsta nuo realaus gyvenimo ryšių su draugais, nes būtent jie tampa reikšmingiausi partneriai, realizuojant komunikaciją ir žaidimą vienu metu. Komunikacinė ir žaidimų dermė turi ir atsitiktinių partnerių pasirinkimo požymių, t. y. komunikuojama ir žaidžiama su asmenimis, kurie atsitiktinai sutinkami elektroninėje erdvėje. Šį požymį vaikai taip pat supranta kaip galimybę užmegzti naujas pažintis. Pavieniais atvejais vaikai komunikuoja bei žaidžia ir su klasės draugais.*

Taip vaikai *objektyvuoja komunikacinį pasaulį, kaip socialiai reikšmingą ne tik jiems,*

bet ir kitiems, besinaudojantiems virtualios komunikacijos galimybėmis. Jie perima realioje tikrovėje egzistavusius ir jiems patogius bendravimo būdus, t. y. susirašinėjimą, telefoninį ryšį, naudoja šiame kontekste ir virtualios komunikacijos būdus: kompiuterinėmis technologijomis iš karto galima atlikti keletą veiksmų – komunikuoti žaidžiant, derinti garsą ir vaizdą, susirašinėti ir kalbėtis. Vaikai *subjektyvuoja* tas virtualios komunikacijos pasaulio teikiamas galimybes, kurios rodo individualius ryšius, suvokia jų prasmingumą, kai būdami akis į akį be tarpininko bendrauja vaizdais ir kai šios komunikacijos turinys bei forma priklauso nuo paties vaiko ir jo konstruojamo komunikacijos pasaulio.

Išvados

- Vaikų kompiuterinė kultūra gali būti paaiškinta kaip „laisvojo“ ugdymo(si) paradigma, nes tada vaikai yra suvokiami kaip aktyvūs technologinės, informacinės visuomenės dalyviai, konstruojantys savitą, jiems priimtą kompiuterinės kultūros pasaulį, kuris jiems tampa ir naujas socialinis pasaulis. Taip šiame kontekste vaikas identifikuojamas kaip laisvas ir aktyvus visuomenės dalyvis, kūrėjas, gebantis reaguoti į jos iššūkius, prisiiinti komunikacinės-informacinės sąveikos valdymo atsakomybę. Tačiau suaugusieji šią kultūrą dėl jos naujoviškumo bei netradicinio pobūdžio atmeta kaip neturinčią savaiminio socialinio, edukacinio vertingumo. Ji nepaklūsta egzistuojančioms suaugusiųjų ir vaikų bendro gyvenimo tradicijoms ir visų pirma paneigia tradicinius suaugusiųjų vaidmenis bei suteikia prioritetą vaikų vaidmenims.
- Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinis diskursas gali būti empiriškai iš-tirtas taikant socialinės tikrovės konstravimo teoriją. Ji leidžia interpretuoti vaikų žinojimo procesus per objektyviają ir subjektyviają paradigmas, atskleidžiant, kaip vaikai rekonstruoja socialiniame pasaulyje objektyviai egzistuojančias žinias ir kuria subjektyviai jiems priimtą socialinę kompiuterinės kultūros realybę. Diskurso tyrimui yra būtinas tam tikras kokybinio tyrimo dizainas. Kokybinis tyrimas leidžia identifikuoti subjektyvų vaikų kompiuterinės kultūros pasaulį per jam suteikiamas prasmes. Vaikų kompiuterinės kultūros komunikacinio diskurso tyrimas įprasmina kokybinio tyrimo prioritetus identifikuojant šiuolaikiniam vaikystės pasauliui būdingas socialines, kultūrinės, edukacines prasmes.
- Vaikai kompiuterinės kultūros komunikacinį kontekstą konstruoja suvokdami kompiuterio, kaip technologinės priemonės, komunikacinę paskirtį. Šį kontekstą konstruoja pagal komunikacinę patirtį, įgytą realioje tikrovėje. Vaikų partneriais tampa draugai, klasės draugai, su kuriais jie tęsia realiame gyvenime egzistuojančius tarpusavio santykius. Tačiau vaikai realizuoja naujų komunikacinių ryšių poreikius. Jie įsigyja naujų draugų, kuriais tampa nepažįstami, atsitiktiniai žmonės, sutikti virtualioje erdvėje. Taip vaikai įgyja komunikacinių tinklų sudarymo patirties ir tampa šių tinklų autoriais. Jie derina tarpusavyje žaidimus ir komunikaciją bei išbando naujus socialinius-komunikacinius vaidmenis. Vaikas(ai), identi-

fikuodamasis(damiesi) su kitais virtualios komunikacijos dalyviais ir partneriais, ieško socialinės-komunikacinės tapatybės.

- Tyrimas atskleidė, kad vaikų kompiuterinė kultūra yra savaiminė ugdymo vertybė, kurios prasmių pažinimas leidžia suvokti vaikų kompiuterinės kultūros tapsmo procesus. Tuo pagrindu galima identifikuoti vaiką, kaip kompiuterinės kultūros kūrėją, o jo konstruojamas kompiuterinės veiklos taisyklės – kaip socialinę tvarką. Ši kultūra nepaklūsta vaikų ir suaugusiųjų edukacinės sąveikos tradicijoms, nes pri-

oritetai yra suteikiami tiems vaikų socialiniams vaidmenims ir tai veikia, kuri įprasmina vaikų autorystę, saviraišką, socialinio-kultūrinio identiteto paieškų poreikį. Todėl vaikų kompiuterinės kultūros pažinimas gali būti konstruojamas naujų socialinių-edukacinių žinių pagrindu. Tokio žinojimo pagrindu galima rengti švietimo programas tėvams, pedagogams ir kitiems suaugusiesiems, palaikančias vaikų pasaulio kultūrinį identitetą, ir numatyti pedagoginės prevencijos priemones socialinei realybei iškraipyti.

LITERATŪRA

Berger L. P., Luckmann T. Socialinis tikrovės konstravimas. Vilnius: Pradai, 1999.

Bitinas B. Edukologinis tyrimas: sistema ir procesas. Vilnius: Kronta, 2006.

Bitinas B. Pedagoginės diagnostikos pagrindai. Vilnius, 2002.

Brim O. G., Orville G. Education for Child Rearing. New York: The Free Press, 1995.

Brown J. S., Duguid P. Socialinis informacijos gyvenimas. Vilnius: Charibdė, 2004.

Bucy E. P. Living in the Information Age a New Media Reader. Australia. Canada. Mexico. Singapore. Spain. United Kingdom. United States. Wadsworth Thomson Learning, 2005.

Chomentauskienė R. Kompiuteriniai romanai // *Psichologija Tau*. 2001, Nr. 5, p. 31.

December J. The World Wide Web Unleashed // *Living in the Information Age a New Media Reader*. Australia. Canada. Mexico. Singapore. Spain. United Kingdom. United States. Wadsworth Thomson Learning, 2005, p. 165–172.

Giddens A. Sociologija. Kaunas: Poligrafija ir informatika, 2005.

Holloway S. L., Valentine G. Cyberkids. Children in the Information Age. London and New York: Routledge / Falmer, 2003.

Hutchby I., Moran-Ellis J. Relating children, technology and culture // *Children, Technology and Culture*. London and New York: Routledge / Falmer, 2001.

Jovaiša L. Edukologijos pradmenys. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla, 2001.

Kardelis K. Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai. Kaunas: Judex, 2002.

Kupffer H. *Pedagogik der Postmoderne*. Weinheim: Basel, 1990.

Kvale S. Interviews. An Introduction to Qualitative Research Interviewing. Thousand Oaks, CA.: Sage, 1996.

Livingstone S., Bovill M. F. Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 2001.

Maxwell J. A. Qualitative Research Design. An Interactive Approach // *Applied Social Research Methods Series*. Volume 41. London: Sage, 1996.

Mickūnas A., Stewart D. Fenomenologinė filosofija. Vilnius: Baltos lankos, 1994.

Pakalkaitė L. Internetas: randame ar prarandame? // *Psichologija Tau*. 2001, Nr. 5, p. 34.

Robinson I., Delahooke A. Fabricating friendships: The ordinariness of agency in the social use of

an everyday medical technology in the school lives of children // Children, Technology and Culture. London and New York: Routledge / Falmer, 2001.

Severin W. J., Tankard J. W. Uses of the Mass Media // Living in the Information Age A New Media Reader. Australia: Thomson Learning, 2005.

Silverman D. Interpreting Qualitative Data. Methods for Analysing Talk, Text and Interaction. London. Thousand oaks. New Delhi: Sage, 2001.

Turkle S. Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. London: Weidenfeld and Nicolson, 1995.

Wartella A. E., Jennings N. Children and computers: new technology old concerns // The future of children. Children and computer technology. 2000, vol. 10, No. 2 – Fall / Winter. Prieiga per internetą: <www.futureofchildren.org> (žiūrėta 2004 m. rugpjūčio 18 d.).

EMPIRICAL RESEARCH OF COMMUNICATIVE DISCOURSE OF CHILDREN'S COMPUTER CULTURE

Audronė Juodaitytė, Erika Šaparnytė

Summary

The paper deals with a communicative discourse of children's computer culture. A theoretical approach to a research on a communicative discourse of children's computer culture in the context of social reality construction is presented highlighting the aspects of communication freedom, communication mobility, communication relations, changes of roles, significance (positive and negative) of communication.

The paper reveals how one of modern methodological approaches, a social reality construction theory (Berger, Luckman, 1999). The procedure of carrying out this kind of research and the characteristics of data analysis have been described. Methodological approaches based on phenomenology, post-modern discourse, theory of social reality construction and methodology of qualitative research of a carried out qualitative research are presented. Children's understanding of a communicative discourse of computer culture has been described using the method of an essay; research organisation and qualitative data analysis procedures based on I. E. Seid-

man's strategy, inductive logics, content analysis and the method of continuous comparison are presented.

Referring to the peculiarities of children's virtual communication the authors have described children's communicative discourse of computer culture in detail and have identified that children construct a communicative discourse of computer culture recognizing a computer as a communication technology. They have showed the content of this discourse as well as its socio-educational meaning highlighting full-fledgedness of children's computer culture and its significance for the development of general communicative culture of society. Children's computer culture has been advocated as a modern socio-educational phenomenon as well as a children's life practice of worldview significance for both the educators and the parents. It is important to understand and tolerate in order to develop children's as creators of communicative culture competences.

Keywords: children, computer culture, communicative discourse, social reality construction.

Įteikta: 2008 05 25

Priimta: 2008 07 10