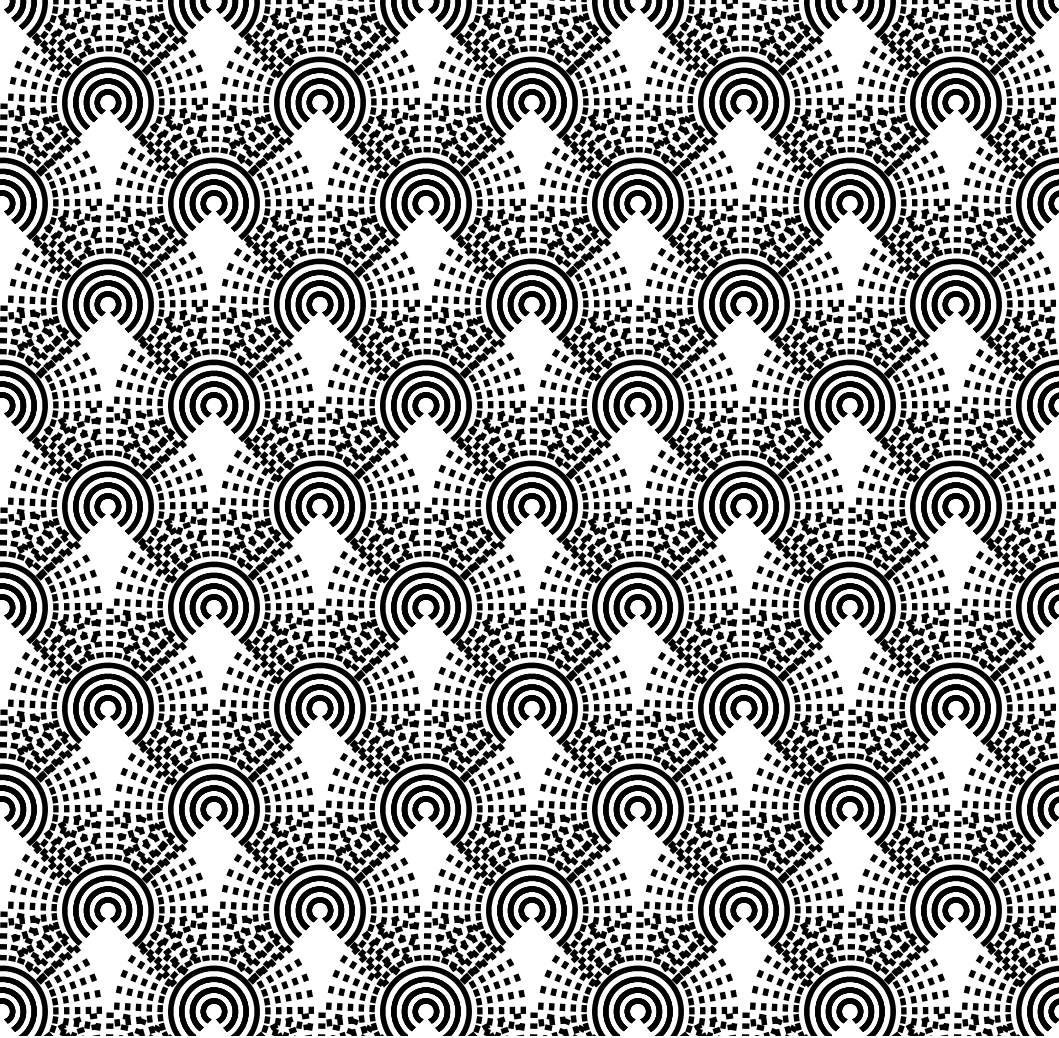


Młodość w infosferze

REDAKTOR
Monika Wojtkowiak

10.

Młodzież w infosferze



WSPÓŁ-
CZESNE
PROBLEMY
WYCHO-
WANIA

10

Młodzież w infosferze

REDAKTOR

Monika Wojtkowiak

Warszawa 2024



Publikacja dofinansowana ze środków budżetu państwa w ramach programu Ministra Edukacji i Nauki pod nazwą „Nauka dla Społeczeństwa” nr projektu NdS/552407/2022/2022. Kwota dofinansowania 1 954 655,00 zł. Całkowita wartość projektu 1 954 655,00 zł.

RECENZENCI

dr hab. Mirosław Filiciak, prof. Uniwersytetu SWPS, Instytut Nauk Humanistycznych Uniwersytetu SWPS

dr hab. Monika Podkowińska, prof. SGGW, Instytut Nauk Socjologicznych i Pedagogiki Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie

KOREKTA JĘZYKOWA Sławomir Błach (blach@wp.pl), Katarzyna Migdoł-Rogóż

SKŁAD Tomasz Smółka

ILUSTRACJE Andrea de Santis [unsplash] s. 29, LukaszDesign [adobe stock] s. 55, Станислав Воронко [adobe stock] s. 79, Derick Anies [unsplash] s. 97, Felipe Pelaquim [unsplash] s. 125, The Jokercze [adobe stock] s. 153

© **COPYRIGHT** by Instytut Badań Edukacyjnych, Warszawa 2024

ISBN 978-83-68313-00-0

ISBN 978-83-68313-01-7 [ebook]

WZÓR CYTOWANIA Wojtkowiak, M. (red.). (2024). *Młodzież w infosferze*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.

SERIA Współczesne problemy wychowania, t. 10

REDAKTOR SERII dr hab. Piotr T. Nowakowski, prof. IBE

WYDAWCA Instytut Badań Edukacyjnych, ul. Górczewska 8, 01-180 Warszawa
tel. (22) 241 71 00; www.ibe.edu.pl

EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

Spis treści

MONIKA WOJTKOWIAK	Słowo wstępne	7
SŁAWOMIR RĘBISZ	Infosfera jako wieloaspektowe środowisko informacyjne	11
PIOTR ŁUCZUK	Problem barier informacyjnych	45
IWONA ZIELIŃSKA	Informacja i dezinformacja	67
JACEK PYŻAŁSKI	Współczesna ekologia informacji młodych ludzi	87
MICHAŁ SITEK	Przestrzeń informacyjna młodych Polaków: przegląd badań	109
ŁUKASZ TOMCZYK	Kształtowanie kompetencji informacyjnych	141
	Przesłanki dla praktyki wychowawczej	163

Słowo wstępne

Żyjemy dziś w świecie przepelnionym informacją, o którym wspominał Manuel Castells, łącząc paradygmat techniczny z pojęciem sieciowej logiki. Jeszcze przed nim Marshall McLuhan zaproponował opis człowieka jako mieszkańca „globalnej wioski”, którego przedłużenie stanowi technologia, same media zaś kształtują bardziej niż przekazywane przez nie treści. W głównej mierze to informacja determinuje nasze działanie, jest dobrem i towarem, dynamicznie przekształcając warunki naszego życia, w którym umiejętność jej operacjonalizacji stoi nierzadko ponad umiejętnością weryfikacji jej prawdziwości. Powoduje to określone wyzwania dla współczesnego człowieka, ze szczególnym uwzględnieniem człowieka młodego.

W przestrzeni publicznej dostrzegalna jest zmienność i zastępowalność stosowania terminów odnoszących się do infosfery przy jednoczesnym unikaniu ich doprecyzowania i rozróżnienia. Być może wynika to z obaw o związane z takimi uściśleniami zarzuty metodologiczne, być może jest skutkiem wieloaspektowości funkcjonowania człowieka w wirtualnym świecie, a być może przyczyna wspomnianego stanu rzeczy leży w samej naturze internetowego świata. Wreszcie przyczyn takiej sytuacji można upatrywać w dynamicznych przeobrażeniach roli informacji, za którymi przeciętny człowiek niekoniecznie nadąża. W swym artykule pt. *Przestrzeń informacyjna jako termin*

informatologiczny Małgorzata Kisilowska zauważyła: „Coraz częściej zdajemy sobie sprawę z tego, jak wiele informacji na różnych nośnikach nas otacza, jak niemal gęste jest powietrze od przenikających wszędzie sygnałów elektromagnetycznych, niosących zakodowane treści”.

Podjęte w niniejszym opracowaniu rozważania nakładają na nas konieczność zarysowania teoretycznych ram pojęcia infosfery, choćby po to, aby uniknąć niepożądanego przypadku. Termin ten, mimo że korzeniami sięga lat 40. ubiegłego stulecia, postrzegany jest wspólnie przede wszystkim w kontekście nowych technologii, internetu, cyberprzestrzeni i szybkiego przekazu danych. Według Luciana Floridiego, infosfera opisuje całe środowisko informacyjne człowieka, na które składa się nie tylko cyberprzestrzeń, lecz również przestrzeń informacji dostępne analogowo i off-line. Jak zauważa włoski filozof, środowisko infosfery, i w konsekwencji samo jej pojęcie, bardzo gwałtownie ewoluuje. Obecnie infosferę pojmuje się jako fużę wszystkich dostępnych na świecie sieci komunikacyjnych, baz danych i zasobów informacji stanowiących rozległą i wielowymiarową sieć wymiany danych.

Wielość i zmienność dostarczanych dzisiaj informacji wymyka się dotychczasowym kategoriom. Żyjemy znacznie szybciej niż kiedyś, mamy dostęp do nieograniczonych treści, będąc nimi wręcz atakowani, przy czym często nie weryfikujemy ich, uznając konieczność takiej weryfikacji za rzecz zbędną. Ale również sami stajemy się twórcami informacji na skalę dotąd nieznaną. Zabiegom tym towarzyszy nieustanny szum informacyjny, wymóg bycia on-line, pozostawania w ciągłym kontakcie, niemal stałe zanurzenie w środowisku nieustannie fluktuujących informacji. W tej atmosferze funkcjonuje również dzisiejsza młodzież, która nie tylko socjalizuje się i wychowuje się w e-świecie, ale przede wszystkim w takiej rzeczywistości przychodzi na świat – w przeciwieństwie do pokolenia jej rodziców w większym stopniu zakotwiczonego w świecie tradycyjnych mediów. Wszystko to, z jednej strony, ma niebagatelny wpływ na kształtowanie postaw młodego pokolenia, z drugiej zaś – stanowi niełatwe wyzwanie dla osób odpowiedzialnych za wychowanie.

Tematyka niniejszego tomu koncentruje się na tym, jak informacja wpływa na jednostkę ludzką oraz to, jak jednostka na tę informację reaguje. Autorzy poszczególnych rozdziałów zwracają uwagę na funkcjonowanie człowieka w środowisku ontologicznie różnym od fizycznego, co czyni ich rozważania jeszcze ciekawszymi. Nie pomijają przy tym zagadnień związanych z manipulowaniem informacją, odnosząc się do kwestii odporności na dezinformację i propagandę oraz możliwości ochrony przed nimi. Podjęcie tej problematyki, choć wydaje się zadaniem niełatwym, jest bezsprzecznie potrzebne, wzięwszy pod uwagę kontekst młodego odbiorcy dysponującego swobodnym dostępem do informacji, a jednocześnie kierującego się w ewolutywnym e-świecie zasadami od wieków będącymi przymiotami młodości: ciekawością, otwartością, odwagą niejednokrotnie graniczącą z brawurą. Czym w istocie jest infosfera? Jak wpływa na młode pokolenie? Jakimi odbiorcami i twórcami informacji są młodzi ludzie? Jak radzą sobie z istniejącymi i potencjalnymi zagrożeniami? I czy w ogóle widzą konieczność radzenia sobie z nimi? Te pytania to dopiero początek rozważań, które zapewne będą miały kontynuację w przyszłości.

O REDAKTORCE:

dr Monika Wojtkowiak – pedagog, Uniwersytet Jana Kochanowskiego
w Kielcach, ORCID 0000-0001-7611-8302,
KONTAKT: monika.wojtkowiak@ujk.edu.pl

Infosfera jako wieloaspektowe środowisko informacyjne

Infosfera obejmuje zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne środki przekazu oraz procesy przetwarzania, przechowywania i dystrybucji danych ¶ Działająca infosfera wymaga rozwijania mechanizmów adaptacyjnych i strategii zaradczych, które pomogą adolescentom radzić sobie z wyzwaniami związanymi z ekosystemem informacyjnym ¶ Badania pokazują, że dzieci, których rodzice korzystają z mediów w sposób świadomy, same również wykazują bardziej odpowiedzialne nawyki.

SŁOWA KLUCZOWE: infosfera, przestrzeń informacyjna, technologie informacyjno- komunikacyjne, środowisko informacyjne, adaptacja do zmian.

Wstęp

Jak słusznie zauważa Adam Lepa (2011), człowiek przez całe życie przebywa w różnorodnych środowiskach, takich jak rodzina, szkoła, miejsce pracy, ośrodek wypoczynkowy czy dom pomocy społecznej. Istnieją środowiska, które równie intensywnie wpływają na nas, mimo że mówi się o nich rzadziej. Jednym z nich jest m.in. infosfera, czyli środowisko informacji obejmujące zarówno informacje pochodzące

z mediów (mediosfera), jak i te uzyskane w kontaktach międzyludzkich. I co istotne – czy chcemy, czy nie – związani jesteśmy z tym środowiskiem przez całe życie.

Termin „infosfera” pochodzi od dwóch słów – łacińskiego *informatio* (‘informacja’) i greckiego *σφαίρα* (‘środowisko’) (Lepa, 2011, s. 170). Można go stosować zamiennie z kilkoma innymi terminami, które również opisują przestrzeń informacyjną i środowisko cyfrowe. Wybór odpowiedniego zależy od specyfiki omawianego zagadnienia oraz od preferencji autora lub czytelnika. Najczęściej spotykane terminy to: „przestrzeń informacyjna” (Kisilowska, 2011), „środowisko informacyjne”, „ekosystem informacyjny” (Babik, 2016), „przestrzeń cyfrowa”, „cyberprzestrzeń” czy „telepowłoka informacyjna” (Zajac, 2014).

Celem artykułu jest przybliżenie infosfery jako wieloaspektowego środowiska informacyjnego przechodzącego nieustanną ewolucję pod wpływem rozwoju technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT). Prócz omówienia teoretycznych ram pojęcia infosfery, jej definicji i kluczowych elementów, zarysowany został wpływ (pozytywny i negatywny) świata cyfrowego na jego uczestników z naciskiem na aspekty psychologiczne, społeczne, edukacyjne i zdrowotne. Kolejnym celem przedłożonego tekstu stało się wskazanie głównych wyzwań oraz strategii adaptacyjnych niezbędnych do funkcjonowania społeczeństw, szczególnie młodzieży, w dynamicznie rozwijającym się ekosystemie informacyjnym. Dodatkowo, wskazano na wagę zrozumienia i podejmowania aktywności na rzecz adaptacji do zachodzących zmian w środowisku informacyjnym, co pozwala świadomie i odpowiedzialnie korzystać z możliwości oferowanych przez infosferę.

Od telekomunikacji do nowoczesnych technologii

Rozwój technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT, ang. *Information and Communication Technologies*) zrewolucjonizował sposób przetwarzania, udostępniania i konsumowania danych. Początki infosfery sięgają połowy XX wieku, kiedy technologie teleinformatyczne zaczęły kształtować sposób przetwarzania i udostępniania informacji.

Pierwsze systemy telekomunikacyjne były stosunkowo proste, ale wraz z postępem technologicznym stały się coraz bardziej zaawansowane. Prawdziwym przełomem było powstanie internetu, który od lat 60. ubiegłego wieku dynamicznie przeobrażał komunikację, pracę i uzyskiwanie informacji (Leiner i in., 2009). Ogólnoświatowa sieć WWW, wprowadzona w 1991 roku przez Tima Bernersa-Lee, umożliwiła łatwy dostęp do informacji, zmieniając wiele aspektów życia codziennego od edukacji po handel i rozrywkę (Długosz, 2016).

Rozwój technologii mobilnych, takich jak smartfony i tablety w pierwszej dekadzie XXI wieku, pozwolił na ciągłe połączenie z siecią. Aplikacje mobilne umożliwiły dostęp do różnorodnych usług i informacji. Kolejnym krokiem było wprowadzenie technologii chmurowych, które zmieniły sposób przechowywania i udostępniania informacji oraz ułatwiły rozwój narzędzi do współpracy on-line, co stało się kluczowe w kontekście globalizacji i pracy zdalnej (Pudełko, 2017).

Infosfera w XXI wieku to także rozwój sztucznej inteligencji (AI) i uczenia maszynowego (ML) – technologii rewolucjonizujących przetwarzanie i analizę dużych zbiorów danych (*big data*). AI i ML umożliwiają personalizację usług, automatyzację procesów oraz precyzyjne prognozowanie i analizę trendów. Rozwój internetu rzeczy (IoT) połączył codzienne urządzenia z internetem, wprowadzając inteligentne rozwiązania i automatyzację na niespotykaną dotąd skalę (Gregor i Kaczorowska-Spychalska, 2020). Tak więc historia i ewolucja infosfery to nieustanny proces innowacji i adaptacji technologicznych. Infosfera zyskuje na znaczeniu w kontekście teorii komunikacji i mediów oraz postępującej cyfryzacji i globalizacji informacji. Odnosi się ona do przestrzeni informacyjnej obejmującej zarówno tradycyjne, jak i nowoczesne środki przekazu oraz procesy przetwarzania, przechowywania i dystrybucji danych. Związana jest ściśle z koncepcją społeczeństwa informacyjnego charakteryzującego się powszechnym dostępem do informacji i technologii informacyjnych.

Zrozumienie dzisiejszego środowiska informacyjnego, jego istoty i specyfiki, jest bardzo ważne dla uchwycenia dynamiki współczesnej komunikacji, wymiany danych i wpływu nowoczesnej technologii na procesy społeczne, gospodarcze i kulturowe. Jak pisał Manuel Castells

(2007), społeczeństwo sieciowe charakteryzuje się wzajemnym powiązaniem technologii, komunikacji, gospodarki i kultury, gdzie zmiany w jednej dziedzinie wywołują daleko idące zmiany w innych sferach (Zajac, 2014).

Definicje i kluczowe elementy pojęcia infosfery

Jak zauważa Małgorzata Kisilowska (2011), częstotliwość pojawiania się terminu „infosfera” w literaturze wzrasta od drugiej połowy lat 90. ubiegłego wieku wraz z rozwojem wirtualnej sfery ludzkiego życia. Jest konceptem wieloaspektowym, który ewaluował wraz z rozwojem technologii informacyjnych. Początkowo infosfera odnosiła się głównie do zasobów informacyjnych w bibliotekach i archiwach, lecz z czasem, co łączy się zwłaszcza z rozwojem internetu i technologii mobilnych, jej zakres znacząco się rozszerzył, obejmując aspekty techniczne, społeczne, kulturowe oraz informacyjne. Obecnie obejmuje ona tradycyjne źródła informacji, media społecznościowe, blogi, fora internetowe i inne formy komunikacji cyfrowej. Infosfera jest przedmiotem intensywnych badań w różnych dziedzinach, takich jak informatyka, socjologia, pedagogika i filozofia, co odzwierciedla jej złożoność i wszechstronność. Definicje tego pojęcia są różnorodne i obejmują wiele perspektyw, od technicznych po społeczne i filozoficzne.

Luciano Floridi, pionier w badaniach nad infosferą, definiuje ją jako globalne środowisko informacyjne obejmujące system usług i danych zakodowanych w różnych mediach, które obejmują wszelkiego rodzaju dane, informacje i wiedzę, bez ograniczeń pod względem rozmiaru, typologii czy struktury logicznej (za: Lavazza i Farina, 2023). Dla wspomnianego badacza infosfera jest „przestrzenią informacyjną” obejmującą wszystkie zasoby informacyjne dostępne za pomocą technologii cyfrowych, jest całym środowiskiem informacyjnym, w którym dane te są tworzone, przechowywane, przetwarzane i wykorzystywane przez jej użytkowników. Jak pisze Kisilowska, środowisko to stale ewoluje i obejmuje nie tylko przestrzenie cyfrowe, ale także analogowe i off-line, co czyni je bardziej wszechstronnym i dynamicznym niż

sama cyberprzestrzeń. W podobny sposób infosferę postrzega Boris Berenfeld, traktując ją jako metaforę jedności i dostępności informacji produkowanej przez ludzkość, obejmującą wszystkie dawne i nowe media przekazu, które wprowadzają porządek w wirtualnym chaosie (Kisilowska, 2011).

Frank Webster (2014) rozumie infosferę jako sieć technologii i procesów umożliwiających globalne zbieranie, analizowanie i dystrybucję informacji, podkreślając znaczenie ICT jako kluczowego jej elementu. Natomiast Juliusz L. Kulikowski traktuje infosferę jako synonim przestrzeni informacyjnej, definiując ją jako „środowisko informacyjne człowieka obejmujące te rodzaje informacji, które są mu dostępne za pośrednictwem centrów wyższej działalności nerwowej” (za: Kisilowska, 2011, s. 45). Definicja ta podkreśla techniczne i socjologiczne aspekty infosfery, wskazując, że informacje kształtują percepcję rzeczywistości i wpływają na zachowanie człowieka.

Z technicznego punktu widzenia, infosfera obejmuje sprzęt, oprogramowanie, dane, sieci komunikacyjne i protokoły, które tworzą cyfrowe środowisko. Definicja techniczna podkreśla infrastrukturę wspierającą tworzenie, przechowywanie, przetwarzanie i dystrybucję informacji. Z perspektywy ekonomicznej, infosfera jest węzłowym elementem gospodarki cyfrowej, obejmując infrastrukturę i procesy umożliwiające *e-commerce*, marketing cyfrowy i monetyzację informacji, analizę danych, zarządzanie informacją i platformy cyfrowe napędzające działalność gospodarczą.

Perspektywy filozoficzne i etyczne dotyczące infosfery zagłębiają się w normatywne aspekty wymiany informacji, w tym kwestie prywatności, bezpieczeństwa, dostępu i praw cyfrowych (Halasz-Cysarz, 2014). Natomiast w oglądzie pedagogicznym infosfera jest zorganizowanym środowiskiem informacji z ogromnym potencjałem wychowawczym i edukacyjnym. Jak podkreśla Adam Lepa (2011), obejmuje ona różne nośniki informacji, media drukowane, elektroniczne oraz informacje przekazywane w bezpośrednich i pośrednich kontaktach interpersonalnych, wpływając na człowieka i kształtując jego postawy, wiedzę i umiejętności komunikacyjne. Zorganizowana infosfera wspiera

proces wychowania w kontekście rodzinnym i społecznym oraz w budowaniu „społeczeństwa komunikacji”.

Analiza tych definicji prowadzi do wniosku, że infosfera jest pojęciem szerokim, obejmującym różne aspekty technologiczne, społeczne i filozoficzne, które kształtują nasze środowisko informacyjne. Ponadto jest kształtowana zarówno przez technologię, jak i interakcje społeczne, funkcjonując jako środowisko oddziałujące na człowieka w sposób zorganizowany i długotrwały.

Elementy i warstwy infosfery

Struktura infosfery jest złożona i wielowarstwowa. Jej fundament stanowią technologie informacyjne i komunikacyjne. Obejmują one sprzęt i oprogramowanie umożliwiające przetwarzanie, przechowywanie i przekazywanie informacji (Floridi, 2014). Kluczowe są również media, zarówno tradycyjne (prasa, radio, telewizja), jak i nowe (internet, media społecznościowe, *blogi*, *vlogi*, *podcasty*). Denis McQuail (2010) podkreśla, że media kształtują dostępność, interpretację i znaczenie informacji dla społeczeństwa, a obecnie centralnym elementem jest internet umożliwiający globalną wymianę informacji. Sieci społecznościowe, takie jak Facebook, Twitter, Instagram czy TikTok, są platformami do tworzenia, udostępniania i konsumpcji treści, kształtując interakcje społeczne i tożsamość w przestrzeni cyfrowej (Brol i Czetwertyński, 2015).

Wspomniane interakcje społeczne w infosferze, będące jej kolejnym istotnym elementem, obejmują komunikację między ludźmi, organizacjami i instytucjami za pomocą różnych kanałów komunikacyjnych, wpływając na opinię publiczną, trendy społeczne i kulturowe (Castells, 2013). Kolejnym składnikiem infosfery są dane, zarówno strukturalne (zorganizowane, łatwe do przetwarzania, np. tabele), jak i niestrukuralne (trudniejsze do przetwarzania, np. teksty, zdjęcia, nagrania). *Big data*, czyli ogromne zbiory danych, umożliwiają analizę trendów społecznych, ekonomicznych i technologicznych (Mayer-Schönberger i Cukier, 2014; Wójcik, 2016).

Należy także wskazać na jeszcze inny ważny składnik, którego znaczenie w ostatnim czasie bardzo dynamicznie wzrasta. Chodzi tu o algorytmy i sztuczną inteligencję, które są kluczowymi narzędziami w przetwarzaniu i analizie danych. Algorytmy automatyzują procesy zarządzania informacją, a AI tworzy systemy zdolne do uczenia się i podejmowania decyzji na podstawie analizy danych (zob. Gregor i Kaczorowska-Spychalska, 2020).

Ostatnim z podstawowych składników infosfery są odpowiednie regulacje i normy, takie jak RODO w Unii Europejskiej, które zapewniają prywatność i bezpieczeństwo użytkowników oraz regulują zbieranie, przetwarzanie i udostępnianie informacji w celu zapobiegania nadużyciom i dezinformacji (Batorowska, 2017; Wrzosek, 2020).

Jak już wspomniano, infosfera jest złożonym i wielowarstwowym środowiskiem informacyjnym podzielonym na kilka komponentów (warstw), z których każdy odpowiada za różne aspekty przechowywania, przetwarzania i przesyłania danych. Przywoływany Adam Lepa (2009) wskazuje, że infosfera składa się z różnych warstw, które choć różnią się między sobą, mają wspólny cel, którym jest przekazywanie informacji. Do warstw tych należą: logosfera (warstwa słowa), ikonosfera (warstwa obrazu), sonosfera (warstwa dźwięku) i galenosfera (warstwa ciszy). Każda z nich jest zainteresowana informacją, w tym galenosfera, która w dużej mierze wpływa na rozumienie, porządkowanie i zapamiętywanie informacji.

Wyszczególnione warstwy tworzą złożony ekosystem, który kształtuje nasze codzienne życie, pracę i relacje społeczne oraz nieustannie ewoluje pod wpływem rozwoju technologii informacyjnych i komunikacyjnych. Zrozumienie tych warstw oraz związanych z nimi wyzwań i zagrożeń jest niezbędne dla efektywnego korzystania z technologii informacyjnych. Jest to o tyle istotne, że infosfera niesie ze sobą ogromne możliwości, ale i zagrożenia. Wymaga więc odpowiedzialnego podejścia do ochrony prywatności, bezpieczeństwa i wiarygodności informacji.

Korzyści i zagrożenia współczesnej infosfery

Dzisiejsza infosfera jest znacznie bardziej skomplikowana i złożona niż jej wcześniejsze formy. Obejmuje różnorodne technologie komunikacyjne i urządzenia cyfrowe. Bez wątpienia, rozwój technologii zmienia sposób, w jaki komunikujemy się i zarządzamy informacjami. Technologie takie jak 5G dają możliwość znacznie szybszego przesyłania dużych ilości danych, większą niezawodność i dostępność sieci, co jest kluczowe dla aplikacji wymagających znacznej ilości danych i niskich opóźnień. Otwiera to m.in. nowe możliwości dla aplikacji internetu rzeczy czy inteligentnych miast. Zwiększająca się ilość danych, rozwój sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego, a także rosnąca zależność społeczeństwa od technologii informacyjnych mocno wpływają na jej charakter, co z kolei znacząco determinuje przemiany społeczne i kulturowe (Gregor i Kaczorowska-Spychalska, 2020).

Okazuje się, że centralnym elementem obecnej infosfery stał się internet, umożliwiając globalną komunikację i wymianę informacji, co sprzyja szybkiemu przepływowi kulturowych wzorców i powstawaniu nowych form interakcji społecznych. Według *Digital 2024: global overview report*, w kwietniu 2024 roku 67,1 proc. (5,44 mld) spośród 8,10 mld mieszkańców świata korzystało z internetu, przy czym skala tego dostępu jest różna w zależności od destynacji. W Niderlandach czy Zjednoczonych Emiratach Arabskich dostęp do internetu miało 99 proc. mieszkańców, podczas gdy w Kenii – 40,8 proc. W Polsce było to 88,1 proc. W ciągu dekady (2014–2024) liczba użytkowników wzrosła z 2,73 mld do 5,44 mld (o około 100 proc.). Rośnie też średni czas spędzony w sieci. Obecnie wynosi on 6 godzin i 35 minut. Najwięcej czasu on-line spędzają mieszkańcy RPA (9 godzin i 32 minuty), a najmniej – w Japonii (4 godziny i 4 minuty). W Polsce czas ten wynosi 6 godzin i 9 minut (Kemp, 2024).

Wpływ internetu na kulturę środowiska informacyjnego jest szczególnie widoczny w sferze mediów społecznościowych, które kształtują sposób komunikowania się ludzi, ich relacje i tożsamość. Media te zmieniły sposób dzielenia się informacjami, umożliwiając szybki dostęp i ułatwiając kontakt, a także prowadząc do rozprzestrzeniania

dezinformacji i polaryzacji społecznej (Wrzosek, 2019). Dane zawarte w przywołanym dokumencie *Digital 2024: global overview report* wskazują, że w kwietniu 2024 roku 62,6 proc. (5,07 mld) z 8,1 mld populacji świata korzystało z mediów społecznościowych. W ostatniej dekadzie liczba użytkowników wzrosła o 164 proc.: z 1,92 mld w 2014 roku do 5,07 mld w roku 2024. Spośród wszystkich użytkowników internetu 93,3 proc. korzysta z mediów społecznościowych. Najwięcej użytkowników jest w wieku 20–29 lat (31 proc.), najmniej w grupie 60+ (9 proc.). W Arabii Saudyjskiej i Korei Południowej ponad 90 proc., a w Zjednoczonych Emiratach Arabskich 100 proc. mieszkańców korzysta z tych mediów. Po drugiej stronie skali jest Nigeria z 17 proc. oraz Ghana z nieco ponad 20 proc. W Polsce odsetek ten wynosi 71 proc. (Kemp, 2024).

Wśród osób korzystających z platform społecznościowych 46,6 proc. stanowią kobiety, a 53,4 proc. – mężczyźni. Dostrzegalny jest wzrost średniego czasu poświęcanego na te media. Szacuje się, że przeciętny użytkownik spędza w nich średnio około 2 godzin i 20 minut. Dziesięć lat wcześniej była to 1 godzina i 45 minut (wzrost o około 33 proc.). Najdłużej zanurzonymi w social mediach są osoby w wieku 16–24 lat (ponad 2 godziny i 44 minuty), najkrócej zaś 55–64 lat (około 1 godziny i 39 minut). Najliczniejszą grupą użytkowników mogą poszczycić się następujące platformy: Facebook (3,07 mld), YouTube (2,50 mld), WhatsApp (2 mld), Instagram (2 mld) i TikTok (1,58 mld). Miejsce i wagę w codziennym życiu poszczególnych mediów społecznościowych określa dość symptomatycznie średni czas w miesiącu spędzony na tych platformach; w przypadku TikToka jest to 31 godzin i 47 minut, YouTube'a – 27 godzin i 43 minuty, Facebooka – 19 godzin i 27 minut, WhatsAppa – 16 godzin i 58 minut oraz Instagrama – 16 godzin i 28 minut (Kemp, 2024).

Główne powody korzystania z mediów społecznościowych to kontakt z rodziną i znajomymi (49,7 proc.), spędzanie wolnego czasu (38 proc.), czytanie informacji (34,3 proc.) i poszukiwanie treści (30 proc.). Interesujące jest to, że dla 34,3 proc. użytkowników media te stanowią główne źródło informacji, szczególnie w Ghanie (59 proc.), Brazylii, Argentynie i Nigerii (52 proc.) oraz Turcji, Grecji i Polsce

(51 proc.). Najmniej w Korei Południowej (17,2 proc.) i Japonii (23,6 proc.) (Kemp, 2024).

Korzyści płynące z infosfery

Teleprowłoka informacyjna stała się integralną częścią współczesnego życia. Ma ogromny wpływ na społeczeństwo, kulturę, politykę, gospodarkę, edukację, zdrowie i medycynę, oferując liczne sposobności rozwoju.

Nowe technologie ICT umożliwiają dostęp do różnorodnych treści kulturowych z całego świata. Sprzyjają globalizacji i wymianie międzykulturowej, co pozwala na poznawanie innych kultur, rozwijanie postaw tolerancji i otwartości. Wraz z rozwojem ICT zmienia się sposób konsumpcji mediów, interakcji społecznych oraz uczestnictwa w życiu kulturalnym. Dynamiczny rozwój platform streamingowych zmienia sposób oglądania filmów i słuchania muzyki (Raczkowski, 2020). Dzięki technologiom możemy wirtualnie zwiedzać muzea, wystawy i zabytki na całym świecie. Instytucje kultury adaptują się do nowych trendów, umożliwiając szeroki dostęp do własnych zbiorów. Wirtualne wizyty stają się coraz bardziej popularne, pozwalając na zaspokojenie ciekawości i edukację bez konieczności fizycznej obecności na miejscu (Rabiega, 2020). Takie wirtualne wizyty zyskały na znaczeniu zwłaszcza w okresie pandemii COVID-19. Dane dotyczące liczby wirtualnych odwiedzin wskazują, że kilka wiodących muzeów na świecie odnotowało w tamtym czasie znaczącą liczbę tego typu aktywności, np. paryskie muzeum Louvre miało w 2020 roku blisko 21 mln wizyt on-line. Zainteresowanie tym muzeum wynika z jego bogatej oferty cyfrowej, w tym możliwości zwiedzania wystaw on-line i dostępu do cyfrowych kolekcji (Właszczuk, 2020).

Ponadto rozwój mediów społecznościowych generuje pewne korzyści społeczne, umożliwiając nawiązywanie i utrzymywanie relacji niezależnie od odległości. Aplikacje takie jak WhatsApp, Messenger i Snapchat ułatwiają natychmiastową komunikację tekstową, głosową i wideo, co służy codziennym interakcjom. Młodzież korzysta z tych

narzędzi do utrzymywania bliskich relacji z przyjaciółmi i rodziną, co jest szczególnie ważne w kontekście globalnej mobilności i migracji. Badania pokazują, że media społecznościowe wzmacniają istniejące relacje i wspierają tworzenie nowych (Ellison i in., 2007). Takie platformy jak Facebook, Instagram, X (Twitter) czy TikTok umożliwiają budowanie społeczności on-line, dzielenie się wiedzą i zasobami, oferując także wsparcie emocjonalne i psychologiczne (Best i in., 2014). Platformy te pełnią także rolę edukacyjną, zwiększając świadomość na temat zdrowia psychicznego i zachęcając do szukania pomocy.

Internet stał się przestrzenią, która umożliwia młodzieży wyrażanie siebie, wspierając autorefleksję i rozwój osobisty. Blogi, vlogi i inne formy twórczości on-line pozwalają dzielić się zainteresowaniami i opiniami z szeroką publicznością. Młodzi ludzie otrzymują informację zwrotną od rówieśników, co jest kluczowe w kształtowaniu tożsamości (Brol i Czetwertyński, 2015). Uczestnictwo w społecznościach *on-line* daje także możliwość analizy własnych doświadczeń i uczuć, co prowadzi do lepszego zrozumienia siebie (Huffaker i Calvert, 2006).

Środowisko informacyjne ma również wpływ na politykę. Technologie ICT wspierają procesy demokratyczne i aktywizm społeczny, umożliwiając uczestnictwo w dyskusjach publicznych i kampaniach wyborczych on-line oraz zachęcając do aktywności politycznej. Głos młodych może być usłyszany przez szerokie audytorium, co zwiększa ich wpływ na decyzje polityczne. Media społecznościowe i platformy internetowe pozwalają obywatelom na bezpośrednią komunikację z politykami, organizowanie protestów i kampanii społecznych, działań charytatywnych oraz wyrażania swych poglądów (Dąbrowska-Prokopowska i Nowacki, 2020).

Okazuje się, że z roku na rok dynamicznie rośnie wpływ infosfery na gospodarkę i rynek pracy. Rozwój *e-commerce*, usług on-line i gospodarki opartej na danych prowadzi do zmian struktur organizacyjnych i modeli biznesowych, tworząc nowe możliwości ekonomiczne (Wójtowicz, 2021). Firmy efektywnie zarządzające informacją i technologiami zyskują przewagę konkurencyjną. Nowe instrumenty, takie jak *blockchain*, *fintech* czy *e-commerce*, redefiniują sposób prowadzenia działalności gospodarczej, a także wpływają na rozwój pracy zdalnej

i elastycznych form zatrudnienia (Gregor i Kaczorowska-Spychalska, 2020). Infosfera umożliwia rozwój umiejętności cyfrowych i krytycznego myślenia. Podejmowanie działań na rzecz kształtowania tych kompetencji wśród młodzieży jest kluczowe dla przygotowania ich do przyszłej kariery zawodowej i zwiększenia konkurencyjności na rynku pracy (Vuorikari, Kluzer i Punie, 2022). Analizy wskazują, że posiadanie podstawowych umiejętności cyfrowych znacznie zwiększa szansę na zatrudnienie. Obecnie ponad 80 proc. ogłaszanych ofert pracy wymaga posiadania takich kompetencji. Dzięki temu, że można je stale rozwijać, są one cennym atutem dla pracowników na każdym etapie kariery (Digital Skills Global, 2021).

Nowe technologie ICT pozwalają pracować z dowolnego miejsca, zwiększając mobilność i elastyczność zawodową. Ponadto praca zdalna ułatwia łączenie obowiązków zawodowych z prywatnymi, poprawiając równowagę życia zawodowego i osobistego (Messenger i Gschwind, 2016; Pyöriä, 2011). Dodatkowo technologie ICT wspierają przedsiębiorczość i innowacje, umożliwiając zakładanie firm i realizację innowacyjnych projektów. Natomiast platformy crowdfundingowe, media społecznościowe czy cyfrowe narzędzia do analizy danych pomagają przedsiębiorcom w zdobywaniu funduszy, promowaniu produktów i analizowaniu rynku.

Nie sposób nie wspomnieć o wpływie środowiska cyfrowego na edukację i rozwój osobisty. W miarę jak technologia i internet stają się coraz bardziej zintegrowane z naszym codziennym życiem, zyskujemy szeroki dostęp do nowych zasobów, narzędzi i społeczności wspierających naukę i rozwój. Nowe technologie umożliwiają edukację na odległość, pozwalając na pozyskiwanie wiedzy niezależnie od lokalizacji geograficznej czy ograniczeń wynikających np. z pandemii (Barczak i in., 2006; Kocot i Kwasek, 2023). Platformy e-learningowe oferują zdobywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności w dowolnym miejscu i czasie, co jest korzystne dla osób z ograniczonym dostępem do tradycyjnych form edukacji. Oferują one np. kursy prowadzone przez ekspertów z najlepszych uczelni, co przyczynia się do demokratyzacji oświaty. Internet globalizuje edukację, umożliwiając współpracę międzynarodową między uczniami, studentami, nauczycielami i naukowcami.

Programy wymiany on-line, projekty badawcze i konkursy edukacyjne sprzyjają globalnemu zrozumieniu i współpracy.

Biblioteki cyfrowe zapewniają dostęp do szerokiej gamy źródeł naukowych i literatury, pomagając redukować bariery edukacyjne w mniej rozwiniętych regionach (Tenopir i King, 2008). Ponadto studenci i naukowcy mogą korzystać z dostępnych przez internet baz danych, narzędzi do analizy danych i platform do publikacji wyników badań, zwiększając swoją widoczność w środowisku akademickim (Rębisz i Lungulov, 2022). ICT umożliwiają tworzenie interaktywnych materiałów edukacyjnych, takich jak quizy on-line, zadania domowe, symulacje komputerowe, wirtualne laboratoria i gry edukacyjne, wspierając naukę przez doświadczenie. Platformy edukacyjne on-line oferują natychmiastowy *feedback* i ocenę, pomagając uczniom szybko zidentyfikować i poprawić błędy. Młodzież korzystająca z technologii edukacyjnych osiąga lepsze wyniki w nauce w porównaniu do tych, którzy pozostają przy tradycyjnych metodach nabywania wiedzy (Means, 2010; Means i in., 2013). Dodatkowo, technologie edukacyjne umożliwiają personalizację procesu nauczania, dostosowując treści edukacyjne do indywidualnych potrzeb i umiejętności uczniów, co zwiększa efektywność procesu edukacyjnego (Pane i in., 2017).

Infosfera ma znaczny wpływ na zdrowie i medycynę. Technologie informacyjne i komunikacyjne wspierają diagnostykę, leczenie i zarządzanie zdrowiem publicznym. Telemedycyna, operacje z użyciem robota da Vinci, elektroniczne kartoteki pacjentów i systemy analizy danych zdrowotnych poprawiają zarządzanie opieką zdrowotną i leczenie pacjentów (Raghupathi i Raghupathi, 2014). Technologie cyfrowe wspierają zdrowie fizyczne przez aplikacje monitorujące aktywność fizyczną, odżywianie czy sen. Błażej Stankiewicz ze współpracownikami (2021) wskazują, że nowości technologiczne promujące aktywność fizyczną motywują do ćwiczeń i zdrowszego stylu życia.

Analizując trendy w zakresie digitalizacji środowiska człowieka, w tym stale rosnącą liczbę użytkowników sieci na świecie oraz coraz częstsze korzystanie z oferty internetowej, możemy mówić o tym, że „rzeczywistość wirtualna” staje się poprzez fakt coraz dłuższego

przebywania w niej faktycznie dominującym środowiskiem życia dla coraz większej liczby osób (Kisilowska, 2011).

Zagrożenia ze strony infosfery

Rozwój technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz globalna dostępność internetu zmieniły funkcjonowanie ludzi w wielu dziedzinach życia. Pomimo licznych korzyści, takich jak łatwiejszy dostęp do informacji, możliwość nauki na odległość czy nawiązywanie kontaktów społecznych, infosfera niesie również ze sobą szereg zagrożeń m.in. w obszarach takich jak relacje interpersonalne, zdrowie psychiczne, polityka i demokracja, bezpieczeństwo danych, nierówności cyfrowe czy edukacja.

W miarę jak ludzie coraz bardziej zanurzają się w cyfrowy świat, narażają się na różnorodne niebezpieczeństwa, takie jak dezinformacja, cyberprzemoc, problemy z prywatnością i bezpieczeństwem danych, a także uzależnienie od technologii. Nadmierne korzystanie z nowych narzędzi niesie ze sobą liczne zagrożenia dla zdrowia psychicznego, fizycznego i społecznego, szczególnie wśród młodzieży, która jest narażona na uzależnienie się od internetu, cyberprzemoc, obniżenie samooceny, poczucie samotności i pogorszenie zdrowia psychicznego (Rębisz i Sikora, 2016). Dezinformacja, problemy z prywatnością oraz bezpieczeństwem danych również stanowią poważne zagrożenie (Balcewicz, 2018). Użytkownicy mediów społecznościowych, zwłaszcza młodzi ludzie, są wystawieni na stały strumień wiadomości, powiadomień i aktualizacji, co prowadzi do zmęczenia, stresu i trudności w koncentracji. Stres informacyjny wynika z natłoku danych, które trzeba codziennie przetwarzać, a ciągle powiadomienia potęgują to zjawisko (Misra i Stokols, 2012). Badania wskazują, że nadmiar informacji zmniejsza zdolność koncentracji, pogarsza nastrój oraz zwiększa poziom stresu i lęku, co negatywnie wpływa na zdrowie psychiczne (Bawden i Robinson, 2009). Nasilone użytkowanie nowych technologii jest więc znaczącym zagrożeniem wymagającym działań prewencyjnych.

Chociaż nowe technologie ułatwiają nawiązywanie i utrzymywanie kontaktów, mogą również negatywnie wpływać na jakość relacji interpersonalnych. Nadmierne korzystanie z technologii prowadzi do zaniedbywania relacji bezpośrednich i osłabienia umiejętności komunikacyjnych. Osoby spędzające dużo czasu w sieci często izolują się od rzeczywistych interakcji, co osłabia więzi rodzinne i przyjacielskie oraz zwiększa poczucie samotności. Zaniedbywanie relacji w realnym świecie pogarsza jakość życia i obniża satysfakcję z kontaktów międzyludzkich (Huan i in., 2014; Lai i in., 2015).

Wpływ mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne jest złożony. Media społecznościowe, mimo szeregu korzyści, niosą zagrożenia takie jak zwiększony poziom lęku, depresji, cyberprzemoc, uzależnienie, niska samoocena, poczucie samotności oraz problemy z akceptacją własnego wizerunku i ciała (Klimczyk, 2024).

Jednym z kluczowych mechanizmów wpływu mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne jest społeczny proces porównywania się. Wiemy, że social media oferują przestrzeń do prezentowania wyidealizowanego obrazu siebie, co może wspierać pozytywny obraz własnej osoby. Jednak presja spełniania określonych standardów piękna i stylu życia może obniżać samoocenę i poczucie własnej wartości, zwłaszcza w kontekście wygórowanych standardów piękna i sukcesu. Problem ten dotyczy głównie młodzieży (Klimczyk, 2024). Idealizowane wizerunki celebrytów i influencerów wywołują presję na młodych ludzi, by dostosowywali się do nierealistycznych standardów, co prowadzi do problemów z akceptacją własnego ciała i wyglądu, zaburzeń odżywiania oraz innych problemów zdrowotnych (Perloff, 2014). Młodzież często porównuje swoje życie, wygląd i osiągnięcia z prezentowanymi przez rówieśników w sieci, co prowadzi do poczucia niższości, zazdrości i frustracji. Badania wykazały, że negatywne społeczne porównania są silnie skorelowane z objawami depresji i lęku (Appel i in., 2016). Z kolei badania Jasmine Fardouly i współpracowników (2015) pokazują, że częste korzystanie z mediów społecznościowych jest związane z większym niezadowolaniem z własnego wizerunku ciała u młodych kobiet.

Infosfera i rozwój technologii stanowią zagrożenie dla zdrowia psychicznego, zwłaszcza w kontekście uzależnienia od internetu, które

oznacza nadmierne i kompulsywne korzystanie z technologii cyfrowych prowadzące do negatywnych konsekwencji dla zdrowia fizycznego i psychicznego, relacji społecznych i codziennego funkcjonowania (Young, 1998). Smartfony, tablety i komputery oferują nieograniczone możliwości spędzania czasu on-line, co zwiększa ryzyko uzależnienia. Skutki są widoczne w różnych aspektach życia społecznego młodych osób, prowadząc do zaniedbywania obowiązków szkolnych i rodzinnych, co skutkuje pogorszeniem wyników w nauce i napięciami rodzinnymi (Douglas i in., 2008; Yu i in., 2013). Nadmierne korzystanie z sieci osłabia więzi międzyludzkie, a kontakty internetowe stają się ważniejsze niż realne znajomości. Preferowanie komunikacji on-line prowadzi do trudności w nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji interpersonalnych, co skutkuje poczuciem osamotnienia i wykluczeniem społecznym (Papacharissi i Rubin, 2000). Natomiast fizyczne oznaki tego problemu objawiają się w postaci braku snu, zmęczenia, złych nawyków żywieniowych czy braku aktywności fizycznej (Douglas i in., 2008; Lai i in., 2015; Waldo, 2014). Osoby uzależnione często odznaczają się depresją, introwersją, neurotyzmem, nadwrażliwością i nieśmiałością. Charakteryzują się niską samooceną, niepewnością, niskim poczuciem sprawstwa i negatywnymi strategiami radzenia sobie ze stresem (Fundacja „Dzieci Niczyje”, 2012). Badania wskazują, że osoby z problemami psychospołecznymi są szczególnie narażone na patologiczne używanie internetu (Yao i Zhong, 2014). Uzależnienie od technologii cyfrowych wykazuje rosnący trend w ostatnich dwóch dekadach, który nasilił się podczas pandemii COVID-19. W 2021 roku aż 26,99 proc. globalnej populacji mogło być uzależnionych od smartfonów, 17,42 proc. – od mediów społecznościowych, 14,22 proc. – od internetu, 8,23 proc. – od cyberseksu (cyberpornografii), a 6,04 proc. – od gier komputerowych (Meng i in., 2022).

Poczucie wykluczenia (ang. *fear of missing out*, FoMO) jest kolejnym istotnym mechanizmem oddziaływania mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne. Uczucie lęku przed przeoczeniem ważnych wydarzeń lub informacji udostępnianych przez innych użytkowników może prowadzić do zwiększonego poziomu lęku, stresu, trudności

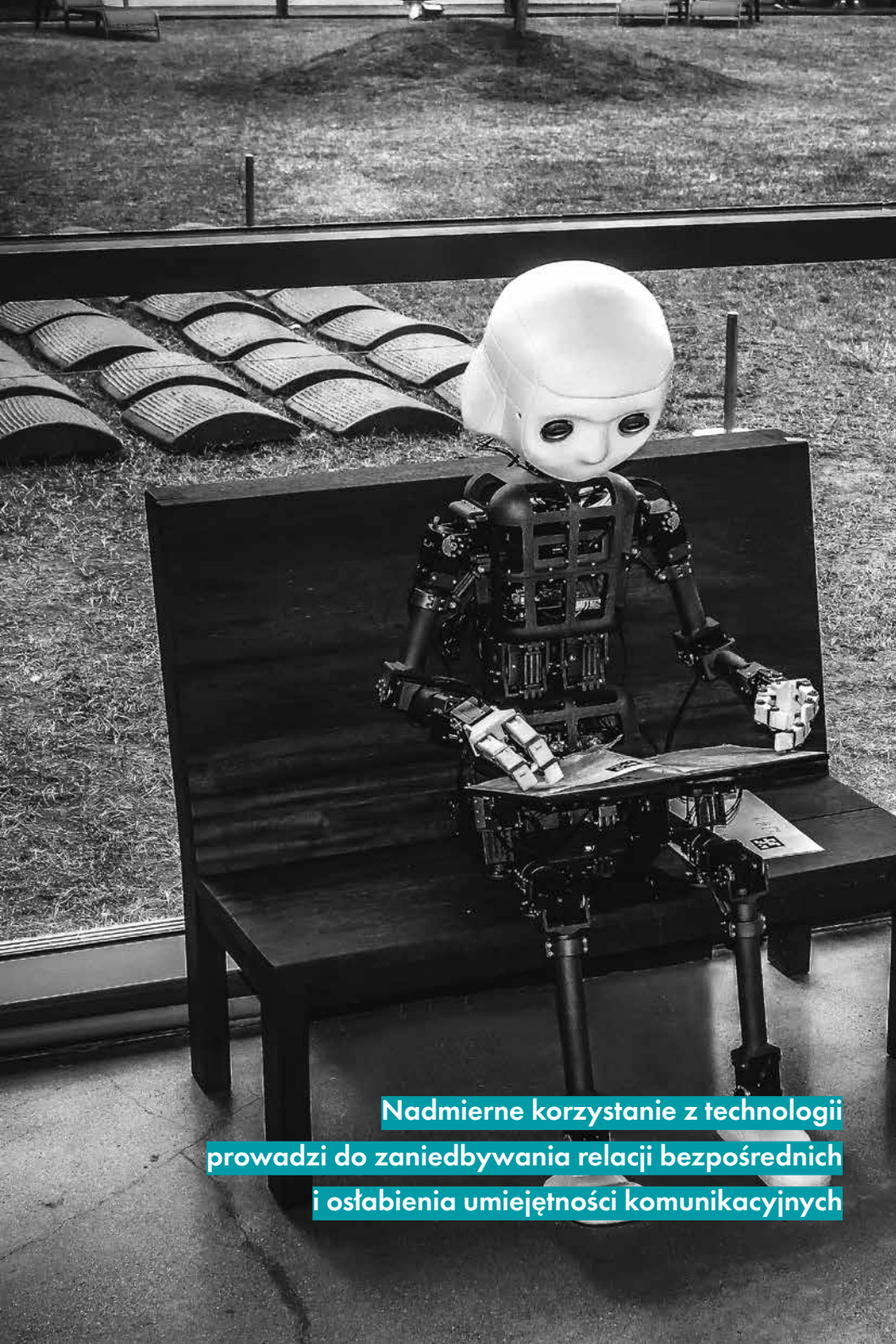
w koncentracji i niezadowolenia z życia (Dogan, 2019; Hunt i in., 2018; Tomczyk, 2019).

Jak już wspomiano, badania jasno wskazują, że najbardziej narażoną na uzależnienie od internetu grupą jest młodzież (Leung, 2007; Mossbarger, 2008). Przyczyną tego jest deficyt możliwości realizacji swoich potrzeb w świecie realnym, które łatwiej zaspokajane są w przestrzeni wirtualnej. Należą do nich nawiązywanie i podtrzymywanie kontaktów, uzyskiwanie odpowiedzi na pytania, wyrażanie siebie, budowanie tożsamości oraz rozwijanie zainteresowań (Aydm i San, 2011; Satan, 2020; Tomczyk i in., 2020; Wąsiński i Tomczyk, 2015). Problem stanowi doświadczanie przez młodzież pozornego poczucia wspólnoty wynikającego z szybkiego tempa życia i płytkich kontaktów, co generuje poczucie samotności. Młodzi ludzie, chcąc niwelować ten stan, szukają alternatywnych sposobów integracji przez internet (Huan i in., 2014; Wasilewska i Łozińska, 2015). Paradoksalnie, spędzanie znacznej ilości czasu w cyberprzestrzeni może zwiększać izolację społeczną, depresję i poczucie osamotnienia (Chou i in., 2005). Ponadto, osoby z problemami psychospołecznymi często wolą interakcje on-line niż twarzą w twarz, gdyż wydają się one mniej groźne (Davis, 2001; Yao i Zhong, 2014). To prowadzi do nadmiernego korzystania z sieci i uniemożliwia tworzenie zdrowych interakcji społecznych, osłabia rozwój społeczny poprzez zabieranie czasu, który mógłby być spędzony z rodziną lub przyjaciółmi (Yao i Zhong, 2014). Poczucie samotności w okresie młodości może stanowić ryzyko powstania niekorzystnych zmian osobowości i zachowań patologicznych (Dołęga, 2003). Badania Jung-Hyun Kim i współpracowników (2009) wskazują, że osoby odczuwające samotność lub mające deficyty społeczne są bardziej skłonne do kompulsywnego korzystania z sieci, co przynosi negatywne efekty w postaci problemów w szkole, pracy i relacjach międzyludzkich. Te negatywne konsekwencje mogą zwrócić uwagę na poczucie samotności i odrzucenia, prowadząc do zamkniętego koła samotności i nadużywania internetu (Charzyńska i Góźdź, 2014; Kim i in., 2009).

Jednym z poważniejszych zagrożeń związanych z użytkowaniem nowych technologii przez młodzież jest cyberprzemoc (*cyberbullying*), która negatywnie wpływa na zdrowie psychiczne ofiar, prowadząc

do szeregu niekorzystnych następstw emocjonalnych i społecznych. Cyberprzemoc to agresywne zachowania za pomocą środków elektronicznych, inicjowane przez jednostkę lub grupę, a wymierzone przeciw ofierze z ograniczonymi możliwościami obrony (Casas i in., 2013; Pyżalski, 2012; Slonje i in., 2013). Cyberagresja może mieć miejsce w każdym czasie i miejscu, co czyni ją trudną do uniknięcia, potęgując stres i poczucie bezradności ofiar (Sticca i Perren, 2013). Badania wykazują, że ofiary cyberagresji często doświadczają lęku, depresji, obniżonej samooceny, a w skrajnych przypadkach podejmują próby samobójcze (Dooley i in., 2009; Kowalski i in., 2014; Tomczyk, 2017). Długotrwała ekspozycja na przemoc internetową prowadzi do chronicznego stresu i poważnych zaburzeń zdrowia psychicznego, co ma długofalowy wpływ na rozwój emocjonalny i społeczny jednostki (Kowalski i Limber, 2013; Rębisz i in., 2023). Ponadto, młody człowiek spędzający dużo czasu on-line, odznaczający się niskimi umiejętnościami społecznymi lub problemami w relacjach rówieśniczych, jest bardziej narażony na cyberprzemoc (Dooley i in., 2009; Tsitsika i in., 2015). Ostatnie badania wskazują, że podczas pandemii nasilił się problem agresji elektronicznej. W latach 2018–2021 aż 60 proc. rodziców dzieci w wieku 14–18 lat zgłaszało przypadki prześladowania w szkole i cyberprzestrzeni, a jedna piąta przypadków cyberprzemocy miała miejsce w mediach społecznościowych (Rokicka, 2022). Natomiast raport WHO (2024) wskazuje, że co szósty Europejczyk (15 proc.) w wieku 11–15 lat doświadcza przemocy w cyberprzestrzeni, a około 12 proc. z nich stosuje cyberprzemoc.

Jednym z kluczowych wyzwań dla infosfery jest zapewnienie prywatności i bezpieczeństwa danych. Wraz ze wzrostem gromadzenia i przetwarzania informacji on-line, wzrasta ryzyko naruszeń danych, kradzieży tożsamości i cyberataków. Naruszenia prywatności mogą prowadzić do kradzieży tożsamości, oszustw finansowych, nękania oraz szkód emocjonalnych i społecznych (Taddicken, 2014). Gromadzenie i udostępnianie danych za pośrednictwem platform internetowych może prowadzić do ich nieautoryzowanego wykorzystania, a użytkownicy często nie są świadomi konsekwencji. Takie mechanizmy jak *tracking*, profilowanie i targetowanie reklam mogą gromadzić dużo



**Nadmierne korzystanie z technologii
prowadzi do zaniedbywania relacji bezpośrednich
i osłabienia umiejętności komunikacyjnych**

informacji bez pełnej świadomości użytkowników. Wycieki danych i ataki hakerskie mogą ujawniać wrażliwe informacje. Młodzież, z racji nagminnego korzystania z sieci, jest narażona na złośliwe oprogramowanie, takie jak wirusy, trojany i *ransomware*, które mogą kraść dane i powodować szkody. Ataki cybernetyczne, jak np. *phishing* i *hacking*, mogą prowadzić do poważnych naruszeń bezpieczeństwa (Symantec, 2019). Szczególnym zagrożeniem dla młodych osób jest *grooming*, czyli proces budowania zaufania w celu wykorzystywania seksualnego. Przestępcy internetowi wykorzystują anonimowość i fałszywe tożsamości, aby manipulować swoimi ofiarami i nakłaniać je do ryzykownych działań (Whittle i in., 2013).

Nie wolno także zapominać, że środowisko informacyjne niesie poważne zagrożenia związane z dezinformacją, *fake newsami* i manipulacją informacyjną. Dezinformacja, czyli celowe rozpowszechnianie fałszywych informacji w celu wprowadzenia w błąd, tworzy fałszywy obraz świata, prowadząc do błędnych decyzji i fałszywych przekonań. *Fake newsy* zaś wpływają na opinię publiczną, decyzje polityczne i nastroje społeczne, destabilizując procesy demokratyczne. Z kolei manipulacja informacją podważa zaufanie do instytucji, mediów i ogranicza wolność słowa, utrudniając obywatelom podejmowanie świadomych decyzji. Może też wpływać na wyniki wyborów, kształtować zachowania społeczne i determinować nastroje w państwie (Balcewicz, 2018; Wrzosek, 2019).

Mimo że dezinformacja nie jest zjawiskiem nowym, rozwój technologii, internetu i serwisów społecznościowych znacznie ją wzmocnił, umożliwiając globalne rozprzestrzenianie. Stała się ona jednym z największych zagrożeń przestrzeni cyfrowej. Justyna Balcewicz (2018) zauważa, że około dwie trzecie obywateli Unii Europejskiej spotyka się z *fake newsami* przynajmniej raz w tygodniu. Większość ludzi nie potrafi odróżnić opinii od faktów i rzadko weryfikuje informacje znalezione w sieci. Ponadto algorytmy rekomendacji sprzyjają powstawaniu baniek informacyjnych i *echo chambers*, gdzie użytkownicy są ekspozowani na jednostronne informacje, zamykając ich na odmienne poglądy i opinie (Czerski, 2022). Badania wskazują, że *fake newsy* docierają do odbiorców sześciokrotnie szybciej niż prawdziwe informacje, a ich

zasięg jest większy. Okazuje się również, że to nie boty, ale ludzie są głównymi sprawcami rozpowszechniania dezinformacji w mediach społecznościowych (Vosoughi i in., 2018). Młodzi ludzie, jako aktywni użytkownicy wspomnianych mediów, są szczególnie narażeni na te zjawiska. Wynika to m.in. z faktu, że często czerpią oni informacje tylko z social mediów, co naraża ich na fałszywe wiadomości, wpływając na postrzeganie rzeczywistości i podejmowane decyzje. Prowadzi to do błędnych przekonań, skrajnych poglądów i nieodpowiedzialnych decyzji (Guess i in., 2018).

Infosfera może również pogłębiać nierówności społeczne, szczególnie przez brak dostępu do technologii (nierówności cyfrowe) i zasobów informacyjnych. Nie wszyscy mają jednakowy dostęp do tych dóbr, co prowadzi do pogłębiania nierówności edukacyjnych i społecznych (van Deursen i van Dijk, 2014). Nierówności cyfrowe marginalizują grupy bez dostępu do nowoczesnych technologii, co utrudnia rozwijanie umiejętności cyfrowych i ogranicza możliwości edukacyjne, zawodowe i społeczne (Festic i in., 2021; Ragnedda, 2020).

Pomimo licznych korzyści, infosfera może również mieć negatywny wpływ na edukację młodzieży. Nadmierne korzystanie z technologii prowadzi do problemów z koncentracją, spadku wyników w nauce i uzależnienia od mediów. Badania pokazują, że wielozadaniowość cyfrowa generuje problemy ze skupieniem uwagi i przetwarzaniem informacji (Junco, 2012; Miller i in., 2020). Larry D. Rosen i współpracownicy (2013) stwierdzili, że młodzież, która często przerywa naukę na rzecz korzystania z mediów społecznościowych, osiąga w nauce gorsze wyniki.

Mechanizmy adaptacyjne i strategie zaradcze

Rozwój technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT) znacząco przekształcił nasze środowisko społeczne i informacyjne. Każda nowa generacja technologii przynosi możliwości i wyzwania, wpływając na różne aspekty życia, dotyczy to szczególnie młodzieży dorastającej w cyfrowym świecie. Zrozumienie zmienności przestrzeni

informacyjnej, ewoluującej pod wpływem technologii, umiejętność przewidywania jej roli w przyszłości oraz wpływu na społeczeństwo jest kluczowe dla skutecznego zarządzania jej potencjałem. Przyszłość przestrzeni informacyjnej jest nierozdzielnie związana z rozwojem ICT. Technologie takie jak sztuczna inteligencja (AI), rozszerzona rzeczywistość (AR), wirtualna rzeczywistość (VR), internet rzeczy (IoT) czy technologie kwantowe będą miały zasadniczy wpływ na kształtowanie się tej przestrzeni (Floridi, 2014). Popularność wspomnianych technologii stwarza nowe perspektywy w zarządzaniu informacją, ochronie prywatności oraz bezpieczeństwie.

Dzisiejsza infosfera wymaga rozwijania mechanizmów adaptacyjnych i strategii zaradczych. Mają one pomagać adolescentom radzić sobie z wyzwaniami związanymi z ekosystemem informacyjnym. Potrzebne są w tym celu takie kompetencje jak umiejętność obsługi komputera, korzystania z internetu, zarządzania danymi, programowania oraz przestrzegania zasad bezpieczeństwa cyfrowego. Dodatkowo, ważne są umiejętności używania narzędzi służących do pracy zespołowej on-line, tworzenia treści multimedialnych oraz wykorzystywania technologii na potrzeby innowacji i rozwiązywania problemów (KIKO Educational Solutions, 2019).

W erze społeczeństwa zdigitalizowanego umiejętności cyfrowe oraz krytyczne analizowanie i ocenianie informacji stały się niezbędnymi właściwościami, które młodzież musi w sobie rozwijać, aby skutecznie i bezpiecznie poruszać się w infosferze. Kształtowanie krytycznego myślenia oraz stosowanie adaptacyjnych strategii okazują się kluczowe w dobie narastających zjawisk dezinformacji, *fake newsów* i manipulacji informacyjnej. Z pewnością konieczność podnoszenia własnych kompetencji będzie nierozdzielnie związana z sukcesywnym pojawianiem się kolejnych innowacji technologicznych. Można postawić tezę, że technologie takie jak AI, AR i IoT będą miały coraz większy wpływ na sposób, w jaki uczniowie uczą się i rozwijają umiejętności. AR i VR mają potencjał do rewolucjonizowania edukacji, oferując interaktywne formy nauki, które mogą przyczynić się do zwiększenia jej efektywności (Janowska i Skrzek-Lubasińska, 2019).

Wspieranie młodzieży w radzeniu sobie z meandrami cyfrowego świata wymaga odpowiedzialnej edukacji medialnej, rozwijania umiejętności cyfrowych, krytycznego myślenia, bezpieczeństwa cyfrowego oraz wsparcia ze strony rodziny i innych środowisk. Edukacja medialna i cyfrowa odgrywa podstawową rolę w przygotowaniu młodzieży do życia w zdigitalizowanym świecie (Pyżalski, 2024). Uczniowie z rozwiniętymi umiejętnościami krytycznego myślenia są lepiej przygotowani do analizowania i interpretowania informacji, co jest niezbędne w naukach przyrodniczych, humanistycznych i społecznych.

Edukacja w zakresie krytycznego myślenia jest nieodzowna dla przeciwdziałania dezinformacji. Adekwatne programy szkoleniowe, warsztaty i kampanie społeczne mogą wyposażyć młodego człowieka w umiejętności służące skutecznemu radzeniu sobie z dezinformacją. Programy te powinny dotyczyć kwestii oceniania wiarygodności źródeł, rozpoznawania manipulacji medialnych oraz uświadamiać, że wiele treści w mediach społecznościowych jest selekcionowanych i filtrowanych (Balcewicz, 2018; Ogródowczyk i in., 2020). Umiejętności te pomogą młodzieży w świadomym korzystaniu z mediów społecznościowych.

Jednym z głównych wyzwań związanych z nowymi technologiami jest zjawisko nierówności cyfrowych. Aby zapewnić równy dostęp do technologii dla wszystkich uczniów, niezależnie od ich pochodzenia społeczno-ekonomicznego, konieczne są programy rządowe i inicjatywy prywatne służące zmniejszeniu tych nierówności (van Deursen i van Dijk, 2014).

Kolejnym istotnym wyzwaniem związanym z funkcjonowaniem w infosferze jest kwestia etyki, prywatności i bezpieczeństwa. Technologie AI i algorytmy personalizujące treści mogą tworzyć „bańki informacyjne”, które ograniczają perspektywę użytkowników i wpływają na ich postrzeganie świata. Ponadto, rosnące zagrożenia cyberatakami i wyciekiem danych osobowych wymagają ciągłego monitorowania i adaptacji systemów zabezpieczeń (Wrzosek, 2020). Cyberataki, wirusy i inne formy złośliwego oprogramowania mogą prowadzić do kradzieży danych i zakłóceń w działaniu systemów informacyjnych. Bezpieczeństwo informacji stanowi duże wyzwanie w rozwijającej się infosferze.

Szkoły i pozostałe instytucje edukacyjne powinny oferować programy szkoleniowe dotyczące bezpiecznego korzystania z internetu, ochrony danych osobowych i rozpoznawania zagrożeń on-line.

W kontekście niniejszych rozważań, warto także wspomnieć o wsparciu społecznym i rodzinnym, które odgrywa kluczową rolę w odpowiedzialnym korzystaniu z ICT przez młodzież. Rodzice, rodzeństwo, nauczyciele i społeczność lokalna mają istotny wpływ na kształtowanie nawyków cyfrowych młodzieży. Edukacja na temat bezpiecznego korzystania z technologii powinna zaczynać się w domu i być kontynuowana w szkole, co pozwoli młodym ludziom na rozwijanie zdrowych nawyków i odpowiedzialne użytkowanie mediów cyfrowych (Tomczyk i Potyrała, 2019). Poprzez właściwą edukację, ustalanie zasad, promowanie zdrowych nawyków i wsparcie emocjonalne, można stworzyć środowisko wspierające rozsądne korzystanie z ICT i zadbać o odpowiednią kulturę medialną (Wrońska, 2012). Rodzice są głównymi wzorcami dla swych dzieci, dlatego ważne jest, aby użytkowali technologie odpowiedzialnie. Badania pokazują, że dzieci, których rodzice korzystają z mediów w sposób świadomy, same również wykazują bardziej odpowiedzialne nawyki (Clark, 2011).

Podsumowanie

Infosfera jako dynamiczny i wieloaspektowy ekosystem informacyjny odgrywa istotną rolę we współczesnym świecie, wpływając na życie społeczne, gospodarcze i kulturowe. Rozwój technologii informacyjnych i komunikacyjnych wykształcił nowoczesne narzędzia, które zmieniły sposób przetwarzania, udostępniania i konsumowania danych. Historia ewolucji przestrzeni informacyjnej, od pierwszych systemów telekomunikacyjnych po współczesne technologie mobilne, chmurowe, AI, IoT i *blockchain*, ukazuje nieustanny proces innowacji i adaptacji technologicznych rewolucjonizujący nasze życie.

Rosnąca rola ekosystemu informacyjnego od początku XXI wieku stwarza ogromne możliwości dla współczesnego człowieka, zwłaszcza młodego, takie jak rozwój umiejętności cyfrowych, dostęp do zasobów

edukacyjnych, wsparcie zdrowia psychicznego i fizycznego, budowanie relacji społecznych oraz nowe możliwości zawodowe. Infosfera generuje jednak również wyzwania wymagające strategii adaptacyjnych i wsparcia ze strony rodziny, szkoły i społeczności. Zrozumienie i efektywne wykorzystanie potencjału infosfery może przyczynić się do lepszego funkcjonowania i rozwoju człowieka w zmieniającym się świecie.

Edukacja medialna i cyfrowa, rozwijanie kompetencji cyfrowych, umiejętności krytycznego myślenia oraz bezpieczeństwo cyfrowe są kluczowe dla odpowiedzialnego korzystania z cyberprzestrzeni. Takie podejście stwarza możliwość efektywnego wykorzystania jej potencjału i ograniczenia zagrożeń związanych z nowoczesnymi technologiami. W tym miejscu pojawia się konieczność podejmowania działań na rzecz współpracy rodziny, instytucji edukacyjnych oraz innych środowisk w celu kreowania kultury medialnej, która wspierałaby młodzież w radzeniu sobie z możliwościami i wyzwaniami cyfrowego świata.

Literatura

- Appel, H., Gerlach, A.L., i Crusius, J. (2016). The interplay between Facebook use, social comparison, envy, and depression. *Current Opinion in Psychology*, 9, 44–49.
- Aydm, B., i San, S.V. (2011). Internet addiction among adolescents: the role of self-esteem. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 15, 3500–3505.
- Babik, W. (2016). Ekosystem informacyjny człowieka w XXI wieku. W: E. Głowacka, M. Jarocki i N. Pamuła-Cieślak (red.), *Współczesne oblicza komunikacji i informacji: Przestrzeń informacyjna nauki* (s. 13–17). Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Balcewicz, J. (2018). *Fake news – dezinformacja w świecie nowych technologii*. NASK Cyberpolicy. Pobrano z <https://cyberpolicy.nask.pl/fake-news-dezinformacja-w-swiecie-nowych-mediow/>.
- Barczak, A., Florek, J., Jakubowski, S., i Sydoruk, T. (2006). *Zd@lna edukacja. Potrzeby, problemy, szanse i zagrożenia*. Warszawa: Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej.

- Batorowska, H. (2017). Bezpieczeństwo informacyjne w dyskursie naukowym kierunku badań. W: H. Batorowska i E. Musiał (red.), *Bezpieczeństwo informacyjne w dyskursie naukowym* (s. 9–28). Kraków: Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej. Instytut Bezpieczeństwa i Edukacji Obywatelskiej. Katedra Kultury Informacyjnej i Zarządzania Informacją.
- Bawden, D., i Robinson, L. (2009). The dark side of information: overload, anxiety and other paradoxes and pathologies. *Journal of Information Science*, 35(2), 180–191.
- Best, P., Manktelow, R., i Taylor, B. (2014). Online communication, social media and adolescent wellbeing: a systematic narrative review. *Children and Youth Services Review*, 41, 27–36.
- Brol, M., i Czetwertyński, S. (2015). Sieciowa sfera publiczna a media społecznościowe. *Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach*, 209, 33–41.
- Casas, J.A., Del Rey, R., i Ortega-Ruiz, R. (2013). Bullying and cyberbullying: convergent and divergent predictor variables. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 3.
- Castells, M. (2007). *Spółczesność sieci*. Przeł. M. Marody i in. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Castells, M. (2013). *Władza komunikacji*. Przeł. J. Jedliński i P. Tomanek. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Charzyńska, E., i Góźdź, J. (2014). W sieci uzależnienia. Polska adaptacja Skali Uzależnienia od Facebooka (the Bergen Facebook Addiction Scale) C.S. Andreassen, T. Torsheima, G.S. Brunborga i S. Pallesen. *Chowanna*, 1(42), 163–186.
- Chou, C., Condrón, L., Belland, J.C. (2005). A review of the research on Internet addiction. *Educational Psychology Review*, 17(4), 363–388.
- Clark, L.S. (2011). Parental mediation theory for the Digital Age. *Communication Theory*, 21(4), 323–343.
- Czerski, W. (2022). Filter bubbles jako narzędzie dezinformacji i manipulacji. *Humanities and Cultural Studies*, 3(2), 27–36.
- Davis, R.A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187–195.
- Dąbrowska-Prokopowska, E., i Nowacki, G. (2020). Młodzi, gniewni i zagubieni, czyli o aktywności politycznej pokolenia Z we współczesnej Polsce. *Kwartalnik Trzeci Sektor*, 51/52(3/4), 64–79.

- Digital Skills Global. (2021). *The top 10 digital skills tech companies are looking for today*. Digital Skills Global. Pobrano z <https://digitalskillsglobal.com/blog/the-top-10-digital-skills-tech-companies-are-looking-for-today>.
- Długosz, D. (2016). *Pierwsza strona internetowa została upubliczniona 25 lat temu*. Komputer Świat. Pobrano z <https://www.komputerswiat.pl/aktualnosci/internet/pierwsza-strona-internetowa-zostala-upubliczniona-25-lat-temu/e69sxj1>.
- Dogan, V. (2019). Why do people experience the fear of missing out (FoMO)? Exposing the link between the self and the FoMO through self-construal. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 50(4), 524–538.
- Dołęga, Z. (2003). *Samotność młodzieży: analiza teoretyczna i studia empiryczne*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Dooley, J.J., Pyżalski, J., i Cross, D. (2009). Cyberbullying versus face-to-face bullying: a theoretical and conceptual review. *Zeitschrift Für Psychologie / Journal of Psychology*, 217(4), 182–188.
- Douglas, A.C., Mills, J.E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., Lee, S.K., Loutfi, J., Lee, J.K., Atallah, M., i Blanton, M. (2008). Internet addiction: meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996–2006. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 3027–3044.
- Ellison, N.B., Steinfield, C., i Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook “friends”: social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168.
- Fardouly, J., Diedrichs, P.C., Vartanian, L.R., i Halliwell, E. (2015). Social comparisons on social media: the impact of Facebook on young women’s body image concerns and mood. *Body Image*, 13, 38–45.
- Festic, N., Büchi, M., i Latzer, M. (2021). It’s still a thing: digital inequalities and their evolution in the information society. *Studies in Communication and Media*, 10(3), 326–361.
- Floridi, L. (2014). *The fourth revolution how the infosphere is reshaping human reality*. Oxford: Oxford University Press.
- Fundacja „Dzieci Niczyje”. (2012). *Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież: problem, zapobieganie, terapia*. Warszawa: Fundacja „Dzieci Niczyje”.

- Gregor, B., i Kaczorowska-Spychalska, D. (red.). (2020). *Technologie cyfrowe w biznesie: przedsiębiorstwa 4.0 a sztuczna inteligencja*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Guess, A., Nyhan, B., i Reifler, J. (2018). *Selective exposure to misinformation: evidence from the consumption of fake news during the 2016 U.S. presidential campaign*. Working Paper. Brussels: European Research Council.
- Halasz-Cysarz, M. (2014). Luciano Floridi: The ethics of information [Etyka informacji]. Oxford 2013. *Zagadnienia Informatyki Naukowej. Studia informacyjne*, 53/2(104), 164–168.
- Huan, V.S., Ang, R.P., i Chye, S. (2014). Loneliness and shyness in adolescent problematic Internet users: the role of social anxiety. *Child & Youth Care Forum*, 43(5), 539–551.
- Huffaker, D.A., i Calvert, S.L. (2006). Gender, identity, and language use in teenage blogs. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10(2), JCMC10211.
- Hunt, M.G., Marx, R., Lipson, C., i Young, J. (2018). No more FOMO: limiting social media decreases loneliness and depression. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 37(10), 751–768.
- Janowska, A.A., i Skrzek-Lubasińska, M. (2019). Kompetencje przyszłości w warunkach ekspansji gospodarki 4.0. *Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach*, 17(379), 57–71.
- Junco, R. (2012). The relationship between frequency of Facebook use, participation in Facebook activities, and student engagement. *Computers & Education*, 58(1), 162–171.
- Kemp, S. (2024). *Digital 2024: global overview report*. DataReportal. Pobrano z <https://datareportal.com/reports/digital-2024-april-global-statshot>.
- KIKO Educational Solutions. (2019). *Kompetencje cyfrowe*. KIKO Educational Solutions. Pobrano z <https://kiko.com.pl/baza-wiedzy/kompetencje-cyfrowe/>.
- Kim, J., LaRose, R., i Peng, W. (2009). Loneliness as the cause and the effect of problematic Internet use: the relationship between Internet use and psychological well-being. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 451–455.

- Kisilowska, M. (2011). Przestrzeń informacyjna jako termin informatologiczny. *Zagadnienia Informatyki Naukowej. Studia Informacyjne*, 49/2(98), 35–52.
- Klimczyk, P. (2024). Korzystanie z mediów społecznościowych a ich wpływ na funkcjonowanie adolescentów i młodych dorosłych – zarys problemu. *Kultura i Wychowanie*, 1(19), 41–55.
- Kocot, M., i Kwasek, A. (2023). Postawy studentów wobec nauki zdalnej w erze edukacji 4.0. *Spółczesność i Polityka*, 1(4), 31–46.
- Kowalski, R.M., Giumetti, G.W., Schroeder, A.N., i Lattanner, M.R. (2014). Bullying in the digital age: a critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137.
- Kowalski, R.M., i Limber, S.P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53(1), S13–S20.
- Lai, C.M., Mak, K.K., Watanabe, H., Jeong, J., Kim, D., Bahar, N., Ramos, M., Chen, S.H., i Cheng, C. (2015). The mediating role of Internet addiction in depression, social anxiety, and psychosocial well-being among adolescents in six Asian countries: a structural equation modelling approach. *Public Health*, 129(9), 1224–1236.
- Lavazza, A., i Farina, M. (2023). Infosphere, datafication, and decision-making processes in the AI era. *Topoi*, 42(3), 843–856.
- Leiner, B.M., Cerf, V.G., Clark, D.D., Kahn, R.E., Kleinrock, L., Lynch, D.C., Postel, J., Roberts, L.G., i Wolff, S. (2009). A brief history of the internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 39(5), 22–31.
- Lepa, A. (2009). Informacja w kształtowaniu postaw człowieka a społeczeństwo komunikacji. *Paedagogia Christiana*, 1(23), 79–87.
- Lepa, A. (2011). Pedagogika infosfery człowieka. *Łódzkie Studia Teologiczne*, 20, 169–180.
- Leung, L. (2007). Stressful life events, motives for Internet use, and social support among digital kids. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 204–214.
- Mayer-Schönberger, V., i Cukier, K. (2014). *Big data: rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie*. Przeł. M. Glatki. Warszawa: MT Biznes.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory*. London; Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Means, B. (2010). Technology and education change: focus on student learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 285–307.
- Means, B., Toyama, Y., Murphy, R., i Baki, M. (2013). The effectiveness of online and blended learning: a meta-analysis of the empirical literature. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 115(3), 1–47.
- Meng, S.Q., Cheng, J.L., Li, Y.Y., Yang, X.Q., Zheng, J.W., Chang, X.W., Shi, Y., Chen, Y., Lu, L., Sun, Y., Bao, Y.P., i Shi, J. (2022). Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 92, 102128.
- Messenger, J.C., i Gschwind, L. (2016). Three generations of telework: new ICTs and the (r)evolution from home office to virtual office. *New Technology, Work and Employment*, 31(3), 195–208.
- Miller, M.D., Doherty, J.J., Butler, N.M., i Coull, W.G. (2020). Changing counterproductive beliefs about attention, memory, and multi-tasking: impacts of a brief, fully online module. *Applied Cognitive Psychology*, 34(3), 710–723.
- Misra, S., i Stokols, D. (2012). Psychological and health outcomes of perceived information overload. *Environment and Behavior*, 44(6), 737–759.
- Mossbarger, B. (2008). Is “Internet addiction” addressed in the classroom? A survey of psychology textbooks. *Computers in Human Behavior*, 24(2), 468–474.
- Ogrodowczyk, A., Borkowska, M., Murawska-Najmiec, E., i Twardowska, K. (2020). *Fake news – dezinformacja online. Próby przeciwdziałania tym zjawiskom z perspektywy instytucji międzynarodowych oraz wybranych państw UE, w tym Polski*. Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.
- Pane, J.F., Steiner, E.D., Baird, M.D., Hamilton, L.S., i Pane, J.D. (2017). *How does personalized learning affect student achievement?* Santa Monica, CA: RAND Corporation.
- Papacharissi, Z., i Rubin, A.M. (2000). Predictors of Internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 44(2), 175–196.
- Perloff, R.M. (2014). Social media effects on young women’s body image concerns: theoretical perspectives and an agenda for research. *Sex Roles*, 71(11/12), 363–377.

- Pudełko, M. (2017). *Prawdziwa historia internetu*. Piekary Śląskie: Wydawnictwo Itstart.
- Pyöriä, P. (2011). Managing telework: risks, fears and rules. *Management Research Review*, 34(4), 386–399.
- Pyżalski, J. (2012). From cyberbullying to electronic aggression: typology of the phenomenon. *Emotional and Behavioural Difficulties*, 17(3/4), 305–317.
- Pyżalski, J. (2024). Digital skills in contemporary schools – where we are and where we should go. W: Ł. Tomczyk (red.), *New media pedagogy: research trends, methodological challenges, and successful implementations* (s. 75–84). Cham: Springer.
- Rabiega, H. (2020). *Paryski Luwr, Muzeum Brytyjskie, Rijksmuseum. Słynne muzea można zwiedzić wirtualnie*. Dziennik Gazeta Prawna. Pobrano z <https://www.gazetaprawna.pl/galeria/1472325,muzeum-zwiedzanie-online-luwr-muzeum-brytyjskie-rijksmuseum.html>.
- Raczkowski, T. (2020). Wirtualne sale i globalne sieci. Partycypacja w kulturze filmowej w kontekście pandemii. *Prace Etnograficzne*, 48(1), 39–55.
- Raghupathi, W., i Raghupathi, V. (2014). Big data analytics in healthcare: promise and potential. *Health Information Science and Systems*, 2(1), 1–10.
- Ragnedda, M. (2020). Traditional digital inequalities: digital divide. W: M. Ragnedda, *Enhancing digital equity* (s. 39–60). Cham: Springer.
- Raport WHO. (2024). *Co szósty nastolatek w Europie doświadcza cyberprzemocy – najnowszy raport WHO*. Cyberprofilaktyka NASK. Pobrano z <https://cyberprofilaktyka.pl/co-szosty-nastolatek-w-europie-doswiadcza-cyberprzemocy---najnowszy-raport-who.html>.
- Rębisz, S., Jasińska-Maciążek, A., Grygiel, P., i Dolata, R. (2023). Psycho-social correlates of cyberbullying among Polish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(8), 5521.
- Rębisz, S., i Lungulov, B. (2022). Education scholars from Eastern Europe in the digital environment: a comparative study of selected universities from Poland, Slovakia, Hungary, and Serbia. *Annals of Library and Information Studies*, 69(3), 238–251.
- Rębisz, S., i Sikora, I. (2016). Internet addiction in adolescents. *Practice and Theory in Systems of Education*, 11(3), 194–204.

- Rokicka, J. (2022). *Cyberprzemoc rośnie na całym świecie. Pandemia zwiększyła skalę problemu*. CyberDefence24. Pobrano z <https://cyberdefence24.pl/social-media/cyberprzemoc-rosnie-na-calym-swiecie-pandemia-zwiekszyła-skale-problemu>.
- Rosen, L.D., Carrier, L.M., i Cheever, N.A. (2013). Facebook and texting made me do it: media-induced task-switching while studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948–958.
- Satan, A. (2020). The mediating role of social connectedness in the relationship between university students' parental acceptance/rejection perceptions and loneliness perceptions: a structural equation model study. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 456–481.
- Slonje, R., Smith, P.K., i Frisé, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 26–32.
- Stankiewicz, B., Prusik, K., i Prusik, K. (2021). Nowości technologiczne wspierające aktywność fizyczną. W: W. Drygas, M. Gajewska i T. Zdrojewski (red.), *Niedostateczny poziom aktywności fizycznej w Polsce jako zagrożenie i wyzwanie dla zdrowia publicznego. Raport Komitetu Zdrowia Publicznego Polskiej Akademii Nauk* (s. 283–298). Warszawa: Narodowy Instytut Zdrowia Publicznego – Państwowy Zakład Higieny.
- Sticca, F., i Perren, S. (2013). Is cyberbullying worse than traditional bullying? Examining the differential roles of medium, publicity, and anonymity for the perceived severity of bullying. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(5), 739–750.
- Symantec. (2019). *2019 Internet security threat report*, t. 24. Symantec Corporation. Pobrano z <https://docs.broadcom.com/doc/istr-24-2019-en>.
- Taddicken, M. (2014). The 'privacy paradox' in the social web: the impact of privacy concerns, individual characteristics, and the perceived social relevance on different forms of self-disclosure. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(2), 248–273.
- Tenopir, C., i King, D.W. (2008). Electronic journals and changes in scholarly article seeking and reading patterns. *D-Lib Magazine*, 14(11/12), 5–32.
- Tomczyk, Ł. (2017). Cyberbullying in 2010 and 2015 – a perspective on the changes in the phenomenon among adolescents in Poland in the

- context of preventive action. *Children and Youth Services Review*, 75, 50–60.
- Tomczyk, Ł. (2019). FOMO (Fear of Missing out) – wyzwanie diagnostyczne i edukacyjne. *Lubelski Rocznik Pedagogiczny*, 37(3), 139–150.
- Tomczyk, Ł., i Potyrała, K. (red.). (2019). *Bezpieczeństwo cyfrowe dzieci i młodzieży w perspektywie pedagogiki mediów*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Tomczyk, Ł., Szyszka, M., i Stoś, L. (2020). Problematic Internet use among youths. *Education Sciences*, 10(6), 161.
- Tsitsika, A., Janikian, M., Wójcik, S., Makaruk, K., Tzavela, E., Tzavara, C., Greydanus, D., Merrick, J., i Richardson, C. (2015). Cyberbullying victimization prevalence and associations with internalizing and externalizing problems among adolescents in six European countries. *Computers in Human Behavior*, 51, 1–7.
- van Deursen, A.J., i van Dijk, J.A. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507–526.
- Vosoughi, S., Roy, D., i Aral, S. (2018). The spread of true and false news online. *Science*, 359(6380), 1146–1151.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., i Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: the digital competence framework for citizens – with new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Waldo, A.D. (2014). Correlates of Internet addiction among adolescents. *Psychology*, 5(18), 1999–2008.
- Wasilewska, M., i Łozińska, M. (2015). *Osamotnione dzieci – samotność w tłumie*. Pobrano z <http://www.centrum-demostenes.pl/file/Osamotnione%20dzieci%20-%20samotnosc%20w%20tlumie.pdf>.
- Wąsiński, A., i Tomczyk, Ł. (2015). Factors reducing the risk of internet addiction in young people in their home environment. *Children and Youth Services Review*, 57, 68–74.
- Webster, F. (2014). *Theories of the information society*. London: Routledge.
- Whittle, H., Hamilton-Giachritsis, C., Beech, A., i Collings, G. (2013). A review of young people's vulnerabilities to online grooming. *Aggression and Violent Behavior*, 18(1), 135–146.
- Właszczuk, J. (2020). *Rekordowa liczba wirtualnych odwiedzin w Luwrze*. Vogue. Pobrano z <https://www.vogue.pl/a/rekordowa-liczba-wirtualnych-odwiedzin-w-luwrze>.

- Wójcik, M. (2016). Big data w zarządzaniu informacją – przegląd wybranych zagadnień. W S. Cisek (red.), *Inspiracje i innowacje: zarządzanie informacją w perspektywie bibliologii i informatologii* (s. 61–70). Kraków: Biblioteka Jagiellońska.
- Wójtowicz, Ł. (red.). (2021). *MIK-21: międzynarodowa innowacyjność i konkurencyjność w XXI wieku: aspekty innowacyjne*. Lublin: Fundacja Innowacji i Nowoczesnych Technologii INOTECH; Radom: Instytut Naukowo-Wydawniczy „Spatium”.
- Wrońska, M. (2012). *Kultura medialna adolescentów: studium dostępu i zastosowań*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Wrzosek, M. (red.). (2019). *Zjawisko dezinformacji w dobie rewolucji cyfrowej: państwo, społeczeństwo, polityka, biznes*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Wrzosek, M. (2020). *Cyberbezpieczeństwo A.D. 2019*. NASK Cyberpolicy. Pobrano z <https://cyberpolicy.nask.pl/cyberbezpieczenstwo-a-d-2019/>.
- Yao, M.Z., i Zhong, Z. (2014). Loneliness, social contacts and Internet addiction: a cross-lagged panel study. *Computers in Human Behavior*, 30, 164–170.
- Young, K.S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
- Yu, J.J., Kim, H., i Hay, I. (2013). Understanding adolescents’ problematic Internet use from a social/cognitive and addiction research framework. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2682–2689.
- Zajac, A. (2014). *Pedagogika społeczna i pedagogika pracy wobec przemian cywilizacyjnych*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

O AUTORZE:

dr Sławomir Rębisz – socjolog, Uniwersytet Rzeszowski,
ORCID 0000-0002-2458-0842,
KONTAKT: srebisz@ur.edu.pl

Problem barier informacyjnych

Rozwój mediów społecznościowych oraz ich upowszechnienie, zwłaszcza wśród młodego pokolenia, zmieniły naturę i sposób nawiązywanych relacji. Każda informacja, którą pozostawiamy w sieci, każde słowo, ruch śledzony jest przez miliony algorytmów, które tworzą nasz cyfrowy portret i w następstwie decydują o tym, co widzimy, z kim się komunikujemy, co czytamy i jakie decyzje podejmujemy. Informacje dotyczące naszych poglądów czy preferencji politycznych to nie jest żadna tajna wiedza, którą ktoś podstępnie ukradł. Mówimy o danych, które użytkownicy sami udostępnili na swych profilach.

SŁOWA KLUCZOWE: bańka informacyjna, matryoszka informacyjna, bańka filtrująca, dezinformacja, fake news, algorytmy, algokracja, wywieranie wpływu.

Wstęp

Prowadzenie kanału w mediach społecznościowych na przestrzeni zaledwie kilku lat stało się marzeniem wielu osób. Kiedyś dzieci chciały w przyszłości zostać strażakami, lekarzami lub astronautami – dziś

w ścisłej czołówce wyboru zawodów są takie jak: youtuber, tiktokier czy jeszcze inny influencer. Część osób, faktycznie, realizuje już taką karierę, a spora grupa ustawia się w kolejce i robi dosłownie wszystko, aby w jakikolwiek sposób zaistnieć. W konsekwencji prowadzi to do chorobliwego „parcia na szkło” i niekiedy równie chorobliwych zachowań.

Na potrzeby swoich badań opisywałem jakiś czas temu zjawisko, które określiłem mianem „wirtualnego ekshibicjonizmu” (Łuczuk, 2017). Okazuje się, że trend ten z każdym rokiem coraz bardziej przybiera na sile. Część osób nie ma najmniejszych nawet oporów przed publikacją w mediach społecznościowych bardzo osobistych czy wręcz intymnych zdjęć. W wielu kręgach tak zdobyta popularność jest wyznacznikiem sukcesu. Dopiero po latach okazuje się, jak poważny jest to problem i jakie niesie ze sobą konsekwencje. Gdy czytamy *Rok 1984* George’a Orwella lub *Nowy wspaniały świat* Aldousa Huxleya, może nam się wydawać dziwne, jak da się funkcjonować w świecie praktycznie pozbawionym prywatności, gdy o sukcesie lub porażce jednostki decyduje się odgórnie (Orwell, 2022; Huxley, 2022). Tymczasem właśnie w takim świecie dziś żyjemy. Prywatność praktycznie przestaje istnieć na naszych oczach. Staje się atrakcyjnym towarem, a nas zmienia w produkt. Shoshana Zuboff w swej książce pt. *Kapitalizm inwigilacji* (2020) daje jasno do zrozumienia, że w zasadzie nie jesteśmy już konsumentem, lecz właśnie produktem, na którym krocie zarabiają wielkie koncerny. Dla nich bowiem dane dotyczące naszych logowań i aktywności m.in. w mediach społecznościowych są dosłownie na wagę złota. W ten sposób tworzy się bezbłędne profile psychologiczne i behawioralne – z uwzględnieniem wieku, wykształcenia, miejsca zamieszkania i korelacji pomiędzy grupą znajomych. Tego jednak wiele osób dostrzec nie chce. Potrzeba zaistnienia w social mediach jest tak duża, że jesteśmy w stanie poświęcić niemal wszystko.

Doskonale znany w naszym kraju Robert Cialdini (2022) opisał znane od lat zasady wywierania wpływu na ludzi. Co jednak może się stać, gdy mając świadomość niezwyklej skuteczności tych reguł, przeniesiemy je w obszar cyberprzestrzeni? Można postawić tezę, że wraz z upowszechnieniem internetu, rozwojem komunikacji cyfrowej i ograniczeniem cyfrowego wykluczenia stajemy właśnie przed

poważnym kryzysem kultury eksperckiej i przedefiniowania tego, co współcześnie uznajemy za miarę sukcesu. Choć na przestrzeni lat to właśnie eksperci odgrywali w społeczeństwie istotną rolę, dziś warto zadać pytanie, gdzie leży granica między specjalistami posiadającymi konkretną wiedzę (i potrafiącymi ją przystępnie przekazać) a ekspertami-samozwańcami, którzy dzięki nowym technologiom i formom komunikacji cyfrowej każdego dnia gromadzą przed ekranami komputerów i urządzeń mobilnych setki tysięcy, a niekiedy nawet miliony użytkowników obdarzających ich swym zaufaniem i to właśnie w nich widzących współczesne autorytety.

Choć w dzisiejszych czasach wydaje się to nieprawdopodobne, wciąż wiele osób zdaje się nie zauważać, że to właśnie media społecznościowe stały się obecnie areną działań propagandowych, informacyjnych i dezinformacyjnych praktycznie na całym świecie. Dane na ten temat są często dosłownie na wyciągnięcie ręki, a brak świadomości realnego zagrożenia powoduje, że wielu użytkowników internetu udostępnia informacje, które jeszcze kilkadziesiąt, a nawet kilkanaście lat temu uzyskać było niezwykle trudno. Zespół CERT.GOV.PL (odpowiedzialny za bezpieczeństwo struktur teleinformatycznych w domenie rządowej) regularnie ostrzega, że zarówno media społecznościowe, jak i cały internet, są chętnie wykorzystywane z jednej strony do wspomagania konwencjonalnych działań militarnych i wywiadowczych, a z drugiej właśnie do celów propagandowych i szeroko pojętej dezinformacji.

Przez chwilę wydawało się, że przełom w kwestii świadomości użytkowników internetu nastąpił po nagłośnieniu afery wokół systemu PRISM. Zgodnie z informacjami przekazanymi wówczas mediom przez Edwarda Snowdena, od lat służby specjalne zbierały dane z serwerów m.in. Google'a, Facebooka, Yahoo!, Paltalka, Skype'a, YouTube'a i Apple'a. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, że dostęp do tego typu informacji oznaczał możliwość gromadzenia danych o internautach dosłownie na każdy temat – począwszy od gustu muzycznego czy kulinarnego przez upodobania seksualne aż po zainteresowania i hobby, zwłaszcza te mogące stanowić potencjalne zagrożenie dla bezpieczeństwa kraju. Niestety, wciąż pokutuje przekonanie, że „nie mam nic do ukrycia”, które pełni funkcję swoistego uspokajacza

sumienia. Tymczasem bardzo często nie zdajemy sobie sprawy z tego, że w świecie danych nie chodzi tylko o skrzętnie skrywane sekrety. Liczy się wszystko, co można poddać analizie behawioralnej i profilowaniu. Problem w tym, że daliśmy się złapać w pułapkę „kapitalizmu inwigilacji” i z konsumenta zmieniliśmy się w produkt, a może i coś jeszcze zupełnie innego – za wszelką cenę nie chcemy tego dostrzec (Łuczuk, 2017). Znamienne, że informacje dotyczące naszych poglądów czy preferencji politycznych to nie jest żadna tajna wiedza, którą ktoś podstępnie ukradł. Mówimy o danych, które użytkownicy sami udostępnili na swych profilach.

Zmiany w sposobie komunikowania się

Na przestrzeni ostatniej dekady kluczową rolę w kontekście form komunikowania zaczęły pełnić media społecznościowe, zawłaszczając znaczną część przestrzeni medialnej zarezerwowanej przez lata właśnie dla wszelkiego rodzaju ekspertów. W ciągu zaledwie kilku lat eksperci stanęli przed dylematem, czy swą dotychczasową aktywność przenieść do cyberprzestrzeni i mediów społecznościowych, czy też nie.

Zgodnie z definicją Andreasa Kaplana i Michaela Haenleina, media społecznościowe są „grupą bazujących na internetowych rozwiązaniach aplikacji, które opierają się na ideologicznych i technologicznych podstawach Web 2.0 i które to umożliwiają tworzenie i wymianę wygenerowanych przez użytkowników treści” (2010). Największe portale społecznościowe tworzone były jako media służące do interakcji międzyludzkiej i w zasadzie już od chwili powstania dysponowały rozbudowanym zestawem narzędzi komunikacyjnych, które wykraczały poza dotychczasową komunikację społecznościową. Wykorzystanie nowych technologii spowodowało daleko idące zmiany w sposobie komunikowania się na płaszczyźnie indywidualnej, całych grup, organizacji, a nawet społeczności.

Konkretnych dowodów na to, w jaki sposób media społecznościowe usprawniły komunikację i znacznie ułatwiły kontakty międzyludzkie, dostarczyło badanie zrealizowane przez Stanleya Milgrama i Jeffreya

Traversa w 1969 roku. Badacze poprosili mieszkańców stanu Nebraska w USA o przekazanie przez swych znajomych, a następnie przez ich znajomych, paczki dla mieszkańca Bostonu. Następnie prześledzili łańcuch znajomości, dzięki któremu wędrowała przesyłka. Dzięki temu badacze doszli do wniosku, że dwóch dowolnych mieszkańców tych stanów dzieli 6,2 znajomego. Badanie te stało się podstawą rozważań dla wielu innych socjologów. Od 2000 roku badacze mediów społecznościowych nawiązują do tej myśli. W 2011 roku Johan Ugander, były stażysta w firmie Facebooka, przeprowadził badanie, w którym udowodnił, że użytkownicy tego profilu społecznościowego są od siebie oddaleni o 4,74 stopnie znajomości (Fabijańczyk i Cupriak, 2016). Przykład ten dobitnie pokazuje, w jaki sposób rozwój mediów społecznościowych oraz ich upowszechnienie, zwłaszcza wśród młodego pokolenia, zmieniły naturę i sposób nawiązywanych relacji.

Kariera influencera

Mianem influencera określamy osobę aktywną w internecie (popularny bloger, vloger, posiadacz wpływowego konta na portalu społecznościowym) mającą dużą grupę zwolenników, na których opinie wpływa, a wręcz inspiruje ich do działań. Przykładowo – influencer może opublikować link, za pomocą którego jego subskrybent dokona zakupu, a on otrzyma procent od sprzedaży.

W Stanach Zjednoczonych pojęcie „influencer” jest używane już od 2010 roku, a od 2017 roku termin ten zaczął być powszechnie stosowany w wielu krajach nieanglojęzycznych (Wójcik, 2018). Lisa Barone, wiceprezes ds. strategii w agencji kreatywnej Overit, w 2010 roku zidentyfikowała pięć typów influencerów:

- networker (*social butterfly*) – osoba posiadająca ogromną listę kontaktów. Zna wszystkich i wszyscy wiedzą, kim jest;
- lider opinii (*thought leader*) – osoba wyróżniająca się dużym autorytetem w swojej dziedzinie, jej opinia cieszy się ogromnym zaufaniem, a powiadomienia mają dużo komentarzy

i udostępnień. Najczęściej stanowi najlepszy wybór do roli ambasadora marki lub produktu;

- odkrywca (*trendsetter*) – osoba uchodząca za prekursora trendów, która jako pierwsza wyczuwa nową modę (trendy) i natychmiast znajduje się w centrum uwagi w swojej dziedzinie;
- dystrybutor (*sharer* lub *reporter*) – osoba rozpowszechniająca informacje od blogerów i dziennikarzy, która swymi działaniami wzmacnia wpływ wiadomości;
- użytkownik (*everyday customer*) – osoba mająca reprezentować zachowania klientów i kupujących, dość wpływowa w swoim kręgu; czasami użytkownicy są wymieniani jako oddzielna kategoria mikroinfluencerów (Barone, 2013).

Od czasu wyodrębnienia podstawowych typów influencerów sporo się zmieniło na rynku medialnym. Obecnie mówimy już o zupełnie nowej gałęzi, która wyrosła bezpośrednio z nauki sprzedaży. Chodzi o influencera marketingu. Są to działania nastawione na komunikację z osobami cieszącymi się autorytetem, postrzeganymi jako odnoszące sukcesy, które mogą wpłynąć na decyzje zakupowe konsumentów.

W tym miejscu warto zastanowić się, czym konkretnie wyróżnia się influencer i jakie powinien mieć cechy. Co odróżnia go od rzeczywistego eksperta w danej dziedzinie? W dzisiejszym świecie, a zwłaszcza w mediach społecznościowych, aby uchodzić za eksperta, influencer nie musi posiadać specjalistycznej wiedzy. Oczywiście, są osoby, które jako eksperci w danych dziedzinach z powodzeniem prowadzą równoległe karierę influencera, jednak nie zawsze idzie to w parze. Częściej osoby zyskujące sporą popularność i w dość krótkim czasie odnoszące wizerunkowy sukces zaczynają coraz odważniej zabierać głos w sprawach, które nie są bezpośrednio związane z pierwotnym kontentem i dzięki temu poszerzają grono odbiorców. Co do jakości merytorycznej takich instagramowych czy tiktokowych ekspertów można mieć sporo wątpliwości.

Influencerzy oddziałują poprzez blogi i media społecznościowe, takie jak Instagram, YouTube, X (dawniej Twitter), Facebook, Snapchat czy TikTok. Według *Małego leksykonu postprawy* (Wójcik, 2018),

jest to środowisko popularnych osób mających duży wpływ na opinie odbiorców. „Są to osoby, które mają potencjał do tworzenia zaangażowania, prowadzenia rozmowy lub sprzedaży produktów, usług z grupą docelową. Osoby te mogą być różne: od celebrytów do bardziej ukierunkowanych tematycznie profesjonalnych lub nieprofesjonalnych tzw. rówieśników, np. młodych youtuberów” (Interactive Advertising Bureau, 2018).

Kaya Ismail wyróżnia cztery podstawowe grupy influencerów w zależności od popularności, liczby obserwujących, zasięgu oraz zaangażowania w promocję:

- megainfluencerzy – ponad 1 mln odbiorców,
- makroinfluencerzy – między 100 tys. a 1 mln,
- mikroinfluencerzy – między 1 tys. a 100 tys.,
- nanoinfluencerzy – poniżej 1 tys. (Nowakowski, 2022).

Influencerzy na przestrzeni zaledwie kilku lat przejęli w znacznym stopniu wizerunek ekspertów w wielu dziedzinach, łącząc swą działalność z dość gwałtownym rozwojem rynku reklamowego w zupełnie nowym sektorze. Przy pomocy osób znanych i ich wpływu na odbiorców wykreowana została nowa dziedzina w tej branży, jaką jest influencer marketing.

Choć dziś nie wydaje się to może tak oczywiste, rozwój influencer marketingu zaczął się w dużej mierze od marketingu szeptanego. W historii marketingu to właśnie ta metoda uznawana była przez lata za jeden ze skuteczniejszych sposobów reklamy, bez ordynarnej agitacji znanej z wielu bloków reklamowych emitowanych w stacjach radiowych i telewizyjnych czy publikowanych na łamach prasy tradycyjnej. Wykorzystanie marketingu szeptanego przez lata dawało piorunujące wręcz efekty, ale pod jednym warunkiem – gwarancją zachowania autentyczności było to, aby intencje obydwu stron pozostawały szczerze, a ich zaangażowanie powodowało wzrost popularności marki. Obecnie, dzięki influencer marketingowi, klasyczny marketing szeptany przeniesiono do cyberprzestrzeni, a konkretnie – do mediów społecznościowych (Łuczuk i Maj, 2023).

To, w jaki sposób działają influencerzy, zależy oczywiście od treści oraz grupy docelowej, do której promocja jest skierowana.

W najszybszym tempie rozwijała się dotychczas w tej kwestii aplikacja Instagram, a następnie wyzwanie rzucił jej chiński TikTok. To właśnie w tych społecznościowych gigantach zgromadzona jest największa liczba tzw. postów sponsorowanych. Są to również aplikacje o bardzo szerokim zastosowaniu. Zarówno twórcy Instagrama, jak i TikToka prześcigają się we wprowadzaniu nowych funkcjonalności, które mają w swoim założeniu usprawniać komunikację z odbiorcami. Są to m.in. relacje na żywo, ankiety, Q&A oraz bezpośrednia możliwość kupowania przedmiotów bez opuszczania serwisu społecznościowego.

Prowadzenie kanału w mediach społecznościowych na przestrzeni zaledwie kilku lat stało się marzeniem wielu osób oraz wyznacznikiem sukcesu. Stąd pojawienie się nowych zawodów związanych z obsługą mediów społecznościowych w ścisłej czołówce najbardziej pożądanych ścieżek kariery. Wszystko to za cenę własnej prywatności, gdy na potrzeby utrzymania odpowiedniego poziomu zainteresowania i zaangażowania użytkowników przekraczane są kolejne granice. Okazuje się, że trend ten z każdym rokiem coraz bardziej przybiera na sile. Często nie mamy najmniejszych nawet oporów przed publikacją w mediach społecznościowych bardzo osobistych treści – dopiero po latach okazuje się, jak poważny jest to problem i jakie niesie ze sobą konsekwencje (Łuczuk, 2021).

Wirtualny ekshibicjonizm

Prowadząc rozważania na temat zmian w procesie komunikacji i roli influencerów w dobie social mediów, nie unikniemy pytania, na ile obnażamy siebie, korzystając z portali społecznościowych. Czy jest jakaś granica, której nie powinniśmy przekraczać? Shoshana Zuboff (2020) przestrzega przed wyzbywaniem się prawa do prywatności i wskazuje na poważne zaburzenia więzi międzyludzkich pod dyktando kolejnych wytycznych zawartych w internetowych algorytmach.

Istotą tego wyzysku jest renderowanie naszego życia jako danych behawioralnych dla potrzeb sprawowania nad nami efektywnej kontroli. „Nie jesteśmy już «podmiotami» w procesie realizacji wartości.

Nie jesteśmy też, jak twierdzili niektórzy, «produktem» sprzedaży Google. Zamiast tego jesteśmy «obiektami», z których wydobywa się surowce, by następnie przewieźć je do googlowskich fabryk prognoz. Predykcje dotyczące naszego zachowania stanowią produkty Google, które są sprzedawane jego faktycznym klientom, ale nie nam. «Jesteśmy środkiem dla osiągnięcia celów stron trzecich» – przestrzega Zuboff (2020, s. 23). Autorka stwierdza, że „prawa do podjęcia decyzji znikają, zanim nawet zdążymy się zorientować, iż jest do podjęcia jakaś decyzja; że takie ograniczenie praw rodzi konsekwencje, których nie jesteśmy w stanie dostrzec czy przewidzieć, że nie widać wyjścia, nie można zabrać głosu, znikła lojalność – pozostała bezradność, rezygnacja i paraliż psychiczny” (2020, s. 25).

O rosnącej inwigilacji coraz częściej donosili kolejni eksperci, medioznawcy i specjaliści ds. komunikacji cyfrowej. Ważnym punktem w dyskursie był głośny dokument *The social dilemma* (2020) dostępny na platformach streamingowych. Mimo kolejnych ostrzeżeń, mało kto dostrzegał narastające zagrożenia.

W pogoni za sukcesem twórcy mediów społecznościowych odważyli się przekraczać kolejne granice. Z kolei my sami w pogoni za sukcesem byliśmy skłonni iść na wszelkie kompromisy.

Przywołam trzy kluczowe cytaty, które potwierdzają, że to, co ujawniła demaskatorka z koncernu Facebook/Meta Frances Haugen, medioznawcy i specjaliści ds. komunikacji cyfrowej wiedzieli od lat i bili na alarm, jednak do tej pory tego sygnału ostrzegawczego nikt nie chciał raczej słuchać. Może wreszcie nadszedł czas na zmiany.

Cytat 1: „Jeśli nie płacisz za produkt, to jesteś produktem” – Daniel Hövermann (Łuczuk i Maj, 2023). Często zastanawialiśmy się, jak aplikacje zarabiają pieniądze i... teraz już wiemy wszystko. To nie my korzystamy z jakiegoś produktu – Facebooka, X czy Instagrama, lecz sami jesteśmy produktem. Jaron Lanier, informatyk i twórca pojęcia wirtualnej rzeczywistości, podkreśla, że zawsze uważał, iż ludzka uwaga jest coś warta, ale dziś wygląda na to, że najwyraźniej jest ona warta miliony dolarów (Łuczuk i Maj, 2023). Shoshana Zuboff nazywa to zjawisko „kapitalizmem inwigilacji” (2020), a Jaron Lanier dodaje, że

„to stopniowa, niewielka, niezauważalna zmiana w twoim własnym zachowaniu i postrzeganiu jest produktem” (Łuczuk i Maj, 2023).

Cytat 2: „Istnieją tylko dwie branże, które nazywają swoich klientów «użytkownikami»: nielegalne narkotyki i oprogramowanie” – Edward Tufte (Łuczuk i Maj, 2023). Jeśli się nad tym dłużej zastanowić, ów pionier w dziedzinie wizualizacji danych trafił w samo sedno. Jak uzależniają narkotyki, tak również uzależniają media społecznościowe czy szerzej – internet. Mówi się już o syndromie FoMO (ang. *fear of missing out*) – czyli lęku przed wylogowaniem i obawą, że coś może nas ominąć, gdy akurat nie przeglądamy smartfona, tabletu lub komputera.

Cytat 3: „Stworzyliśmy świat, w którym połączenie on-line stało się najważniejsze. Szczególnie dla młodszych pokoleń. A jednak w tym świecie, za każdym razem, gdy łączą się dwie osoby, jedynym sposobem na finansowanie jest podstępna trzecia osoba, która płaci za manipulowanie tymi dwiema osobami. Stworzyliśmy więc całe globalne pokolenie ludzi, którzy wychowali się w kontekście, w którym samo znaczenie komunikacji, samo znaczenie kultury, to manipulacja” – Jaron Lanier (Zuboff, 2020). W tym przypadku jakikolwiek komentarz jest już chyba zbędny. Opisane zjawisko doskonale znamy z własnych domów...

Kryzys tożsamości

Benjamin R. Barber w kontekście kryzysu cywilizacyjnego zwraca uwagę na poważne wyzwanie, jakim jest rosnący w siłę konsumpcjonizm. Politolog zauważa, że obywatele nowoczesnych społeczeństw bardzo wiele uwagi przywiązują do wolności i możliwości wyboru, jednak w rzeczywistości są bezsilni wobec żądzy kupowania. Ta zaś sprowadza się do nabywania towarów na rynkach, które znajdują się poza kontrolą konsumenta i na które nie ma on żadnego wpływu. Ponadto w książce pt. *Skonsumowani* Barber wskazuje na to, że współczesny przedstawiciel nowoczesnego społeczeństwa jest niezwykle podatny na wszelkiego rodzaju sugestie i propagandę. Wobec potęgi konsumpcjonizmu jest jak dziecko, które zrobi wszystko, żeby tylko



Aby uchodzić za eksperta, influencer nie musi posiadać specjalistycznej wiedzy. Oczywiście, są osoby, które jako eksperci w danych dziedzinach z powodzeniem prowadzą równoległe kariery influencera, jednak nie zawsze idzie to w parze

dostać nową zabawkę, kompletnie nie zastanawiając się nad konsekwencjami swego postępowania (Barber, 2009).

„W dzisiejszej godnej pożałowania epoce triumfującego kapitalizmu, gdy staczamy się w konsumpcyjny narcyzm, zanosi się na to, że miejsce szekspirowskich siedmiu aktów ludzkiego żywota zajmie dzieciństwo trwające przez całe życie” – tłumaczy Barber (2009, s. 9). Taki stan rzeczy oznacza, że tożsamość społeczeństwa jest w dużej mierze kształtowana właśnie przez konsumpcjonizm. Barber zauważa, że w różnych krajach funkcjonują już nazwy określające stan, w którym dorośli ogarnięci szaleem konsumpcjonizmu zachowują się jak dzieci. W języku angielskim ciekawym określeniem w pełni oddającym opisywane przez Barbera zjawisko jest termin *kidults* (ang. *kid* – ‘dziecko’, ang. *adult* – ‘dorosły’). O skali zjawiska świadczy fakt, że podobne określenia z powodzeniem funkcjonują już w Niemczech, Włoszech, Japonii, Indiach i Francji (Barber, 2009; por. Daszykowska, 2018).

Amerykański politolog stwierdza, że współczesne zachowania radykalnie konsumenckiego społeczeństwa są uwarunkowane przez etos infantylizmu, który potrafi skutecznie odwrócić uwagę obywateli od kwestii istotnych, a zwrócić ją w kierunku rzeczy banalnych, wykreowanych przez speców od wizerunku i marketingu (Barber, 2007). Stanowi to poważne wyzwanie społeczne, ponieważ znacząco godzi w tożsamość kulturową. Groźba manipulacji podatnymi na sugestie obywatelami jest niezwykle realna. „W epoce, kiedy po planecie krąży widmo terroryzmu, kiedy strach przed Dżihadem jest równie powszechny jak ograniczenie swobód powodowane przez lęk, kiedy AIDS, tsunami, wojna i ludobójstwo zagrażają demokracji zarówno w krajach rozwijających się, jak i rozwiniętych, zamartwianie się niebezpieczeństwami wynikającymi z nadmiernej konsumpcji może się wydać stwarzaniem sztucznych problemów. Kiedy w krajach rozwijających się dzieci biedoty są wyzyskiwane, giną z głodu, zmusza się je do prostytucji i wciela do armii, niepokój o zamożną młodzież z rozwiniętej części świata, zbyt szybko przekształcającą się w konsumentów, albo o dorosłych konsumentów zbyt łatwo poddających się ogłupianiu może sprawiać wrażenie partykularyzmu, a nawet solipsyzmu. Ale patologie wolności, jak dawno stwierdził James Madison, bywają równie zgubne jak

patologii tyranii; o wiele trudniej je dostrzec i im zaradzić” – pisze Barber (2007, s. 10–11).

Barber zwraca uwagę, że walka pomiędzy Dżihadem a McŚwiatem, którą opisywał szerzej w swej głośniejszej książce *Dżihad kontra McŚwiat* (2007), nadal trwa i trudno jest nie zauważać opisanych wyżej problemów krajów rozwijających się, jednak nie należy całkowicie marginalizować problemu infantylizacji dorosłych i wykwitów konsumentów. Amerykański politolog zauważa, że nawet jeśli McŚwiat wygra konfrontację z Dżihadem, wcale nie musi to oznaczać zwycięstwa tożsamości obywatelskiej. Co więcej, jest on zdania, że tryumf McŚwiata może się wiązać z klęską wolności. Istnieje zatem uzasadnione ryzyko, że w pogoni za sukcesem utracić możemy własną tożsamość.

Cyfrowy ślad

W 2010 roku, w ramach eksperymentów behawioralnych i socjotechnicznych, Facebook wdrożył w serwisie przycisk „like” (lubię to). Zgodnie z założeniami twórców tego pomysłu, miało to wzmocnić oddziaływanie emocjonalne na użytkowników oraz doprowadzić do ich silniejszego uzależnienia od korzystania z Facebooka. Siva Vaidhyanathan twierdzi w swej książce *Antysocial media*, że „Facebook promuje treści, które działają na emocje, wywołując zarówno radość, jak i obrzydzenie. Został on wprost zaprojektowany tak, by promować to wszystko, co wywołuje silne emocje” (2018). To właśnie emocje dostarczają algorytmom bazę danych niezbędną do usprawniania władzy algorytmów nad dyskursem w cyberprzestrzeni. Zmienia to ludzkie emocje w coś, czego nie wygeneruje żaden algorytm, ponieważ nic lepiej nie sprzedaje towaru niż emocje (Vaidhyanathan, 2018).

Ciekawe spostrzeżenie odnotował Evan Osnos na łamach „New Yorkera”: „Gdyby Facebook był krajem, miałby największą populację na świecie. Ponad 2,2 miliarda ludzi, około jednej trzeciej ludzkości, loguje się na portalu co najmniej raz w miesiącu. Taka baza użytkowników nie ma precedensu w historii amerykańskich przedsiębiorstw.

Czternaście lat po założeniu w akademiku przez Marka Zuckerberga Facebook ma tytuł zwolenników, co chrześcijaństwo” (2023).

Mechanizm działania społecznościowych gigantów ujawniły badania naukowe. Jedną z pierwszych osób, które zwróciły uwagę na sposoby gromadzenia danych i tworzenia na ich podstawie modelu osobowości był Michał Kosiński – psycholog społeczny i data scientist zajmujący się badaniem ludzi poprzez pozostawiane przez nich cyfrowe ślady. Jest on współautorem algorytmu pozyskującego wiedzę o danej osobie wyłącznie na podstawie analizy „lajków”. Skuteczność mechanizmu sięga nawet 93 proc. Algorytm, dysponując od 70 do 100 polubieniami, uzyskuje wiedzę o danej osobie zbliżoną do tej, jaką ma najbliższa rodzina. Jeśli zaś analizie poddamy 250 „lajków”, algorytm przewiduje zachowania badanych osób, lepiej niż ich życiowi partnerzy. Kosiński stwierdził: „To nie ja zbudowałem bombę. Ja tylko pokazałem, że ona istnieje” (Redzisz, 2020).

To, na jakim cywilizacyjnym zakręcie właśnie jesteśmy, opisuje dogłębnie Jan Waszewski, analityk Centrum Badań nad Bezpieczeństwem Akademii Sztuki Wojennej, w swej pracy pt. *Nie ukryjesz się. Konsekwencje synergii big data, mediów społecznościowych i neuro nauki* (2021). Żyjemy w czasach internetu, a każda informacja, którą pozostawiamy w sieci, każde słowo, ruch śledzony jest przez miliony algorytmów, które tworzą nasz cyfrowy portret i w następstwie decydują o tym, co widzimy, z kim się komunikujemy, co czytamy i jakie decyzje podejmujemy. Gdy zestawimy to ze stwierdzeniem Marka Zuckerberga, że nasza prywatność nie jest już dłużej normą społeczną, ponieważ dowodzą tego jednoznacznie zachowania użytkowników Facebooka, którzy od ochrony swej prywatności cenią znacznie bardziej możliwość komunikacji i wymiany informacji – otrzymujemy w miarę pełny obraz skali zagrożenia.

Bańka i matryoszka

Za wyniki wyszukiwania w internecie w mniejszym lub większym stopniu odpowiadają złożone algorytmy (często oparte o systemy

uczenia maszynowego oraz tzw. *big data*). Korzystając z przeglądarek i wyszukiwarek internetowych, jesteśmy zatem skazani na wpadnięcie w pułapkę tzw. bańki filtrującej (ang. *filter bubble*). Jej mechanizm powoduje, że spośród wszystkich dostępnych w sieci wyników wyszukiwania danej frazy, odbiorca ma dostęp jedynie do niewielkiej ich części. Widzi jedynie to, co chce zobaczyć i co najczęściej zbieżne z jego światopoglądem i systemem wartości. Na podobnej zasadzie działają media społecznościowe, które chronologiczną formę prezentacji treści zastąpiły spersonalizowanym wyszukiwaniem dobierającym treści indywidualnie dla każdego użytkownika.

Algorytm filtrowania opiera się na informacji o lokalizacji użytkownika czy historii jego wyszukiwań. Inteligentne kanały informacyjne sieci społecznościowych uwzględniają reakcje na posty, wyłączając domyślnie z następnych przeglądów te posty, na które użytkownik poprzednio nie zareagował. Od 4 grudnia 2009 roku Google „personalizuje” wszystkich użytkowników, ale można korzystać z „wyszukania zaawansowanego” (*advanced search*) z samodzielnie ustawionymi filrami. Istnieją wyszukiwarki, gdzie spersonalizowane wyszukiwanie jest niemożliwe (np. DuckDuckGo). W ustawieniach Facebooka można zmienić „inteligentny kanał informacyjny” na chronologiczny, ale w następnej sesji ustawienia zostaną przywrócone do „inteligentnej taśmy”.

Termin *filter bubble* został wprowadzony w 2010 roku przez internetowego aktywistę Eliego Parisera, który ostrzega, że użytkownicy funkcjonując w „bańkach informacyjnych” mają blokady na nowe pomysły, obiekty i ważne informacje. Według niego, użytkownicy są odizolowani od informacji, która nie zgadza się z ich punktem widzenia. Na przestrzeni lat terminy „bańka informacyjna” lub „bańka filtrująca” nadal są niepokojąco aktualne, należy jednak zwrócić uwagę na ewolucję tego zjawiska. Obserwując złożoność bańki informacyjnej z perspektywy rozwoju komunikacji cyfrowej oraz potencjału (i zagrożeń) ze strony sztucznej inteligencji, należy zdefiniować zupełnie nowe pojęcie – jest nim matrioszka informacyjna. Jak wiadomo, matrioszka to popularna rosyjska zabawka, która jest złożona z drewnianych, wydrążonych w środku lalek włożonych jedna w drugą. Jeśli przeniesiemy zasadę



Ilustracja 1. Grafika wygenerowana przez AI po podaniu prompta z definicją matryoszki informacyjnej



Ilustracja 2. Alternatywna wersja grafiki wygenerowanej przez AI po podaniu prompta z definicją matryoszki informacyjnej

jej funkcjonowania do cyberprzestrzeni, okaże się, że skala zagrożenia zamknięciem w bańce informacyjnej będzie znacznie większa niż początkowo mogłoby się wydawać. Już świadomość możliwości zamknięcia użytkowników internetu w jednej bańce informacyjnej jest mocno niepokojąca. Jeśli przyjmiemy założenie, że takich baniek jest więcej, a jedna większa bańka zawiera w sobie mniejszą, i ta również posiada w sobie mniejszą... i tak dalej, perspektywa niezależnego myślenia i szansy na podejmowanie własnych decyzji, a nie podążania za wskazaniem algorytmów, jest niezwykle odległa (Łuczuk, 2017). Taki stan rzeczy wymusza na użytkownikach szczególną podatność na wszelkie formy dezinformacji. Mając złudne wrażenie wyjścia z bańki informacyjnej, nadal mogą oni bowiem pozostawać pod kontrolą algorytmów. Scenariusz filmów z serii *Matrix* jawi się w tej perspektywie niczym mroczne proroctwo.

Dlaczego opisany mechanizm jest tak groźny? Stwarza on realną możliwość prowadzenia całych złożonych kampanii dezinformacyjnych właśnie w oparciu o wiedzę na temat funkcjonowania bańki filtrującej, poszczególnych algorytmów wyszukiwania i prezentacji treści w sieci. Dość szybko potencjał takiego rozwiązania dostrzegły wielkie koncerny i siły polityczne. Sięgnięcie po ten mechanizm pozwalało bowiem

na kreowanie konsumenta, widza, czytelnika, słuchacza, a w końcu wyborcy. W dość dosadny, ale i obrazowy sposób ukazuje to słynny paradokument Netflix'a *Dylemat społeczny* (Orlowski, 2020).

Mechanizmy big data

Obecnie *big data*, czyli przetwarzanie ogromnej liczby danych, staje się kluczowym narzędziem w różnych dziedzinach naszego codziennego życia. Przenika od badań w zakresie od fizyki po ekonomię, psychologię czy medycynę. Dla nikogo nie powinno być zaskoczeniem, że można użyć tych technik do badania nastrojów społecznych, preferencji jednostek czy przewidywania wyników wyborów. W ten sposób docieramy do sedna problemu. To dobry moment na postawienie pytania, czy wykorzystanie mechanizmów *big data* i gromadzonych w całym tym procesie danych może wpływać na codzienne wybory konsumenckie, a nawet te dotyczące polityki i kwestii światopoglądowych. Odpowiedź jest dość oczywista i nie pozostawia żadnych wątpliwości. Tak – jest to możliwe.

Krzysztof Rybiński, autor książki *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?*, w wywiadzie dla „Rzeczpospolitej” diagnozował proces zanikania demokracji na rzecz algokracji (Rożyński i Rybiński, 2020). Termin ten powiązany jest z formą ustroju polityczno-społecznego, gdzie zbiorowością rządzą algorytmy decydujące o każdym aspekcie życia, np. o tym, czy człowiek dostanie kredyt, mieszkanie, pracę lub wyjdzie z więzienia (Królewski i Rybiński, 2023). Takie podejście nie jest w zasadzie niczym nowym i ściśle wiąże się z koncepcjami głoszonymi w ramach „twardego determinizmu medialnego” przez Marshalla McLuhana (2017) czy Neila Postmana (2006). To właśnie oni sugerowali, że technologie wpływają na społeczeństwo w sposób bezwarunkowy. Dziś na własne oczy obserwujemy tego skutki.

We współczesnym świecie internetu dostępne są publicznie różnego rodzaju bazy danych zawierające informacje na temat wyborców, ich preferencji czy oczekiwań wobec polityków. Dzięki zaawansowanym technikom analizy danych, uczenia maszynowego czy ekonometrii

istnieje możliwość precyzyjnej analizy tych danych. W efekcie nic nie stoi na przeszkodzie, aby na tej właśnie podstawie opracowywać najbardziej skuteczne kampanie wyborcze, które realizowane byłyby w ramach tzw. mikrotargetowania. To właśnie mikrotargetowanie pozwala dostosować kampanię wyborczą do konkretnej grupy ludzi o określonych preferencjach. Oznacza to, że różne osoby otrzymują spersonalizowane treści, które najlepiej pasują do ich profilu. Działanie to jest analogiczne do mechanizmów, które dostarczają spersonalizowane reklamy na podstawie profilu użytkownika.

I tu pojawia się kolejne pytanie: skąd czerpane są te wszystkie dane na nasz temat? Pochodzą one z różnych źródeł, takich jak: spisy powszechne zawierające informacje na temat obywateli, dane z mediów społecznościowych analizowane pod kątem kluczowych słów czy fraz, a także – możliwe do zakupienia – bazy danych zawierające informacje o konsumentach, jak np. numery telefonów, e-maile, dane o hipotekach oraz historie zakupów.

Legalność zakupu tego typu baz danych zależy od określonego kraju. Warto też zaznaczyć, że często konsumenci sami wyrażają zgodę na udostępnienie swoich danych stronom trzecim w celach marketingowych, kiedy rejestrują się na różnych platformach internetowych. Należy także pamiętać o danych gromadzonych przez same partie polityczne, takich jak informacje o osobach przekazujących darowizny czy angażujących się w działalność wolontariacką. Analizując te dane, można lepiej zrozumieć, co interesuje daną grupę wyborców i dostosować do nich treści kampanii. Oczywiście, w tego rodzaju analizie uwzględnia się ogólne zjawiska, takie jak światowe trendy społeczne czy gospodarcze. Są one traktowane jako tzw. zmienne kontrolne, czyli czynniki, które sprawdzane są w kontekście różnych warunków i założeń makroekonomicznych.

Warto również zwrócić uwagę na precyzję prognoz dotyczących wyników wyborów. Przy odpowiednich danych można uzyskać wynik z akceptowalnym marginesem błędu wynoszącym około 5 proc. Analiza danych pozwala także określić prawdopodobieństwo wygranej konkretnego kandydata czy danej partii. Należy jednak mieć na uwadze, że takie prognozy opierają się na danych dostępnych w danym momencie,

więc na wynik kampanii można wpłynąć pod warunkiem, że zostanie ona na podstawie wnikliwej analizy tych danych dostosowana do zmieniającej się sytuacji. Istnieje jednak spore ryzyko nieuczciwego wykorzystania danych. Wszyscy doskonale pamiętamy oskarżenia kierowane pod adresem poszczególnych kandydatów czy partii politycznych, kiedy firma Cambridge Analytica wykorzystała dane z Facebooka bez zgody użytkowników tego portalu społecznościowego. Obecnie Unia Europejska podejmuje kroki mające na celu zapobieżenie takim praktykom, wymuszając na platformach publiczne ujawnianie informacji o wydatkach na reklamy polityczne. Nie jest jednak żadną tajemnicą, że od kilku dobrych lat w Polsce mikrotargetowanie jest już dość powszechnie wykorzystywane, co oznacza, że politycy, a zwłaszcza poszczególne partie polityczne, także korzystają z zaawansowanej analizy danych do planowania swych kampanii wyborczych. Wraz z obniżeniem kosztów i zwiększeniem dostępności analityków danych, kampanie wyborcze bazujące na tych mechanizmach stają się bardziej zaawansowane i spersonalizowane, podążając śladem innych sektorów gospodarki. Mechanizm działa dokładnie tak, jak dobierane są reklamy w internecie. Czy to nie zastanawiające, że zawsze, kiedy szukamy jakiegoś produktu, już po chwili widzimy reklamy z ofertą sklepów, a nawet konkretnych producentów?

Na koniec proponuję prosty eksperyment. Wystarczy przez najbliższych kilkanaście dni kliknąć 3–4 razy w oferty sponsorowane wyświetlane w tzw. *newsfeedzie* (istotne są także kliknięcia „lubię to” oraz udostępnienia). Idę o zakład, że z każdym kolejnym kliknięciem wpisów komercyjnych i sponsorowanych będzie przybywać lawinowo. Najpierw odbędzie się to kosztem wpisów naszych dalszych znajomych, później (w zależności od czasu trwania eksperymentu) dotknie również najbliższych. Podobny test prowadził kilka lat temu dziennikarz „Wired”. Dość szybko doszedł on do poziomu, w którym na jego facebookowym kanale informacyjnym wyświetlały się praktycznie same oferty sponsorowane, a jego *newsfeed* przypominał społecznościowy śmietnik.

Tak w praktyce działa bańka filtrująca. Jeśli w oparciu o jej mechanizmy kształtujemy światopogląd i wiedzę o otaczającym nas świecie,

może się okazać, że na własne życzenie stworzyliśmy sobie alternatywną rzeczywistość.

Zakończenie

Podczas zorganizowanej w grudniu 2019 roku debaty pt. *Władza algorytmów. Nasze cyfrowe portrety, które rządzą światem* zwracano uwagę, że dane na temat użytkowników, potencjalnych klientów i wyborców mają niezwykle istotną wartość dla biznesu i środowisk politycznych. Oznacza to, że praktycznie z dnia na dzień zostaliśmy sprofilowani i staliśmy się towarem. Problem polega na tym, że często nie jesteśmy nawet tego świadomi. To właśnie zasługa bańki filtrującej. Dzięki niej mroczna wizja z *Matrixa* jest nam dziś tak przerażająco bliska. A największym problem jest to, że większość z nas, tak jak jeden z bohaterów tego słynnego filmu, wyznaje zasadę, zgodnie z którą „niewiedza to błogosławieństwo”.

Literatura

- Barber, B.R. (2007). *Dżihad kontra McŚwiat*. Przeł. H. Jankowska. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Barber, B.R. (2009). *Skonsumowani: jak rynek psuje dzieci, infantyлізуje dorosłych i połyka obywateli*. Przeł. H. Jankowska. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Barone, L. (2013). *The 5 types of influencers on the Web*. Pobrano z <https://smallbiztrends.com/2010/07/the-5-types-of-influencers-on-the-web.html>.
- Cialdini, R. (2022). *Wýwieranie wpływu na ludzi: teoria i praktyka*. Przeł. B. Wojciszke. Sopot: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Daszykowska, J. (2018). Od kultu młodości do stylu życia kidult. *Spółeczeństwo i Rodzina*, 54(1), 58–84.
- Fabijańczyk, J., i Cupriak, A. (2016). *Influencer marketing – praktycznie*. Bielsko-Biała: Wydawnictwo WhitePress.
- Huxley, A. (2022). *Nowy wspaniały świat*. Przeł. B. Baran. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.

- Interactive Advertising Bureau. (2018). *Inside influence: IAB influencer marketing for publishers guide*. New York: Interactive Advertising Bureau.
- Kaplan, A.M., i Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68.
- Królewski, J., i Rybiński, K. (2023). *Algokracja. Jak i dlaczego sztuczna inteligencja zmienia wszystko?* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Łuczuk, P. (2017). *Cyberwojna. Wojna bez amunicji?* Kraków: Wydawnictwo: Biały Kruk.
- Łuczuk, P. (2021). Awareness and following of information security policies as the main rule to protect against threats in digital communication processes. Cybersecurity as the aena of modern warfare. *Social Communication*, 22(1), 124–142.
- Łuczuk, P., i Maj, S. (2023). Influencer's era – the role of experts in the digital world. Do we still need their forecasts and advice? *Fides et Ratio*, 56(4), 147–156.
- McLuhan, M. (2017). *Galaktyka Gutenberga: tworzenie człowieka druku*. Przeł. A. Wojtasik. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Nowakowski, P.T. (2022). Influencer. W: P. Bromski i M. Dudek (red.), *Mały słownik filozofii polityki* (s. 76–77). Radzymin; Warszawa: Wydawnictwo von borowiecky.
- Orlowski, J. (reż.). (2020). *The social dilemma*. Boulder: Exposure Labs; Argent Pictures; The Space Program.
- Orwell, G. (2022). *Rok 1984*. Przeł. T. Mirkowicz. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Osnos, E. (2018). *Can Mark Zuckerberg fix Facebook before it breaks democracy*. Pobrano z <https://www.newyorker.com/magazine/2018/09/17/can-mark-zuckerberg-fix-facebook-before-it-breaks-democracy>.
- Postman, N. (2006). *Zabawić się na śmierć*. Przeł. L. Niedzielski. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie „Muza”.
- Redzisz, M., i Kosiński M. (2020). *Wojnę o prywatność już przegraliśmy*. Pobrano z <https://www.sztucznainteligenca.org.pl/michal-kosinski-wojne-o-prywatnosc-juz-przegralismy/>.
- Rożyński, P., i Rybiński K. (2020). *Demokracja zanika i zastępuje ją algokracja*. Pobrano z <https://cyfrowa.rp.pl/opinie-i-komentarze/>

art16930011-krzysztof-rybinski-demokracja-zanika-i-zastepuje-ja-
algokracja.

Vaidhyanathan, S. (2018). *Antisocial media. Jak Facebook oddala nas od siebie i zagraża demokracji*. Przeł. W. Mincer i K. Sosnowska. Warszawa: Wydawnictwo W.A.B.

Waszewski, J. (2021). „Nie ukryjesz się”. *Konsekwencje synergii big data, mediów społecznościowych i neuronauki*. Warszawa: Akademia Sztuki Wojennej.

Wójcik, M. (red.). (2018). *Mały leksykon postprawdy*. Warszawa: Fundacja Wolność i Demokracja.

Zuboff, S. (2020). *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*. Przeł. A. Unterschuetz. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.

O AUTORZE:

dr Piotr Łuczuk – medioznawca, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, ORCID 0000-0002-6275-1550,
KONTAKT: p.luczuk@uksw.edu.pl

Informacja i dezinformacja

Informacja niesie ze sobą wartość poznawczą. Dzięki niej człowiek poszerza swoją wiedzę i rozumienie świata ¶ Nieodpowiedzialne posługiwanie się informacją może prowadzić do wystąpienia nieładu informacyjnego, który przybiera różne oblicza ¶ W dobie mediów cyfrowych dostęp do informacji znacznie się upowszechnił, co z jednej strony jest zjawiskiem pożądanym, z drugiej jednak – stwarza nowe wyzwania dotyczące filtracji przekazu i walidacji jego wiarygodności.

SŁOWA KLUCZOWE: informacja, dezinformacja, propaganda, manipulacja, edukacja medialna, edukacja informacyjna, edukacja cyfrowa.

Wprowadzenie

W literaturze przedmiotu nie ma jednoznacznej interpretacji terminu „informacja”. W nauce spotyka się dwa zasadnicze podejścia: datologiczne oraz infologiczne. W podejściu pierwszym informacje traktowane są wyłącznie jako zbiór danych, w drugim zaś – jako ich interpretacje. Podejście infologiczne odnosi się do jej potencjalnego użytkownika, dzięki któremu informacje nabierają swego znaczenia

w kontekście ich wykorzystania. Etymologia pojęcia informacji pochodzi z łaciny i wiąże się ze słowem *informatio* ('wyobrażenie, wizerunek, pomysł') oraz *informare* ('formować, wymyślać, spisać, informować') (Bogdanov, 2016). Najogólniej rzecz biorąc, informację można zdefiniować jako „przeanalizowaną i przetworzoną do postaci zrozumiałej dla odbiorcy wiadomość (dana, sygnał), która powiadamia go o sytuacji i ma dla niego wartość w procesie decyzyjnym. Informacja jest pojęciem węższym niż dana. Zawiera bowiem tylko te fakty i liczby, które są przedstawione w formie zrozumiałej dla odbiorcy, dotyczą obszaru zainteresowań odbiorcy, posiadają wartość dla odbiorcy” (Adamska, 2004, s. 156).

Modele ujmowania informacji

W nauce powszechnie stosowany jest podział na obiektywny i subiektywny (kognitywistyczny) model ujmowania informacji, który odnosi się do różnych sposobów ich rozumienia i interpretowania przez jednostkę. Kognitywizm to podejście badawcze, które koncentruje się na procesach poznawczych, takich jak myślenie, percepcja, pamięć i język. W kontekście poczynionego wyżej podziału kognitywizm bada, w jaki sposób informacja jest przetwarzana i interpretowana przez ludzki umysł i jakie procesy poznawcze wpływają na rozumienie informacji.

W modelu obiektywnym informację postrzega się jako obiektywnie istniejącą rzeczywistość, która jest niezależna od czyichś doświadczeń czy interpretacji (Dudek, Dolinska i Zubal, 2018). W tym podejściu informacja stanowi zbiór faktów i danych, które można mierzyć i analizować bez względu na odczucia jednostki. Podejście to odnosi się głównie do nauk ścisłych, gdzie informacje są traktowane jako parametry fizyczne obiektów (np. pomiar, masa, gęstość, ciśnienie, temperatura, prędkość, kolor, akustyka, struktura) lub ich parametry strukturalne (wartości, które określają siłę i kierunek wpływu poszczególnych zmiennych objaśniających na zmienną objaśnianą). Jak tłumaczy Michał Barański: „Obiektywny punkt widzenia informacji opiera się na pojęciu entropii, które rozumie się jako średnią

liczbę informacji przypadającą na znak symbolizujący zajście zdarzenia z pewnego zbioru. W takiej sytuacji dochodzi więc do skupienia prawie całej uwagi na składni komunikatu (aspekt syntaktyczny), z praktycznym pominięciem semantycznego aspektu rozumienia informacji. Przytoczone rozróżnienie nie oznacza, że w obszarze nauk ścisłych subiektywne podejście do informacji nie ma racji bytu. Występuje ono sporadycznie, jedynie w drodze wyjątku, stanowiąc swoiste uzupełnienie podejścia obiektywnego” (2017, s. 22–23). W tym kontekście entropia jest pojęciem kluczowym, oznaczając średnią liczbę informacji przypisaną do znaku symbolizującego zdarzenie.

Obiektywny model ujmowania informacji odnosi się do sposobu jej przetwarzania i interpretowania niezależnego od osobistych uprzedzeń, opinii lub emocji. Model ten skupia się na faktach, danych i dowodach, a decyzje opiera się na racjonalnych i obiektywnych kryteriach. Jest to sposób myślenia oparty na logice i zasadach, co ma na celu zapewnienie uczciwego i obiektywnego podejścia do analizy informacji. W takim modelu zwraca się uwagę na rzeczywistość, a nie subiektywne interpretacje czy opinie.

Tymczasem subiektywny model ujmowania informacji – jak tłumaczy Barański – „znacznie częściej znajduje zastosowanie w ramach nauk humanistycznych, biologicznych, ekonomicznych oraz prawnych. Informacja w tym znaczeniu, mająca charakter względny, oznacza indywidualną lub zbiorową interpretację określonego ciągu sygnałów [...]. Informacja może zatem zaistnieć jedynie z chwilą przetworzenia i wykorzystania sygnału odebranego przez określony podmiot. Przetworzenie sygnału oznacza więc, że sygnał ma znaczenie dla podmiotu dokonującego jego konceptualizacji” (2017, s. 26–27). Model subiektywny opisuje sposób, w jaki jednostka przetwarza i interpretuje informacje na podstawie osobistych doświadczeń, preferencji i przekonań. Model ten zakłada, że ludzki umysł nie jest obiektywnym aparatem rejestrującym zewnętrzne bodźce, ale raczej obiektem, który filtruje i interpretuje informacje w sposób zależny od indywidualnej percepcji i osobistego doświadczenia. W ramach tego spojrzenia procesy poznawcze, takie jak percepcja, pamięć, myślenie i język, są rozumiane jako subiektywne konstrukty kształtowane przez osobiste

doświadczenia jednostki. Oznacza to, że ta sama informacja może być różnie interpretowana i zrozumiana przez różne osoby w zależności od ich indywidualnych (subiektywnych) cech, punktów widzenia i kontekstu.

Podstawowe funkcje informacji

Informacja jako czynnik określający rzeczywistość pełni podwójną funkcję. Po pierwsze, funkcję informacyjną, a to oznacza, że przekazywane fakty nie są obce innym osobom, ale w wyniku asymetrii układu informacji nie były dotąd znane zainteresowanemu. Po drugie, pełni funkcję wyjaśniającą, ponieważ informacja pomaga w poznaniu i objaśnieniu nowych faktów, które dotąd w ogóle nie były znane. W takiej sytuacji mamy do czynienia z działaniem prowadzącym do poznania nowych faktów drogą realizacji procesu poznawczego. Każda informacja stanowi opis obiektu, gdzie informacja semantyczna charakteryzuje istotę obiektu, a faktograficzna pokazuje jego stan. W związku z tym informacja może zastępować obiekt, będąc jego substytutem (Komorowska, 2021). Dzięki informacji człowiek poszerza swoją wiedzę i rozumienie świata. Pełni też ona wiele innych funkcji, wśród których najistotniejszymi są:

- Funkcja krytykująca informacji – jest istotna w procesie analizy i oceny sytuacji, a także w formułowaniu wyważonych opinii. Wyraża się ona w ukazywaniu i opisywaniu niekorzystnych faktów dotyczących określonych zdarzeń. Służy ujawnianiu niewłaściwych praktyk, błędów czy nieprawidłowości, które mogą nieść negatywne konsekwencje dla jednostki lub społeczeństwa.
- Funkcja sterująca informacji – ludzkie działania są wynikiem podejmowanych decyzji, więc aby ustrzec się przed błędnym wyborem, należy dokładnie przeanalizować informacje leżące u jego podstaw. W tym kontekście ważne jest, aby gromadzić możliwie najwięcej rzetelnych danych i poddawać

je dokładnej analizie, co pozwoli na podjęcie racjonalnej i przemyślanej decyzji.

- Funkcja siły informacji – poprzez użycie informacji pod różną postacią (słowa, film, list, obraz graficzny, slogan, reklama itd.) jedna osoba może dotrzeć do umysłu drugiej osoby w celu dostarczenia jej określonych treści. Oznacza to jednocześnie, że informacja może być wykorzystywana jako narzędzie kontroli i manipulacji, umożliwiając wpływanie na decyzje i zachowania poszczególnych jednostek, grup lub społeczeństw w celu narzucania im własnych poglądów i przekonań.
- Kulturotwórczy czynnik informacji – poprzez informację możliwe jest tworzenie nowych elementów kultury duchowej oraz przekazywanie wiedzy o kulturze w rozmaitych kontekstach czasowych i przestrzennych. Fakty kulturowe, które można podzielić na materialne i niematerialne, przekazywane są za pośrednictwem informacji, która tym sposobem stanowi ważny element tworzenia i podtrzymywania kultury.
- Funkcja integracyjna informacji – pełni ona rolę spoiwa poszczególnych jednostek z ich środowiskiem. Środki masowego przekazu ujednolicają przekazywane informacje, sprawiając, że określone treści trafiają do szerokiego grona odbiorców w różnych częściach świata. Tym samym poszczególne ogniwa kultury przenikają się nawzajem i dopełniają.
- Funkcja demokratyzująca informacji – dostęp do informacji daje obywatelowi sposobność do monitorowania biegu wydarzeń, wyrażania własnych opinii i wpływania na decyzje podejmowane przez rządzących, co jest istotne dla zachowania równowagi systemu demokratycznego (Komorowska, 2021).

Informacje, które szkodzą

Podczas gdy informacja niesie ze sobą wartość poznawczą, przyczyniając się do zwiększenia świadomości jednostek i społeczeństw, dezinformację określamy, w myśl Anny Mierzyńskiej, jako „fałszywe, zmanipulowane lub wyrwane z kontekstu informacje, rozpowszechnione w sposób świadomy, z zamiarem oszukania lub wprowadzenia w błąd odbiorców” (2022, s. 346). Autorka dookreśla, że dezinformacja realizowana jest za pomocą różnych metod, w tym: „rozpowszechniania *fake newsów*, manipulowania treścią, podawania prawdziwych faktów w zafałszowanym lub manipulowanym kontekście, tworzenia fałszywych stron internetowych, dokumentów, organizacji lub «person» (nieistniejących osób funkcjonujących wyłącznie w sieci)” (2022, s. 346).

Z kolei *Kodeks dobrych praktyk: wspólnie przeciw manipulacji*, opracowany przez kilkanaście podmiotów zajmujących się *fact-checkingiem*, monitoringiem sieci i działalnością edukacyjną definiuje dezinformację jako świadome działanie, którego celem jest „sfabrykowanie lub zaburzenie przekazu informacyjnego, by osiągnąć własne korzyści polityczne, społeczne, finansowe, militarne etc. Efektem takiej narracji jest wprowadzenie w błąd drugiej strony (osoby/grupy/populacji) będącej odbiorcą przekazu dezinformacyjnego” (Crazy Nauka i in., 2022, s. 6).

W literaturze przedmiotu spotykamy również podobne znaczeniowo pojęcia, z których warto przybliżyć zwłaszcza dwa nieposiadające w języku polskim bezpośrednich odpowiedników:

- *Misinformation* (dezinformacja niezamierzona) – występuje, gdy rozpowszechniane informacje są nieprawdziwe lub częściowo fałszywe, ale nie zostały stworzone z zamiarem wyrządzenia szkody (Ogrodowczyk i in., 2020). W istocie jest to „powielanie nieprawdziwych i niezweryfikowanych informacji przez użytkownika, który bezkrytycznie przekazuje zmanipulowane treści” (Crazy Nauka i in., 2022, s. 6). Przykładem takiej niezamierzonej dezinformacji są plotki rozpowszechniane bez wcześniejszej weryfikacji.
- *Malinformation* (złośliwe lub szkodliwe wiadomości) – są to informacje prawdziwe, oparte na faktach, które jednak

zostały udostępnione z intencją wyrządzenia krzywdy osobie, grupie, organizacji bądź narodowi. To przemyślane ujawnienie informacji lub jej wycinka w celu spowodowania zamierzonych szkód (Crazy Nauka i in., 2022, s. 6). Przykładem takiej praktyki może być upublicznienie poufnych informacji na czyjś temat.

Oblicza informacyjnego nieładu

Nieodpowiedzialne posługiwanie się informacją może prowadzić do wystąpienia nieładu informacyjnego, który przybiera różnorakie oblicza (Murat i Dudek, 2010). Do najbardziej znanych spośród nich należą:

- Manipulacja – rozumiana jako „celowe i zorganizowane wykorzystanie różnorodnych strategii oraz narzędzi [...] mające na celu wpływanie na zachowania, poglądy, decyzje lub emocje użytkowników. Jest to praktyka, która może obejmować szeroki zakres działań, takich jak: rozpowszechnianie fałszywych informacji, tworzenie treści wywołujących silne emocje, wykorzystywanie algorytmów do personalizacji treści lub manipulacja ocenami i recenzjami. Manipulacja często jest ukierunkowana na wpływanie na ludzkie zachowania konsumenckie, polityczne czy społeczne i może mieć znaczący wpływ na percepcję rzeczywistości oraz opinię społeczną” (Stojkow i Żuchowska-Skiba, 2023, s. 3).
- *Fake newsy* (fałszywe wiadomości) – określenie to „używane jest zarówno gdy mowa o fałszywych czy nieprawdziwych wiadomościach, jak i wówczas gdy mamy do czynienia z bardziej złożonym zjawiskiem dezinformacji” (Ogrodowczyk i in., 2020, s. 7). Zyta Czechowska i Mikołaj Marcela zaproponowali konkretne wskazówki pomocne w rozpoznawaniu *fake newsów*: 1) sprawdzenie źródła – dokonanie weryfikacji, skąd pochodzi informacja, jakiego rodzaju jest to portal i czy przypadkiem tylko nie udaje wiarygodnego źródła; 2) sprawdzenie formy pisanego tekstu lub treści – jeśli

celem nie jest przekazywanie informacji, ale budzenie w nas (niezdrowych) emocji i zachęcanie do określonych działań, z dużym prawdopodobieństwem mamy do czynienia z *fake newsem*; 3) sprawdzenie autora – czy w ogóle istnieje taka osoba; 4) sprawdzenie, czy inne źródła również piszą na ten temat i czy treści te się pokrywają; 5) sprawdzenie publikacji materiału i dokonywanych aktualizacji; 6) weryfikacja celu publikacji – refleksja nad przekazem prezentowanych treści (Czechowska i Marcela, 2021).

Interesującą typologię *fake newsów* przedstawiła Klaudia Rosińska, która dzieli je ze względu na kategorie związane z ich dystrybucją, stopniem nieprawdziwości, intencją tworzenia oraz rodzajem prezentowanych treści (zob. tabela 1):

- *Boty* – czyli „zautomatyzowane konta w mediach społecznościowych, naśladujące zachowania normalnych użytkowników; także oprogramowanie automatyzujące określone czynności, używane na wielu stronach internetowych, między innymi do obsługi klienta on-line czy do publikacji treści zgodnie z określoną procedurą. W kontekście informacyjnym boty to konta, które automatycznie wykonują czynności takie jak: podawanie dalej określonych wpisów, generowanie określonych komentarzy lub innych reakcji pod wpisami. W operacjach dezinformacji wykorzystywane są tak zwane farmy botów – duże grupy zautomatyzowanych kont, sterowane za pomocą programu” (Mierzyńska, 2022, s. 345–346).
- *Trolle* – „osoby, najczęściej anonimowe, publikujące podburzające, obraźliwe wpisy, często nie związane z głównym tematem. Celem trolla jest wywołanie negatywnych reakcji emocjonalnych lub zakłócenie dyskusji. Do akcji dezinformacyjnych wykorzystywane są tzw. trolle płatne – czyli opłacone osoby, które w sieci publikują negatywne komentarze zgodne z interesem zlecniodawcy” (Mierzyńska, 2022, s. 347–348). Istnieje również zjawisko trollowania na wielką skalę, tzw. farmy trolli lub fabryki trolli. Zjawisko to dotyczy tworzenia dużych grup (od kilkudziesięciu do kilkuset

osób) opłaconych pracowników (trolle) publikujących komentarze na zlecenie. Z reguły każdy pracownik korzysta z kilku, a nawet kilkunastu kont jednocześnie. Farmy te są zaludniane zwłaszcza przez Rosję, która za pośrednictwem internetu usiłuje często wywierać wpływ na opinię publiczną innych państw. Przykładem takiej farmy trolli jest rosyjskie przedsiębiorstwo z siedzibą w Petersburgu – Agencja Badań Internetowych (ros. *Agientstwo intierniet-issledowanij*, ang. *Internet Research Agency*) znana także pod nazwą Trolle z Olgino. Właścicielem agencji był bliski współpracownik Władimira Putina – Jewgienij Prigożyn.

- *Deepfake* – „technika syntezy ludzkiego obrazu oparta na sztucznej inteligencji. Służy do łączenia i nakładania na wyjściowe istniejących obrazów i filmów. Deepfake to zespół algorytmów składający się na program komputerowy doskonale radzący sobie z wizualnymi przeróbkami. Technologia wykorzystuje sztuczną inteligencję używaną do tworzenia lub modyfikowania odwzorowanej twarzy, do tworzenia ultra-realistycznych fałszywych filmów, w których ludzie mówią i robią rzeczy, w rzeczywistości niemające miejsca” (Wasiuta i Wasiuta, 2019). Można dokonać klasyfikacji *deepfake*ów na: *deepfake* rozrywkowy (odwołujący się do popkultury, gdzie bohaterami są zwykle celebryci, aktorzy, osoby anonimowe i fikcyjne), *deepfake* edukacyjny (mający na celu edukowanie odbiorcy – często przy wykorzystaniu wizerunków osób znanych, w tym nieżyjących), *deepfake* dezinformacyjny (wywołujący dezinformację, szum medialny, niepokój społeczny i dotyczący zarówno osób publicznych, jak i prywatnych), *deepfake* dyskredytacyjny (dążący do osłabienia pozycji danej osoby, grupy, organizacji czy marki) (Dąbrowska, 2020).

Tabela 1. Typologia *fake newsów*

Kategoria	Charakterystyka podkategorii <i>fake newsów</i>
Dystrybucja	<ul style="list-style-type: none"> – występujące w mediach tradycyjnych (prasa, telewizja, radio); – występujące w mediach internetowych (internetowe wydania dzienników, internetowe portale informacyjne); – występujące w mediach społecznościowych lub platformach mikroblogowych (np. Facebook, Twitter, YouTube, TikTok czy Instagram); dzięki udostępnianiu treści przez użytkowników <i>fake newsy</i> mogą szybko rozprzestrzeniać się w sieci, docierając do szerszego grona odbiorców; – występujące na stronach e-commerce (sklepów internetowych); dążenie do pozyskania klientów poprzez manipulację treścią ogłoszeń i reklam.
Stopień nieprawdziwości	<ul style="list-style-type: none"> – całkowicie zmyślone – wiadomości, które nie mają żadnego oparcia w faktach i zostały spreparowane w celu wprowadzenia odbiorców w błąd; – zmyślone w części – wiadomości, które zawierają elementy prawdziwe połączone z fałszywymi informacjami lub przekręconymi faktami w celu wprowadzenia odbiorców w błąd; najczęściej służą do uzasadnienia fałszywej teorii lub wniosku; – zmanipulowane – wiadomości, które zawierają fragmenty rzeczywistych informacji, ale zostały zmanipulowane czy też przekręcone w taki sposób, aby zasugerować fałszywy wniosek; – <i>clickbaity</i> – wiadomości tworzone w taki sposób, aby przyciągnąć uwagę odbiorców za pomocą specjalnych tytułów lub grafik oraz skłonić do ich kliknięcia, choć wyolbrzymiają one faktyczną treść lub znaczenie artykułu.
Intencja tworzenia	<ul style="list-style-type: none"> – intencjonalne – są tworzone z zamiarem zmanipulowania odbiorcy; twórcy takich treści mogą mieć różne intencje, takie jak wpłynięcie na opinię publiczną, osiągnięcie korzyści finansowych poprzez „klikalność” czy wywołanie kontrowersji dla zwiększenia popularności; – nieintencjonalne – powstają z braku weryfikacji źródeł lub złego zrozumienia informacji; autorzy takich treści mogą nie zdawać sobie sprawy z tego, że przekazują fałszywe informacje; – powstałe w procesie dystrybucji – ulegają wytworzeniu w trakcie przekazywania informacji dalej bez ich weryfikacji; mogą być to przypadkowe pomyłki lub celowe działania mające na celu dezinformację.

Rodzaj treści	<ul style="list-style-type: none"> – satyryczne – zawierają elementy humorystyczne lub ironiczne, które mogą być błędnie interpretowane jako informacje prawdziwe; – pomyłkowe – błędne lub pomyłkowo udostępniane treści na temat osób lub zdarzeń, przeważnie zyskują duży zakres dystrybucji; – zwodnicze – celowo manipulują informacjami w celu osiągnięcia określonych korzyści lub wpłynięcia na opinię publiczną; – plotkarskie – oparte na niepotwierdzonych informacjach o wydarzeniach lub życiu prywatnym osób publicznych; – pseudonaukowe – prezentują się jako naukowe, ale w rzeczywistości opierają się na fałszywych lub niepotwierdzonych teoriach; – konspiracyjne – wszelkie teorie spiskowe i konspiracyjne nieoparte na faktach oraz pisane w konwencji spiskowej; – ekstremalne – zawierają treści skrajne, kontrowersyjne lub prowokacyjne, które mają na celu wywołanie u odbiorcy negatywnych emocji, np. informacje o zamachach terrorystycznych, wojnie, tragicznej śmierci osoby publicznej; – społeczne – dotyczą aktualnych wydarzeń społecznych, organizacji pożytku publicznego, aktywistów, różnych mniejszości oraz zagrożeń dotyczących zdrowia ludzi lub zwierząt; – historyczne – manipulują faktami historycznymi w celu narzucenia określonej narracji lub zmiany interpretacji wydarzeń z przeszłości; – polityczno-gospodarcze – informacje związane ze sprawami politycznymi i gospodarczymi, których rolą jest wpływanie na decyzje polityczne lub gospodarcze oraz manipulowanie opinią publiczną w tych obszarach; – komercyjne – promują produkty lub usługi za pomocą fałszywych recenzji i kampanii reklamowych, które mają na celu zwiększenie sprzedaży; – światopoglądowe – fałszywe informacje, które mają na celu wpływnięcie na ludzkie poglądy i przekonania w kwestiach światopoglądowych, ideologicznych czy religijnych.
----------------------	--

Opracowanie własne na podstawie: Rosińska (2021, s. 68–82).

Państwo wobec dezinformacji i propagandy

W 2019 roku, na zlecenie instytucji wchodzących w skład Parlamentu Europejskiego, opracowano dokument pt. *Dezinformacja i propaganda – wpływ na funkcjonowanie państwa prawa w UE i jej państwach*

członkowskich, w którym dezinformacja i propaganda zostały zdefiniowane jako rozpowszechnianie informacji, które: 1) mają być całkowicie albo częściowo fałszywe, zmanipulowane lub wprowadzające w błąd albo opierają się na nieetycznych technikach perswazji; 2) dotyczą kwestii ważnej z punktu widzenia interesu publicznego; 3) mają wywołać niepewność lub wrogość lub polaryzację albo doprowadzić do zakłócenia procesów demokratycznych; 4) są rozpowszechniane lub wzmacniane za pomocą zautomatyzowanych i agresywnych technik, takich jak boty, sztuczna inteligencja, mikrotargeting lub trollowanie, często w celu zwiększenia ich widoczności (Bayer i in., 2019, s. 2).

Działania dezinformacyjne i propagandowe stanowią poważne zagrożenie dla demokracji, ponieważ poprzez zniekształcanie dyskursu publicznego i zakłócanie demokratycznego procesu decyzyjnego mogą wpływać na kształtowanie opinii publicznej i decyzji politycznych. Efektem jest osłabienie zaufania społecznego do instytucji demokratycznych i pogłębienie podziałów społecznych. Dezinformacja i propaganda skutecznie ingerują w procesy demokratyczne zwłaszcza wtedy, gdy dochodzi do zawłaszczenia państwa przez siłę polityczną, która zwyciężyła w wyborach w wyniku manipulacji i obalenia przez nią systemu konstytucyjnego. Taki proces prowadzi do naruszenia zasad demokratycznych, ograniczenia wolności obywateli oraz koncentracji władzy w rękach elity politycznej. W tej sytuacji społeczeństwo traci kontrolę nad własnym państwem, demokracja zaś staje się pozorna. W trosce o demokrację należy więc przeciwdziałać dezinformacji i propagandzie, aby ograniczyć potencjalne zagrożenia dla uczciwości procesów decyzyjnych (Bayer i in., 2019).

Prócz tego, negatywny wpływ dezinformacji i propagandy może objawiać się w kontekście praw człowieka, zwłaszcza jeśli chodzi o ochronę danych, prywatności, ludzkiej godności i autonomii. Dane osobowe stały się cennym zasobem, który napędza działania gospodarki. W oparciu o dane dostarczane przez platformy cyfrowe możliwe jest tworzenie nowych modeli biznesowych oraz eksperymentowanie z zastosowaniem sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego. Działania propagandowe mogą ponadto negatywnie wpływać na ludzką godność, prowadząc do nietolerancji i przemocy wobec określonych

Umiejętność selekcjonowania, przetwarzania
i krytycznej analizy odbieranych treści
staje się jedną z kluczowych kompetencji



grup społecznych. Mogą też ograniczać autonomię jednostki, swobodę myślenia i wyrażania własnych opinii. Otwarty dyskurs publiczny jest kluczowym elementem demokracji. Aby mógł on mieć miejsce, konieczne jest zapewnienie trzech istotnych swobód: wolności mediów, wolności wypowiedzi i wolności dostępu do informacji (Bayer i in., 2019). Obywatele powinni mieć możliwość swobodnego wyrażania swych opinii oraz poszukiwania i przekazywania informacji bez obawy o represje czy szykanowanie.

Obszary przeciwdziałania dezinformacji w Polsce

Raport pt. *Przeciwdziałanie dezinformacji w Polsce: rekomendacje systemowe*, opracowany na bazie materiałów z Forum Przeciwdziałania Dezinformacji z 2022 roku, wskazuje, że istnieje potrzeba zapobiegania dezinformacji na sześciu płaszczyznach: państwo i jego instytucje, regulacje prawne, bezpieczeństwo narodowe, przestrzeń informacyjna, edukacja i wychowanie, psychologia i socjologia (zob. tabela 2). Obszary te są ze sobą ściśle powiązane, rozpatrując dany problem z perspektywy państwa, społeczeństwa, grupy i obywatela.

Tabela 2. Systemowe przeciwdziałanie dezinformacji – najważniejsze obszary interwencji i rekomendacje

Obszary interwencji	Rekomendacje działań
Państwo i jego instytucje	<ul style="list-style-type: none"> – opracowanie i przyjęcie strategii bezpieczeństwa informacyjnego państwa (strategia ta powinna zakładać prymat społeczeństwa obywatelskiego w przeciwdziałaniu dezinformacji, z aktywną rolą instytucji rządowych i niezależnych mediów); – ustanowienie procedur nadzoru parlamentarnego nad działaniami agend rządowych w zakresie przeciwdziałania dezinformacji; – opracowanie mechanizmów wzmacniania działań przeciwdziałających dezinformacji na okres kampanii wyborczych.

Regulacje prawne	<ul style="list-style-type: none"> – pełne wdrożenie przez Polskę europejskiego aktu o usługach cyfrowych (ang. <i>Digital Services Act</i>, <i>DSA</i>); – wprowadzenie rozwiązań demonetyzujących umieszczanie treści dezinformacyjnych i mowy nienawiści w sieci; – poszerzenie możliwości prawnych oraz zasobów Państwowej Komisji Wyborczej, tak aby mogła: kontrolować reklamy i kampanie polityczne w celu uniknięcia wpływów zewnętrznych, kontrolować kampanie wyborcze w mediach społecznościowych, eliminować rozwiązania pozwalające unikać reguł, jakim poddane są komitety wyborcze.
Bezpieczeństwo narodowe	<ul style="list-style-type: none"> – penalizacja dezinformacji – przyjęcie rozwiązań prawnych wobec ośrodków wewnętrznych i zewnętrznych, których działalność prowadzi do ataków fizycznych przeciwko infrastrukturze lub ludziom, zwłaszcza mniejszościom tożsamościowym czy etnicznym; – tworzenie struktur administracyjnych przeciwdziałających dezinformacji (od Kancelarii Prezesa Rady Ministrów przez władze wojewódzkie aż do samorządów); – zmiana modelu działań informacyjnych służb bezpieczeństwa i obronności w Polsce (powinny one funkcjonować jako ośrodki informowania opinii publicznej, budując własną wiarygodność informacyjną).
Przestrzeń informacyjna	<ul style="list-style-type: none"> – wprowadzenie standardów postępowania z informacją (zwłaszcza jej weryfikacji we wszystkich organizacjach medialnych); – poszukiwanie nowych sposobów finansowania mediów (zmniejszenie ich zależności od ruchu sieciowego i reklam); – wzmocnienie kompetencji członków zespołów medialnych w zakresie weryfikacji informacji oraz budowanie prestiżu zawodu <i>fact-checkera</i>.
Edukacja i wychowanie	<ul style="list-style-type: none"> – uznanie, że dezinformacja to zagrożenie społeczne (nie techniczne) oraz wprowadzenie myślenia krytycznego i refleksyjnego do podstawy programowej w szkołach, a także do programów edukacji pozaformalnej adresowanej do wszystkich grup wiekowych; – wprowadzenie do programów nauczania edukacji medialnej, cyfrowej i informacyjnej rozumianej jako integralna całość; – tworzenie nowych oraz wspieranie już istniejących przestrzeni i form dialogu społecznego w celu niwelowania podziałów społecznych.

Psychologia i socjologia	<ul style="list-style-type: none"> – prowadzenie pozytywnej długoterminowej kampanii społecznej na temat przeciwdziałania dezinformacji, a w konsekwencji zmniejszanie podziałów społecznych i zwalczanie uprzedzeń; – powołanie funduszu na rzecz przeciwdziałania szkodliwym i nielegalnym treściom w cyberprzestrzeni; – prowadzenie przez państwo stałych wielośrodowiskowych konsultacji (z udziałem przedstawicieli społeczeństwa obywatelskiego) na temat systemowych rozwiązań dotyczących przeciwdziałania dezinformacji.
---------------------------------	---

Źródło: Mierzyńska (2023).

W przeciągu kilku ostatnich lat podjęto w Polsce szereg działań na rzecz przeciwdziałania dezinformacji, których specyfika nawiązywała do *Planu działania przeciwko dezinformacji* Komisji Europejskiej z 2018 roku. Plan ten wyznaczył cztery główne filary przeciwdziałania dezinformacji. Pierwszy odnosi się do zwiększenia zdolności instytucji unijnych do wykrywania, analizowania i ujawniania dezinformacji. Drugi koncentruje się wokół wzmocnienia skoordynowanych i wspólnych reakcji na dezinformację. Trzeci to mobilizowanie sektora prywatnego w celu zwalczania dezinformacji. I ostatni, czwarty obszar, to podnoszenie świadomości oraz poprawa odporności społecznej (Europejski Trybunał Obrachunkowy, 2021).

W tym kontekście ciekawy przykład działań z obszaru kształcenia kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych stanowi Model Edukacji Medialnej, Informacyjnej i Cyfrowej (MEMIC). Jest to dokument opracowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej, Filmotekę Narodową – Instytut Audiowizualny, Fundację Nowoczesna Polska, Fundację Szkoła z Klasą, Polski Komitet do spraw UNESCO, Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej oraz Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog. MEMIC ma na celu rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia, zdolności do wyboru odpowiednich źródeł informacji oraz świadomości zagrożeń wynikających z korzystania z mediów i internetu. Promuje rozwój umiejętności komunikacyjnych, kreatywności oraz samodzielnego poszukiwania wiedzy. Obejmuje również naukę o nowych i tradycyjnych mediach, umiejętności analizy i oceny informacji oraz edukację na temat bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania

z technologii cyfrowych. MEMIC jest adresowany przede wszystkim do pracowników systemu oświaty, ale – jak czytamy – mogą z niego korzystać także „wszyscy zainteresowani rozwijaniem kompetencji osób uczących innych, zarówno w obszarze edukacji formalnej, pozaformalnej, jak i nieformalnej, a więc przedstawiciele uczelni wyższych, bibliotek i instytucji kulturalnych, organizacji pozarządowych czy grup nieformalnych oraz rodzice” (Pacewicz i Ptaszek, 2019, s. 7).

Zakończenie

W dobie mediów cyfrowych dostęp do informacji znacznie się upowszechnił, co z jednej strony jest zjawiskiem pożądanym, z drugiej jednak – stwarza nowe wyzwania dotyczące filtracji przekazu i walidacji jego wiarygodności. W tej sytuacji umiejętność selekcjonowania, przetwarzania i krytycznej analizy odbieranych treści staje się jedną kluczowych kompetencji. Ów postulat krytycyzmu może być realizowany na różne sposoby. Przede wszystkim poprzez regularną refleksję o źródłach pozyskiwanych informacji, jakim są zasadniczo media (Nowakowski, 2007). Wypada te informacje konfrontować ze sobą, czerpiąc jednocześnie z różnych źródeł, co drogą porównania pozwoli – jak pisze Adam Lepa – „uzyskać stopień wiarygodności zarówno w odniesieniu do danego medium, jak i publikowanych przez nie informacji” (1999, s. 144). Dojrzały krytycyzm wobec informacji budowany jest także w następstwie dialogu z innymi ludźmi, który pomaga z jednej strony ćwiczyć docieklivość intelektualną, z drugiej zaś – na bieżąco weryfikować prawdziwość własnych poglądów, sprzyjając kształtowaniu względnie obiektywnego krytycyzmu. Wreszcie w dyskusji niezbędne są argumenty, stąd jako fundamentalny warunek jawi się konieczność posiadania prawidłowego stosunku do prawdy, a różnie z tym bywa w ludzkich sporach i polemikach (Lepa, 1999). Ponadto, aby skutecznie przeciwdziałać fałszywym informacjom, propagandzie i manipulacji, konieczne jest zadbanie o wszechstronną edukację medialną, informacyjną i cyfrową adresowaną zwłaszcza do młodego pokolenia. Pomocne w tym będą profesjonalne kampanie i programy edukacyjne.

Literatura

- Adamska, M. (red.). (2004). *Leksykon zarządzania*. Warszawa: „Difin”.
- Barański, M. (2017). *Informacja w ujęciu prawnym przez pryzmat zagadnień terminologicznych*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Bayer, J., Bitiukova, N., Bárd, P., Szakács, J., Alemanno, A., Uszkiewicz, E., i Schmid-Drüner, M. (2019). *Dezinformacja i propaganda – wpływ na funkcjonowanie państwa prawa w UE i jej państwach członkowskich*. Strasbourg: Departament Tematyczny ds. Praw Obywatelskich i Spraw Konstytucyjnych; Dyrekcja Generalna ds. Polityki Wewnętrznej Unii Europejskiej.
- Bogdanov, D. (2016). *Zarządzanie informacją publiczną w jednostkach samorządu terytorialnego*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.
- Crazy Nauka, CyberDefence24, FakeHunter, Instytut Zamenhofa, Fundacja Rozwoju Przez Całe Życie, Fundacja „Nauka. To Lubię”, Spider’s Web+, Stowarzyszenie Demagog, Stowarzyszenie Pravda, Stowarzyszenie Sieć Obywatelska Watchdog Polska, NASK – PIB. (2022). *Kodeks dobrych praktyk: wspólnie przeciw dezinformacji*. Pobrano z: https://www.zut.edu.pl/fileadmin/pliki/2022/ak/2006/NASK-Dezinformacja_kodeks_dobrych_praktyk.pdf.
- Czechowska, Z., i Marcela, M. (2021). *Jak nie zgubić dziecka w sieci?* Warszawa: Muza.
- Dąbrowska, I. (2020). Deepfake – nowy wymiar internetowej manipulacji. *Zarządzanie Mediami*, 8(2), 89–101.
- Dudek, M., Dolinska, E., i Zubal, P. (2018). *Komunikacja mediów – wpływ na rozwój dziecka wczesnoszkolnego*. Krasnystaw: Polianna.
- Europejski Trybunał Obrachunkowy. (2021). *Dezinformacja w UE – pomimo podejmowanych wysiłków problem pozostaje nierozwiązany*. Luxemburg: Europejski Trybunał Obrachunkowy.
- High Representative of the Union for Foreign Affairs and Security Policy. (2018). *Joint communication to the European Parliament, the European Council, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: „Action Plan against Disinformation”*. Brussels: European Commission.
- Komorowska, K. (2021). Rola informacji we współczesnym świecie. *Zeszyty Naukowe SGSP*, 79, 187–203.
- Lepa, A. (1999). *Pedagogika mass mediów*. Łódź: Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie.

- Mierzyńska, A. (2022). *Efekt niszczący. Jak dezinformacja wpływa na nasze życie*. Warszawa: Wydawnictwo Agora.
- Mierzyńska, A. (red.). (2023). *Przeciwdziałanie dezinformacji w Polsce: rekomendacje systemowe*. Warszawa: Fundacja Forum Bezpieczeństwa.
- Murat, M., i Dudek, M. (2010). Media kreatorem metaprzestrzeni – pomiędzy być a mieć. W poszukiwaniu nowej tożsamości. W: A. Łukasik-Turecka (red.), *Reklama w społeczeństwie, społeczeństwo w reklamie* (s. 37–48). Lublin: Wyższa Szkoła Nauk Społecznych.
- Nowakowski, P.T. (2007). Wyzwania wychowawcze i profilaktyczne epoki mediów. W: A.M. Szymański i E. Krzyżak-Szymańska (red.), *W kierunku bezpiecznego życia dzieci i młodzieży* (s. 236–259). Mysłowice: Górnośląska Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Kardynała Augusta Hłonda.
- Ogrodowczyk, A., Borkowska, M., Murawska-Najmiec, E., i Twardowska, K. (2020). *Fake news – dezinformacja online. Próby przeciwdziałania tym zjawiskom z perspektywy instytucji międzynarodowych oraz wybranych państw UE, w tym Polski*. Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.
- Pacewicz, A., i Ptaszek, G. (red.). (2019). *Model Edukacji Medialnej, Informacyjnej i Cyfrowej (MEMIC)*. Kraków; Warszawa: Centrum Edukacji Obywatelskiej, FilMOTEKA Narodowa – Instytut Audio-wizualny, Fundacja Nowoczesna Polska, Fundacja Szkoła z Klasą, Polski Komitet do spraw UNESCO, Polskie Towarzystwo Edukacji Medialnej, Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog.
- Rosińska, K. (2021). *Fake news: geneza, istota, przeciwdziałanie*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Stojkow, M., i Żuchowska-Skiba, D. (2023). *(Dez)informacja w czasach manipulacji online i fake news*. Kraków: Katedra Studiów nad Społeczeństwem i Technologią WH AGH.
- Wasiuta, O., i Wasiuta, S. (2019). Deepfake jako skomplikowana i głęboko fałszywa rzeczywistość. *Studia de Securitate*, 9(3), 19–30.

O AUTORCE:

dr Iwona Zielińska – pedagog, ORCID 0009-0002-7401-6278,
KONTAKT: zielinska_iwona@wp.pl

Współczesna ekologia informacji młodych ludzi

Ze względu na bogactwo treści dostępnych w internecie oraz trudności w zakresie ich regulowania kluczowa staje się edukacja medialna młodych ludzi nastawiona na rozwój ich umiejętności cyfrowych ¶ Wszelkie uproszczenia i generalizacje w myśleniu o używaniu mediów przez młodzież szkodzą zarówno naukowemu zrozumieniu tej problematyki, jak i bazującym na takiej filozofii pomysłom edukacyjnym ¶ Nieprzemysłane i nieuwzględniające perspektywy odbiorców działania profilaktyczne mogą nieść ze sobą szkodliwe skutki i być przez nich odrzucane.

SŁOWA KLUCZOWE: ekologia informacji, higiena cyfrowa, internet, problematyczne używanie internetu, umiejętności cyfrowe, edukacja medialna.

Wprowadzenie

Analizując ekologię informacji związanej z funkcjonowaniem młodych ludzi, nie sposób pominąć kwestii ekologii mediów (Postman, 2000). Ta koncepcja koncentruje się na istotnych elementach wzajemnego oddziaływania człowieka i jego środowiska informacyjnego. Obecnie źródłem większości informacji, z którymi ma do czynienia młody

człowiek, są przekazy medialne, które bardzo mocno konkurują z tradycyjnymi przekazami edukacyjnymi czy socjalizacyjnymi. Jednocześnie dzisiejszy użytkownik internetu w znacznym stopniu jest nie tylko odbiorcą, ale też nadawcą (twórcą) informacji.

W naszych rozważaniach świadomie rezygnujemy z pogłębionej analizy historycznej środowiska informacyjnego, charakteryzując obecny krajobraz medialny z dominującą rolą internetu, który w wyniku procesów konwergencji (Jenkins, 2007) nie tylko w znacznym stopniu wchłonął, ale też zmodyfikował inne media (np. tradycyjną telewizję lub radio). Jednocześnie – jeśli chodzi o formy i kierunki przekazu informacji – stwarza on wielokierunkową hybrydę medialną, która bywa bardzo zróżnicowana. Dodatkowo, należy wskazać, że media w ujęciu wielu medioznawców nie są neutralne, lecz zmieniają to, jak ludzie postrzegają świat, ale także to, jak przebiegają istotne dla edukacji procesy i jak modyfikowane są instytucje edukacyjne, zarówno w zakresie strukturalnym, jak i sposobów ich działania (Valkenburg, 2022).

Warto przytoczyć cztery znaczące pytania, które w kontekście mediów zadawał Neil Postman (2000). Pierwsze z nich dotyczy myślenia i brzmi: Do jakiego stopnia dane medium przyczynia się do inicjowania i rozwoju racjonalnego myślenia? Amerykański medioznawca krytykował telewizję, wskazując, że media wykorzystujące słowo pisane (książki, prasa) mają dużo większy potencjał wspierania myślenia, stanowiąc „proch strzelniczy” dla rozumu (Postman, 2000). Drugim pytaniem sformułowanym przez Postmana jest: W jakim stopniu dane medium przyczynia się do rozwoju procesów demokratycznych w zakresie równowagi między indywidualizmem a spójnością społeczną (np. w kontekście mediów używanych indywidualnie, które sprawiają, że ograniczamy bezpośrednie kontakty z innymi ludźmi)? W trzecim pytaniu Postmana interesuje to, czy media dają większy dostęp do znaczących z punktu widzenia indywidualnego i społecznego informacji? Równoległe autor ten krytycznie odnosi się do nadmiaru informacji, w tym tej o niskiej jakości i wiarygodności. W tym zakresie Postman krytykował internet przechodzący na początku naszego stulecia w fazę Web 2.0, którego zasadniczą cechą była rola

użytkownika jako prosumenta (czyli nie tylko odbiorcy, ale i twórcy treści cyfrowych). Ta ostatnia rola oznaczała także znaczący przyrost treści o niskiej jakości, produkowanych i udostępnianych przez rzesze użytkowników, których wytwory podlegają jedynie znikomej regulacji i kontroli jakości – inaczej niż było to w mediach tradycyjnych, gdzie nadawcy przynajmniej w pewnym stopniu dokonywali selekcji emitowanych treści. Wreszcie ostatnie pytanie Postmana dotyczy tego, w jakim stopniu media mogą przyczyniać się do poczucia moralności i zdolności do dobra, wskazując, że nawet najlepsze technologie mogą być pozbawione wartości, kiedy nie mają silnej podbudowy etycznej (Postman, 2000).

Jak już wspomniałem, Postman zadawał powyższe pytania głównie w odniesieniu do tradycyjnych mass mediów, na których skupiał się w swoich przemyśleniach. Są one jednak aktualne także w odniesieniu do świata, w którym medialnie dominuje internet i jego poszczególne odsłony, łącznie z najnowszą wersją bazującą na algorytmach sztucznej inteligencji.

W perspektywie naszych analiz media będą oddziaływać na młodych użytkowników na dwa kluczowe sposoby, tj.:

1. Będą oni wykorzystywać je dla zaspokajania swych potrzeb rozwojowych niezależnie od systemu edukacji, stosując je w codziennych sytuacjach społecznych.
2. Media będą intencjonalnie wykorzystywane jako narzędzia w ramach edukacji formalnej.

Obydwa te rodzaje użytkowania mediów mają znaczenie dla funkcjonowania młodzieży. Zastosowanie ich w tych dwóch zakresach jest powiązane i wzajemnie na siebie wpływa (Pyżalski i in., 2019). Nie sposób zatem, prowadząc jakąkolwiek edukację, nie uwzględniać ich łącznie. W kontekście edukacyjnym szczególnie istotne jest jednak intencjonalne zastosowanie mediów oraz wspieranie młodych ludzi, by potrafili wykorzystywać media twórczo, krytycznie i bezpiecznie.

Wspomniana już ekologia informacji stanowi dobry analityczny model dla badania środowiska informacyjnego człowieka, także na płaszczyźnie praktycznego rozwiązywania istotnych problemów w tym zakresie (Babik, 2017; 2022). Podejście to wykorzystuje metaforę

ekologii, odnosząc ją do ekosystemu (a w naszym kontekście infosystemu), gdzie mamy do czynienia z dynamiczną interakcją między ideami ekologii (i środowiska przyrodniczego) a rozwojem i cechami cyfrowej przestrzeni informacyjnej (Babik, 2022). W tym nowym obrębie ekologia informacji bada relacje i wzajemny wpływ człowieka i infosfery (rozumianej tu jako środowisko jego funkcjonowania). W takim ujęciu można mówić o szczegółowych problemach, jakimi zainteresowana jest ekologia informacji. Chodzi o dwukierunkowy wpływ w relacji człowiek–informacje, relacje informacyjne ludzi oraz samo funkcjonowanie i struktura środowiska informacyjnego – w aspekcie technologicznym, ale i społecznym (Babik, 2022).

W tym obszarze szczególne znaczenie ma zdrowie psychofizyczne i jego ochrona wobec oddziaływania środowiska informacyjnego. Należałoby tu przytoczyć dwa naukowe podejścia, które wiążą się z oddziaływaniem internetu na zdrowie psychiczne, mianowicie koncepcję problematycznego korzystania z internetu oraz salutogenną koncepcję higieny cyfrowej. Obie opisują dwie skrajności związane ze wzorem użytkowania sieci. Należy tu jednak zauważyć, że są to koncepcje szersze, w których relacja człowiek–informacja jest istotnym elementem, ale nie jedynym, który podlega analizie. Mamy tu zawsze do czynienia z ciągłością i przeplataniem się pozytywnych i negatywnych oddziaływań związanych z korzystaniem z internetu (Pyżalski, 2023a; Stoilova, Livingstone i Khazbak, 2021).

W przestrzeni społecznej, ale i naukowej, pojawiają się dosyć często deterministyczne koncepcje, które można nazwać technofobicznymi. Podkreślają one głównie wpływ używania technologii na młodego człowieka. Występuje on w roli ofiary technologii, a rozwiązania problemu upatruje głównie w zakazach i ograniczeniach używania różnych mediów i urządzeń cyfrowych (np. smartfonów w szkole) (Kessel, Hardardottir i Tyrefors, 2020; Selwyn i Aagaard, 2021; Spitzer, 2013). Stoję na stanowisku (bazując na wynikach badań wskazujących na dużo bardziej skomplikowane psychologiczne i społeczne uwarunkowania korzystania z internetu), że należy jednoznacznie skrytykować takie redukcjonistyczne koncepcje. W dodatku dają one niewielką przestrzeń działania w sferze edukacji medialnej (por. Dębska, 2015;

Pyżalski, 2017). Dwa przykłady badań testujących empirycznie takie rozbudowane modele to europejskie badania porównawcze EU Kids Online (Pyżalski i in., 2019; Smahel i in., 2020) oraz bardzo zaawansowane badania podłużne dotyczące umiejętności cyfrowych oraz zdrowia psychicznego i funkcjonowania społecznego młodych ludzi, które realizowano w sześciu krajach europejskich, w tym w Polsce (Ní Bhroin, Krutzinna i Staksrud, 2023).

Zarówno wyniki tych badań, jak i wynikające z nich praktyczne rekomendacje jednoznacznie pokazują, że wszelkie uproszczenia i generalizacje w myśleniu o używaniu mediów przez młodzież szkodzą zarówno naukowemu zrozumieniu tej problematyki, jak i bazującym na takiej filozofii pomysłom edukacyjnym. Dlatego w tym tekście wskazują na ujęcia, w których młody człowiek, jako aktywny podmiot, ma wpływ na to, co i jak robi z mediami i może być dodatkowo wspierany działaniami edukacyjnymi, które kształtują zdrowe, konstruktywne i mądre korzystanie z narzędzi i zasobów informatycznych.

Wracając do zagrożeń, wypada zauważyć, że problematyczne używanie internetu (Fineberg i in., 2022), utożsamiane czasami z uzależnieniem, może wiązać się z nadmierną konsumpcją informacji, szczególnie korzystania z portali społecznościowych oraz oglądania treści w platformach streamingowych i społecznościach wymiany treści. Elementem, ale też konsekwencją problematycznego używania internetu może być technostres (koncepcja obecna w literaturze już od lat 80. dwudziestego wieku) bezpośrednio związany z obciążeniami i zmianami, jakie niesie ze sobą technologia (Chiappetta, 2017; Kupersmith, 1992; Pyżalski, Walter i Tomczyk, 2022; Schmidt, Frank i Gimpel, 2021).

Przeciwieństwem problematycznego używania internetu jest higiena cyfrowa (Bigaj i Dębski, 2020). Jest to, tym razem w ujęciu salutogennym, używanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (zarówno w aspekcie ilościowym, jak i jakościowym) w sposób korzystny dla zdrowia i rozwoju.

Zatem w uproszczeniu można powiedzieć, że używanie internetu zgodnie z zasadami higieny cyfrowej stanowi przeciwieństwo używania problematycznego. Warto tutaj wskazać, że bez względu na

zastosowane podejścia teoretyczne, w okresie pandemii COVID-19, sposób korzystania z internetu przez wielu młodych ludzi rozregulował się i w okresie popandemijnym wciąż odczuwalne są tego skutki (Paulus i in., 2022; Pyżalski, 2021; Sklar, 2017). Zależnie od przyjętego podejścia, np. patogennego (problematyczne używanie internetu), czy salutogennego (higiena cyfrowa), zasadnicza filozofia i zakres działań edukacyjnych będą całkowicie inne.

Dalsze zgłębianie tych zagadnień powoduje komplikowanie się ich opisu. Mówimy wtedy nie tyle o ekologii informacji, lecz o wielu różnych ekologiach informacji.

W swej książce pt. *Information ecologies: using technology with heart* Bonnie Nardi i Vicki O'Day piszą: „W naszych badaniach zaobserwowałyśmy przykłady odpowiedzialnych, świadomych i zaangażowanych interakcji między ludźmi a zaawansowanymi technologiami informacyjnymi. Uważamy, że miejsca, w których obserwowaliśmy te interakcje, można określić jako kwitnące ekologie informacyjne. Każda z tych ekologii różni się od innych w istotny sposób. Każda z nich ma coś unikalnego do zaoferowania, podobnie jak uczymy się różnych rzeczy o biologii z atolu koralowego, wysokiej pustyni czy lasu iglastego. Sugerujemy, aby te przykłady były czytane jako historie modelujące holistyczne, ekologiczne podejście do zmiany technologicznej. Używając metafory ekologii, omówimy, jak każdy z nas może znaleźć punkty zaczepienia, aby wpływać na kierunki zmian technologicznych” (1999).

Kluczowe właściwości współczesnego internetu

Ze względu na to, że internet jest dominującym medium i podstawowym środowiskiem, za pomocą którego młodzi ludzie nie tylko odbierają, ale i sami upowszechniają informacje, istotne jest przyjrzenie się jego (przynajmniej wybranym) współczesnym charakterystykom.

Użycie przymiotnika „współczesny” nie jest działaniem na wyrost, gdyż określone właściwości internetu zmieniają się wraz z przemianami technologii, którym w sposób nieunikniony towarzyszą też zmiany społeczne i jednostkowe. W tym kontekście warto zwrócić

uwagę na dwie właściwości o kluczowym znaczeniu: mobilność oraz wykorzystanie sztucznej inteligencji – algorytmów.

Otóż internet jest w dużej mierze użytkowany w sposób mobilny (Pyżalski i in. 2019; Smahel i in., 2020). Oznacza to, po pierwsze, że mające go „przy sobie” osoby są niemal cały czas on-line (co zacięra podział na rzeczywistość w sieci i poza nią). Dodatkowo, wytworzyło się wiele sposobów używania internetu, w sposób „przepleciony” z aktywnościami off-line (np. korzystanie z nawigacji, oglądanie czegoś w sieci wspólnie z innymi osobami, krótkie sprawdzanie informacji w codziennych sytuacjach itp.). Mobilność czyni informację ciągle dostępną, bez względu na kontekst działania użytkownika. Sam użytkownik jest też właściwie wciąż dostępny dla nadawców informacji, co jest dla nich bardzo kuszące, ale może też prowadzić do nadużyć, gdy intencje nadawców okażą się negatywne (np. w przypadku propagandy, dezinformacji, mowy nienawiści).

Narzędzia internetowe, zbierając dane użytkowników (tzw. *big data*), mogą tworzyć modele sztucznej inteligencji (uczenie maszynowe), które wzmacniają określone zachowania poprzez generowanie spersonalizowanych treści i dostosowaną architekturę strony. Zatem internet bazuje obecnie w znacznym stopniu na algorytmach sztucznej inteligencji. Chociaż te interaktywne funkcje mogą być postrzegane jako korzystne dla użytkowników, to okazuje się, że internet nie jest jedynie biernym obszarem ludzkiej aktywności, a jego złożone działania mogą wzmacniać u człowieka poczucie nagrody i redukować napięcie. Niestety, niesie to ze sobą istotne zagrożenia związane z zamknięciem odbiorców w „bańkach informacyjnych” oraz stanowi podstawę dla „uzależniającego” (poprzez ściśle zaspokajanie potrzeb odbiorcy) działania internetu (Montag i in., 2019; Pyżalski i Łuczyńska, 2024).

Młody człowiek może pełnić różne role, jeśli chodzi o kontakt z informacją:

- jest jej odbiorcą w sytuacji, gdy ma dostęp do informacji umieszczonych on-line;
- jest uczestnikiem różnych interakcji w społecznościach on-line lub hybrydowych, gdzie występuje wzajemna wymiana informacji;

- jest nadawcą treści kierowanych zarówno do pojedynczych osób, jak i większej publiczności (będą to informacje, które młody człowiek sam tworzy, albo wytworzone przez innych).

O ile wszystkie te role są potencjalnie dostępne, to w rzeczywistości wśród nastolatków najbardziej powszechna jest rola odbiorcy informacji, zwłaszcza jeśli za wyraz pozostałych dwóch ról uznamy przypadki bardziej ustrukturalizowanego tworzenia treści (jak np. prowadzenie podcastów czy blogowanie) (Pyżalski i in., 2020; Smahel i in., 2020). Gdy spojrzeć na tę kwestię z perspektywy edukacyjnej, fakt szczególnego upowszechnienia roli odbiorcy nie oznacza wcale, że inne role interesują nas mniej. W roli odbiorcy istotna jest kwestia wyszukania informacji, jej selekcji pod kątem wiarygodności, umiejętności oceny informacji w kontekście jej nadawcy, jego intencji oraz społecznej (a czasami politycznej) funkcji informacji. Istotne jest tutaj wskazanie, że bardzo bogate treści publikowane zarówno przez użytkowników instytucjonalnych, jak i prywatnych mogą mieć charakter zarówno pozytywny i wspierający młodych ludzi, jak i szkodliwy.

Skoro już dokonujemy takich rozróżnień, jedną z lepszych typologii, wielokrotnie stosowanych w dużych badaniach empirycznych, jest propozycja przedstawiona przez konsorcjum EU Kids Online, które od ponad 15 lat prowadzi regularnie badania porównawcze związane z wykorzystaniem internetu przez nastolatków (Livingstone, Mascheroni i Staksrud, 2018). W tym ujęciu treści dzielą się na konstruktywne i szkodliwe, a zatem mogą stanowić szansę lub ryzyko (zob. tabela 1).

Warto dodać, że oddziaływanie treści szkodliwych odbywa się na bazie wielu mechanizmów, m.in. związanych z modelowaniem czy wyzwalaniem różnego rodzaju zachowań ryzykownych, np. samooczek lub prób samobójczych (Daine i in., 2013), a także akceptacją zachowań niezgodnych z normami, jak to jest w przypadku tzw. patostreamu (Kmieciak-Goławska, 2018).

Tabela 1. Typologia konstruktywnych i szkodliwych treści on-line w ujęciu sieci badawczej EU Kids Online

Szansa: treści konstruktywne (pozytywne)	Treści związane z edukacją (w tym cyfrową)	Treści edukacyjne
	Treści związane z zaangażowaniem społecznym i obywatelskim	Globalne informacje
	Treści związane z kreatywnością i autoekspresją	Różnorodność źródeł i informacji, które mogą inspirować do określonych działań
	Treści związane z tożsamością i relacjami społecznymi	Informacja „doradcza”, dotycząca np. zdrowia czy rozwoju
Ryzyko: treści szkodliwe (negatywne)	Komercyjne	Nieadekwatne treści reklamowe, spam
	Agresywne	Treści zawierające przemoc, mowę nienawiści
	O charakterze seksualnym	Treści o charakterze seksualnym (pornograficzne)
	Podważające powszechnie przyjęte wartości i normy	Treści rasistowskie, zachęcające do używania narkotyków, propagujące samookaleczenia i zachowania suicydalne itd. W szerokim ujęciu także treści dezinformujące w ważnych kwestiach, np. zdrowotnych, politycznych, społecznych (tzw. fejk)

Źródło: Livingstone, Mascheroni i Staksrud (2018).

Z kolei aktywne role w społecznych interakcjach informacyjnych są bardzo zróżnicowane. W niektórych przypadkach oznaczają one dynamiczne i ustrukturalizowane działanie, które może mieć pozytywny i prorozwojowy charakter, ale bywa też szkodliwe i potencjalnie niebezpieczne. Przykładem tej pierwszej sytuacji jest podejmowanie przez młodzież roli blogera lub podcastera edukacyjnego, który prezentuje jakieś pozytywne treści. W naszych jakościowych badaniach

(Pyżalski i in., 2020) przeprowadziliśmy pogłębione wywiady z setką młodych ludzi, którzy prowadzą kanały edukacyjne w portalach społecznościowych (np. YouTube). Okazało się, że tego typu działalność w przypadku wielu naszych respondentów była również korzystna dla ich rozwoju. Aby prowadzić i rozwijać kanał, poszerzali oni swoją wiedzę z dziedziny, którą się zajmują. Uczyli się także produkcji treści cyfrowych oraz – co jest tutaj istotne – komunikacji z odbiorcami, uwzględniając interakcję w trudnych sytuacjach, takich jak konflikty, nadmierna krytyka czy nawet ataki ze strony odbiorców (Pyżalski i in., 2020).

Praktyki komunikacyjne w internecie mogą być również elementem szerszej aktywności młodych ludzi przybierającej formę konstruktu analitycznego nazywanego zaangażowaniem społecznym on-line (ang. *on-line civic engagement*). W tym ujęciu internet stanowi poszerzenie tradycyjnych działań społecznych młodzieży, obejmując uczestnictwo w aktywnościach politycznych i środowiskowych. Składają się na nie różnorodne formy zaangażowania, takie jak udział w internetowych grupach aktywistów, podpisywanie petycji on-line czy prowadzenie oddolnych kampanii społecznych. Z perspektywy rozwojowej jest to istotny pozytywny czynnik, ponieważ tym sposobem dzieci uczą się, jak być aktywnymi i zaangażowanymi obywatelami (Jugert i in., 2013; Pyżalski, 2023a; Raynes-Goldie i Walker, 2008). Tego typu praktyki komunikacyjne stanowią znaczące doświadczenie socjalizacyjne, a nawet edukacyjne. Pojawiają się jednak dwa problemy. Po pierwsze, aktywne tworzenie rozbudowanych treści on-line jest działalnością podejmowaną zaledwie przez mniejszość młodych internautów – od kilku do kilkunastu procent populacji nastolatków (Pyżalski i in., 2019; Smahel i in., 2020). Po drugie, jak pokazuje coraz więcej badań, częste używanie mediów społecznościowych i publikowanie treści nie ma prostego przełożenia na umiejętności cyfrowe związane z bezpieczeństwem on-line oraz doświadczane w sieci ryzyko (Hernández-Martín, Martín-del-Pozo i Iglesias-Rodríguez, 2021). Obie te kwestie stanowią spore wyzwanie dla planowania i wdrażania edukacji medialnej, co zaznaczyłem dalej w rekomendacjach.



Internet jest w dużej mierze
użytkowany w sposób mobilny.
Oznacza to, że mające go „przy sobie” osoby
są niemal cały czas on-line

W kierunku praktyki – rekomendacje

Poniżej przedstawiam – podzielone na obszary – rekomendacje dotyczące tego, jak działać (głównie edukacyjnie) w obecnym krajobrazie medialnym. Bazą tych rekomendacji będą przedstawione wcześniej analizy.

Edukacja medialna dotycząca umiejętności cyfrowych

Ze względu na bogactwo treści dostępnych w internecie oraz trudności w zakresie ich regulowania kluczowa staje się edukacja medialna młodych ludzi nastawiona na rozwój ich umiejętności cyfrowych (Allmann i Blank, 2021; Livingstone, Mascheroni i Stoilova, 2023).

W edukacyjnym rozumieniu: brak umiejętności cyfrowych prowadzi do nierówności cyfrowych trzeciego poziomu. Nie wiążą się one z dychotomicznym podziałem na tych, którzy mają dostęp do internetu, a tymi, którzy go nie mają (pierwszy poziom nierówności), ani z różnicami w umiejętnościach technicznych (drugi poziom). W przypadku trzeciego poziomu chodzi głównie o to, że młodzi ludzie umieją wykorzystywać technologie cyfrowe w taki sposób, aby w ważnych obszarach, takich jak edukacja, zdrowie czy praca, umiejętności te przynosiły namacalne korzyści (Allmann i Blank, 2021; van Deursen i Helsper, 2018).

Pisząc o edukacji rozwijającej umiejętności cyfrowe młodych ludzi, warto przywołać typologię, która znalazła zastosowanie w dużym projekcie badań podłużnych europejskiej młodzieży ySkills. Zawiera ona cztery podgrupy umiejętności cyfrowych (Smahel i in., 2023):

1. Techniczne i operacyjne: zdolność do zarządzania i obsługi technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT) oraz technicznych możliwości urządzeń, platform i aplikacji – od podstawowej wiedzy na temat interfejsu po zarządzanie ustawieniami i programowanie.
2. Informacyjno-nawigacyjne: zdolność do wyszukiwania, selekcji i krytycznej oceny cyfrowych źródeł informacji.

3. Komunikacyjne i interakcyjne: zdolność do korzystania z różnych mediów cyfrowych i funkcji technologicznych w celu interakcji z innymi, budowania sieci, a także krytycznej oceny wpływu interpersonalnej komunikacji i interakcji zapośredniczonych przez media.
4. Twórcze i produkcyjne: zdolność do tworzenia treści cyfrowych na wysokim poziomie; zrozumienie, jak i dlaczego treści są tworzone i publikowane oraz jak generują wpływ.

Najnowsze koncepcje wskazują, że umiejętności cyfrowe nieodłącznie muszą zawierać dwa elementy: wiedzę dotyczącą mediów i narzędzi cyfrowych oraz konkretne dyspozycje w zakresie praktycznego ich wykorzystania (Smahel i in., 2023). Takie ujęcie wskazuje jednoznacznie, że edukacja medialna nie spełni swojej roli zarówno wtedy, gdy będzie zaledwie uczyć „o mediach”, jak i wtedy, gdy nie wspierając rozumienia, krytycyzmu oraz etycznego wymiaru zastosowania technologii, będzie jedynie nakierowana na pragmatyczne umiejętności w zakresie użytkowania mediów cyfrowych. Dobre zaprojektowanie takiej holistycznej edukacji medialnej, wraz z odpowiednią metodyką dobraną do różnych grup odbiorców, stanowi niemałe wyzwanie i wymaga przemyślanych prac koncepcyjnych.

W kontekście problematyki omawianej w tym rozdziale na czoło wysuwają się, oczywiście, umiejętności informacyjno-nawigacyjne. To one właśnie mają sprawić, że młody odbiorca będzie w sytuacji nadmiaru informacji potrafił świadomie ją wyszukać oraz sprawdzić i ocenić jakość i wiarygodność tego, co znalazł. Bliższa analiza wskazuje jednak, że obecny krajobraz informacyjny „wymusza” konieczność zajęcia się w edukacji wszystkimi czterema przywołanymi obszarami. Nie znajdzie przecież i nie opracuje informacji, ktoś kto technicznie nie obsługuje konkretnych narzędzi. Poza tym informacje są konstruowane, udostępniane, oceniane i dyskutowane w ramach interakcji on-line – zarówno prywatnych, jak i publicznych (zob. podgrupa 3). Wreszcie konieczne są umiejętności twórcze i produkcyjne – przecież cyfrowe wytwory młodych ludzi są także nośnikiem informacji, która dociera do innych osób.

Prowadzeniu edukacji medialnej powinna towarzyszyć dobra diagnoza poziomu umiejętności cyfrowych dzieci i młodzieży. Winna być ona realizowana regularnie na ogólnokrajowych próbach populacyjnych, ale również w kontekście diagnozy efektywności działań z zakresu edukacji medialnej. Przy tej okazji warto podkreślić, że coraz częściej wskazuje się na ograniczenia metodyki samooceny (respondenci zwykle mają niewielkie umiejętności rzetelnej oceny samych siebie), gdzie badani w kwestionariuszach wskazują, jaki poziom poszczególnych umiejętności cyfrowych posiadają. Zamiast tego, coraz częściej bada się umiejętności cyfrowe za pomocą testów kompetencyjnych, gdzie dana osoba musi wykonać określone zadania związane z użytkowaniem internetu, a nawet za pomocą obserwacji uczestniczących, w ramach których przyglądamy się, jak umiejętności cyfrowe wykorzystywane są w realnych sytuacjach (Allmann i Blank, 2021; van Deursen i in., 2023). Takie pomiary mają nie tylko dać bardziej wiarygodne wyniki, ale także zmierzyć niezolowane umiejętności i sprawdzić, czy ktoś potrafi je zastosować w codziennych realiach, osiągając pożądaną efekt. Istotne jest także ciągłe odświeżanie i uzupełnianie podstaw teoretycznych narzędzi pomiaru kompetencji w taki sposób, by zawierały one nowe kompetencje pojawiające się wraz ze zmianami technologii, np. związane z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji (Ng i in., 2023).

Nowoczesna profilaktyka zagrożeń on-line

Ze względu na szczególnie charakter, ale też krzywdzący potencjał różnego rodzaju zagrożeń on-line, jak np. mowa nienawiści (Pyżalski, 2022; Pyżalski i Smith, 2022) czy dezinformacja (Papapicco, Lamanna, i D'Errico, 2022), istotne jest prowadzenie w placówkach edukacyjnych dobrze zaprojektowanych programów profilaktycznych. Coraz częściej traktuje się takie zagrożenia jako wyraz łamania praw młodych ludzi (Organizacja Narodów Zjednoczonych, 2021; Pyżalski, 2023b).

Nowoczesna profilaktyka nie powinna być prowadzona fasadowo (na zasadzie „zajmujemy się ważnymi kwestiami, więc wszystko jest w porządku”), lecz jej treść i formę należy dostosować do rzeczywistych

potrzeb młodych ludzi. Jednym z takich działań jest projektowanie i modyfikowanie programów profilaktycznych oraz stosowanej w nich metodologii przy udziale przedstawicieli grup, do których programy te są kierowane – w naszym przypadku dzieci i młodzieży (Dennehy, Cronin i Arensman, 2019). Takie rozwiązania są już stosowane w naszym kraju, jak w przypadku programu IMPACT dotyczącego cyberprzemocy (Barlińska i in., *bdw*). Warto podkreślić, że nieprzemysłane i nieuwzględniające perspektywy odbiorców działania profilaktyczne mogą nieść ze sobą szkodliwe skutki i być przez nich odrzucane. Tak jest choćby w przypadku wykorzystania niektórych rozwiązań informatycznych, które w sposób automatyczny wykrywają przypadki niewłaściwej komunikacji on-line, np. cyberprzemocy. W odniesieniu do takich rozwiązań wielu młodych ludzi obawia się o kwestie związane z prywatnością, nawet jeśli generalnie są zwolennikami przeciwdziałania niekorzystnym zjawiskom w sieci (por. Milosevic i in., 2023). Ważne jest też opieranie strategii profilaktycznych o rzeczywiste problemy, a nie bazujące na panice moralnej i często wyłącznie medialnych wyobrażeniach o funkcjonowaniu młodych ludzi on-line. Takie działania nie tylko nie pomagają, ale i mogą przynieść skutki odwrotne, propagując – wbrew intencjom – zachowania ryzykowne, które albo nie występują, albo występują jedynie marginalnie (Napiórkowski, 2017).

Szkoła jako środowisko wykorzystywania technologii

Jak już wskazano wyżej, nie warto koncentrować się jedynie na tym, by młodych ludzi „uczyć” technologii informacyjno-komunikacyjnych na poszczególnych przedmiotach, np. podczas lekcji informatyki. Szkoła winna być raczej miejscem, gdzie technologie są w rozsądny sposób włączone w codzienność, a młodzi ludzie nimi „nasiąkają” nie tylko w czasie zajęć specjalnie w tym celu zaplanowanych. Z pewnością więc zalecane jest przeciwstawienie się pomysłom pozbycia się problemu technologii z placówek edukacyjnych za pomocą zakazów (Kessel i in., 2020; Selwyn i Aagaard, 2021; Spitzer, 2013).

Cyfrowe kompetencje edukacyjne nauczycieli

Nie można mówić o kompetencjach cyfrowych młodych ludzi bezłączenia ich z umiejętnościami cyfrowymi kadry pedagogicznej. Klasyfikacje takich kompetencji także nie są statyczne i powinny być modyfikowane jako podstawa dla przygotowania nauczycieli zarówno w trakcie studiów, jak i podczas pracy zawodowej (Walter i Pyżalski, 2022).

Tworzenie i wdrażanie odpowiedniej legislacji

Rozwiązania edukacyjne nie załatwią wszystkiego. Dostawcy internetu, ale także instytucje państwowe i ponadpaństwowe, które winny regulować ich działania, muszą tak budować środowisko on-line, aby było ono bezpieczne dla młodych ludzi i zapewniało przestrzeganie ich praw. Dotyczy to przykładowo takich kwestii, jak narażenie na niebezpieczne treści, nieuczciwe praktyki komercyjne czy przemoc on-line. W tym celu konieczne jest tworzenie i wdrażanie odpowiedniej legislacji dotyczącej internetu.

Literatura

- Allmann, K., i Blank, G. (2021). Rethinking digital skills in the era of compulsory computing: methods, measurement, policy and theory. *Information, Communication i Society*, 24(5), 633–648.
- Babik, W. (2017). Ekologia informacji – nowy wymiar ekologii życia człowieka. *Czasopismo Psychologiczne*, 23(2), 395–399.
- Babik, W. (2022). Architektura informacji a ekologia informacji. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia*, 20, 683–689.
- Barlińska, J., Gołofit, K., Leszczyńska, I., Plichta, P., Pyżalski, J., Szeżyńska, M., Szuster-Kowalewicz, A., Wojtasik, Ł., i Wójcik, S. (bdw). *Program profilaktyczny IMPACT. Podręcznik dla realizatorów*. Pobrano z <https://edukacja.fdds.pl/course/view.php?id=351>.

- Bigaj, M., i Dębski, M. (2020). Subiektywny dobrostan oraz higiena cyfrowa w czasie edukacji zdalnej. W: G. Ptaszek, G.D. Stunża, J. Pyżalski, M. Dębski i M. Bigaj, *Edukacja zdalna: co stało się z uczniami, ich rodzicami i nauczycielami?* (s. 75–111). Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Chiappetta, M. (2017). The Technostress: definition, symptoms and risk prevention. *Senses and Sciences*, 4(1), 358–361.
- Daine, K., Hawton, K., Singaravelu, V., Stewart, A., Simkin, S., i Montgomery, P. (2013). The power of the web: a systematic review of studies of the influence of the internet on self-harm and suicide in young people. *PLoS One*, 8(10), e77555.
- Dennehy, R., Cronin, M., i Arensman, E. (2019). Involving young people in cyberbullying research: the implementation and evaluation of a rights-based approach. *Health Expectations*, 22(1), 54–64.
- Dębska, H. (2015). Jeśli cyfrowa demencja istnieje, prawdopodobnie ma klasowy charakter: polemika z Manfredem Spitzerem. *Polityka Społeczna*, 498(9), 25–29.
- Fineberg, N.A., Demetrovics, Z., Stein, D.J., Ioannidis, K., Potenza, M.N., Grünblatt, E., Brand, M., Billieux, J., Carmi, L., King, D.L., Grant, J.E., Yüce, M., Dell’Osso, B., Rumpf, H.J., Hall, N., Hollander, E., Goudriaan, A., Menchon, J., Zohar, J., Burkauskas, J., Martinotti, G., Van Ameringen, M., Corazza, O., Pallanti, A., COST Action Network, i Chamberlain, S.R. (2018). Manifesto for a European research network into problematic usage of the internet. *European Neuropsychopharmacology*, 28(11), 1232–1246.
- Hernández-Martín, A., Martín-del-Pozo, M., i Iglesias-Rodríguez, A. (2021). Pre-adolescents’ digital competences in the area of safety. Does frequency of social media use mean safer and more knowledgeable digital usage? *Education and Information Technologies*, 26(1), 1043–1067.
- Jenkins, H. (2007). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przeł. M. Bernatowicz i M. Filiciak. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jugert, P., Eckstein, K., Noack, P., Kuhn, A., i Benbow, A. (2013). Offline and online civic engagement among adolescents and young adults from three ethnic groups. *Journal of Youth and Adolescence*, 42(1), 123–135.

- Kessel, D., Hardardottir, H.L., i Tyrefors, B. (2020). The impact of banning mobile phones in Swedish secondary schools. *Economics of Education Review*, 77, 102009.
- Kmieciak-Goławska, A. (2018). Patostreaming jako narzędzie popularyzacji podkultury przemocy. *Biuletyn Polskiego Towarzystwa Kryminologicznego im. prof. Stanisława Batawii*, 25, 171–183.
- Kupersmith, J. (1992). Technostress and the reference librarian. *Reference Services Review*, 20(2), 7–50.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., i Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103–1122.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., i Stoilova, M. (2023). The outcomes of gaining digital skills for young people's lives and wellbeing: a systematic evidence review. *New Media & Society*, 25(5), 1176–1202.
- Milosevic, T., Verma, K., Carter, M., Vigil, S., Laffan, D., Davis, B., i O'Higgins Norman, J. (2023). Effectiveness of artificial intelligence-based cyberbullying interventions from youth perspective. *Social Media + Society*, 9(1).
- Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., i Zweig, K. (2019). Addictive features of social media/messenger platforms and freemium games against the background of psychological and economic theories. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(14), 2612.
- Napiórkowski, M. (2017). *Niebieski wieloryb. List z Ministerstwa Edukacji Narodowej*. Mitologia Współczesna. Pobrano z <https://mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-list-ministerstwa-edukacji-narodowej/>.
- Nardi, B., i O'Day, V. (1999). Information ecologies: using technology with heart. Chapter two: Framing conversations about technology. *First Monday*, 4(5).
- Ng, D.T.K., Leung, J.K.L., Su, J., Ng, R.C.W., i Chu, S.K.W. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty-first century skills in the post-pandemic world. *Educational Technology Research and Development*, 71(1), 137–161.
- Ní Bhroin, N., Krutzinna, J., i Staksrud, E. (2023). *ySKILLS – children and young people (aged 12–17)'s digital skills: evidence-based recommendations for policy and practice*. Leuven: ySKILLS.

- Organizacja Narodów Zjednoczonych. (2021). *Komentarz ogólny nr 25 w sprawie praw dziecka w środowisku cyfrowym (wersja polska)*. Pobrano z https://fundacja.orange.pl/app/uploads/2022/11/Komentarz-ogolny-25-w-sprawie-praw-dziecka-w-srodowisku-cyfrowym_wersja-polska.pdf.
- Papapicco, C., Lamanna, I., i D'Errico, F. (2022). Adolescents' vulnerability to fake news and to racial hoaxes: a qualitative analysis on Italian sample. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(3), 20.
- Paulus, F.W., Joas, J., Gerstner, I., Kühn, A., Wenning, M., Gehrke, T., Burckhart, H., Richter, U., Nonnenmacher, A., Zemlin, M., Lücke, T., Brinkmann, F., Rothoef, T., Lehr, T., i Möhler, E. (2022). Problematic internet use among adolescents 18 months after the onset of the COVID-19 pandemic. *Children*, 9(11), 1724.
- Postman, N. (2000). The humanism of media ecology. W: J. Sternberg i M. Lipton (red.), *Proceedings of the Media Ecology Association* (t. 1, s. 10–16). New York: Fordham University.
- Ptaszek, G., Stunża, G.D., Pyżalski, J., Dębski, M., i Bigaj, M. (2020). *Edukacja zdalna: co stało się z uczniami, ich rodzicami i nauczycielami?* Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Pyżalski, J. (2017). Młodzi internauci a edukacja medialna – dlaczego musimy odejść od miejsca, w którym jesteśmy. W: W. Skrzydlewski (red.), *Kultura – edukacja – technologia kształcenia* (s. 225–238). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Pyżalski, J. (2021). Zdrowie psychiczne i dobrostan młodych ludzi w czasie pandemii COVID-19 – przegląd najistotniejszych problemów. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, 20(2), 92–115.
- Pyżalski, J. (2022). Electronic aggression. W: Z. Yan (red.), *The Cambridge handbook of cyber behavior*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pyżalski, J. (2023a). Positive internet use and online civic engagement versus active involvement in selected online risks: how are both connected in adolescents from six European countries? *Psychology, Society & Education*, 15(3), 10–18.
- Pyżalski, J. (2023b). Doświadczanie przemocy elektronicznej a naruszenie praw młodych ludzi w środowisku online. W: *Dojrzeć do praw. Raport z monitoringu praw i podmiotowości dziecka w Polsce*

- w *dobie społeczeństwa informacyjnego* (s. 82–88). Warszawa: Fundacja Orange.
- Pyżalski, J., Bochenek, M., Borkowska, A., Witkowska, M., i Wrońska, A. (2020). *Pozytywny internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Pyżalski, J., i Łuczyńska, A. (red.). (2024). *Sztuczna inteligencja: prawdziwe zmiany w edukacji?* Warszawa: Fundacja Szkoła z Klasą.
- Pyżalski, J., i Smith, P. (2022). Nationality and ethnicity-based (cyber) bullying: how should we tackle this phenomenon in survey studies? *Psychology, Society & Education*, 14(3), 11–17.
- Pyżalski, J., Walter, N., i Tomczyk, Ł. (2022). Problematic Internet use: pre-pandemic scale of the phenomenon among adolescents in the three Visegrad countries (Czech Republic, Poland, Slovakia). *The New Educational Review*, 69, 65–81.
- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., i Abramczuk, K. (2019). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Raynes-Goldie, K., i Walker, L. (2008). Our space: online civic engagement tools for youth. W: W.L. Benet (red.), *Civic life online: learning how digital media can engage youth* (s. 161–188). Cambridge: MIT Press.
- Schmidt, M., Frank, L., i Gimpel, H. (2021). How adolescents cope with technostress: a mixed-methods approach. *International Journal of Electronic Commerce*, 25(2), 154–180.
- Selwyn, N., i Aagaard, J. (2021). Banning mobile phones from classrooms – an opportunity to advance understandings of technology addiction, distraction and cyberbullying. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 8–19.
- Sklar, A. (2017). Sound, smart, and safe: a plea for teaching good digital hygiene. *Learning Landscapes*, 10(2), 39–43.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., i Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries*. Pobrano z <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/eu-kids-online-2020>.
- Smahel, D., Mascheroni G., Livingstone, S., Helsper, E., van Deursen, A.J.A.M., Tercova, N., Stoilova, M., Georgiou, M.A., Machackova, H.,

- i Alho, K. (2023). *Theoretical integration of ySKILLS: towards a new model of digital literacy*. Leuven: ySKILLS.
- Spitzer, M. (2013). *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*. Przeł. A. Lipiński. Słupsk: Wydawnictwo Dobra Literatura.
- Stoilova, M., Livingstone, S., i Khazbak, R. (2021). *Investigating risks and opportunities for children in a digital world: a rapid review of the evidence on children's internet use and outcomes*. Florence: The Office of Research – Innocenti.
- Valkenburg, P.M. (2022). Theoretical foundations of social media uses and effects. W: J. Nesi, E.H. Telzer i M.J. Prinstein (red.), *Handbook of adolescent digital media use and mental health* (s. 39–60). Cambridge: Cambridge University Press.
- van Deursen, A.J., i Helsper, E.J. (2018). Collateral benefits of Internet use: explaining the diverse outcomes of engaging with the Internet. *New Media & Society*, 20(7), 2333–2351.
- van Deursen, A.J., van Laar, E., Helsper, E., i Schneider, L. (2023). *The youth Digital Skills Performance Test Results: report on the results of real-life information navigation and processing, communication and interaction, and content creation and production skills tasks*. Leuven: ySKILLS.
- Walter, N., i Pyżalski, J. (2022). Lessons learned from COVID-19 emergency remote education. Adaptation to crisis distance education of teachers by developing new or modified digital competences. W: Ł. Tomczyk i L. Fedeli (red.), *Digital literacy for teachers. Lecture notes in educational technology* (s. 7–23). Singapore: Springer.

O AUTORZE:

dr hab. Jacek Pyżalski, prof. UAM – pedagog, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, ORCID 0000-0001-5817-276X,
KONTAKT: pyzalski@amu.edu.pl

Przestrzeń informacyjna młodych Polaków: przegląd badań

Tradycyjne media przenieśli się do internetu, co doprowadziło do demokratyzacji informacji. Konsumpcja tradycyjnych mediów przez młodzież ulega istotnym zmianom ¶ Młodzi ludzie znacznie częściej od dorosłych korzystają z treści cyfrowych, co stwarza im nowe możliwości rozwoju, a z drugiej – może niekorzystnie oddziaływać na ich kondycję psychiczną ¶ Deklaracje młodzieży dotyczące czasu spędzanego w sieci bywają rozbieżne w stosunku do obiektywnych pomiarów.

SŁOWA KLUCZOWE: przestrzeń informacyjna, młodzież, metody badań, techniki badań, narzędzia badawcze, pomiar infosfery, badania polskie.

Wprowadzenie

Współczesna przestrzeń informacyjna jest niezwykle dynamiczna i zróżnicowana, co wynika głównie z gwałtownego rozwoju technologii cyfrowych. Tradycyjne media, takie jak książki, gazety, czasopisma, radio i telewizja, przez dziesięciolecia dominowały w obiegu informacji. Te nośniki były stosunkowo stabilne, kontrolowane i przewidywalne, umożliwiając uporządkowany przepływ treści. Transformacja

technologiczna (a przede wszystkim rozwój internetu) radykalnie zmieniła i zróżnicowała przestrzeń informacyjną i doprowadziła do decentralizacji i demokratyzacji produkcji informacji. Konsumowanie mediów przeniosło się na różnorodne ekrany i platformy, tworząc nowe przestrzenie dla komunikacji. Ważną zmianą było powstanie i upowszechnienie mediów społecznościowych. Możliwość tworzenia własnych treści i angażowania się w interakcje, takie jak komentowanie czy udostępnianie, wprowadziły niespotykaną różnorodność treści i formatów.

Dzięki cyfryzacji dostęp do informacji stał się niemal nieograniczony. Cyfryzacja zapewnia szybki dostęp do obszernych zasobów, takich jak archiwa cyfrowe, e-booki i kursy on-line, oferując liczne korzyści edukacyjne i informacyjne. Różnorodność formatów, od tekstów i obrazów po filmy i podcasty, pozwala na personalizację doświadczeń informacyjnych, co jest szczególnie atrakcyjne dla dzieci i młodzieży. Jednakże transformacja technologiczna przyniosła ze sobą również wyzwania oraz zagrożenia. Wiele uwagi poświęca się np. zjawiskom cyberprzemocy czy łatwości dostępu dzieci i młodzieży do nieodpowiednich treści. Nowe technologie komunikacyjne, zwłaszcza media społecznościowe, znacząco wpływają na życie publiczne. Rozwój platform społecznościowych znacznie przyspieszył rozprzestrzenianie się fałszywych wiadomości, teorii spiskowych i dezinformacji, szczególnie w gronie młodych ludzi. Media społecznościowe umożliwiające publikowanie treści przez użytkowników stworzyły środowisko, w którym informacje rozprzestrzeniają się szybko. Dodatkowo, algorytmy mediów społecznościowych są zaprojektowane tak, by maksymalizować zaangażowanie użytkowników, co często prowadzi do treści sensacyjnych i wprowadzających w błąd, co z kolei może przyczynić się do rozprzestrzeniania dezinformacji i mowy nienawiści.

Dzieci i młodzież znacznie częściej od swoich rodziców i innych dorosłych, korzystają z treści cyfrowych. Większość badań, publikacji dotyczy sposobu korzystania i konsekwencji nowych technologii oraz nowych wymagań kompetencyjnych, które wiążą się z transformacją technologiczną. W ostatnich latach jest to też istotny temat poruszany w debacie publicznej i poradnikach dla nauczycieli i rodziców. Młodzież

musi umieć radzić sobie w skomplikowanym świecie pełnym nadmiaru informacji i nowych zagrożeń, a wpływ korzystania przez nią z mediów budzi wiele obaw, co do ich oddziaływania na kondycję psychiczną. Z drugiej strony, nowe technologie stwarzają wiele pozytywnych możliwości. Internet sprzyja nawiązywaniu kontaktów z osobami o podobnych zainteresowaniach, umożliwia wymianę informacji, daje szansę na wyrażanie siebie oraz oferuje przestrzeń do twórczości i samorealizacji. Pomimo zagrożeń, internet, może być narzędziem wspierającym rozwój osobisty i społeczny. Transformacja technologiczna w przestrzeni informacyjnej ma również znaczący wpływ na edukację i uczenie się. Technologie cyfrowe oferują nowe możliwości dostępu do zasobów edukacyjnych oraz rozwijania umiejętności cyfrowych. Szkoły i uniwersytety coraz częściej integrują narzędzia cyfrowe w procesie nauczania, co pozwala na bardziej interaktywne i angażujące podejście do edukacji. Równocześnie jednak, korzystanie z technologii w edukacji stawia wyzwania, takie jak konieczność rozwijania kompetencji cyfrowych u nauczycieli oraz radzenia sobie z problemami, wśród których wymienić można dezinformację i ochronę prywatności uczniów.

Jak podkreśla wielu badaczy, dzieci i młodzież funkcjonują w przestrzeni informacyjnej na różnych etapach rozwojowych, co wpływa na ich sposób interakcji z technologią i treściami cyfrowymi. Przedszkolaki i dzieci w wieku wczesnoszkolnym czerpią korzyści z aplikacji edukacyjnych, ale są także narażone na nieodpowiednie treści. Młodzież szkolna intensywnie korzysta z mediów społecznościowych, które stanowią dla niej główne źródło rozrywki, informacji oraz interakcji społecznych. Młodzi dorośli efektywnie wykorzystują technologie w edukacji i rozwoju zawodowym. Korzystanie z mediów dzieje się jednak w konkretnym środowisku, w tym rodzinnym, rówieśniczym czy edukacyjnym.

Tak znaczące zmiany w korzystaniu z mediów są intensywnym obszarem badań i analiz skupiających się na wielu aspektach, zarówno opisujących zmiany, jak i próbujących analizować ich konsekwencje. Badacze rozpatrują wpływ nadmiaru informacji, dezinformacji i cyberprzemocy na zdrowie psychiczne użytkowników, zwłaszcza młodzieży. Analizy naukowe dotyczą także wpływu cyfrowej przestrzeni

informacyjnej na edukację, efektywność nauki on-line, dostęp do zasobów edukacyjnych oraz rozwój umiejętności cyfrowych i potrzebne zmiany w edukacji medialnej. Badania nad zmianami w przestrzeni informacyjnej angażują różne dyscypliny naukowe. Psychologowie i socjologowie badają konsekwencje nadmiaru informacji i cyberprzemocy dla zdrowia psychicznego oraz zmiany w relacjach społecznych związane z rosnącą rolą mediów społecznościowych. Pedagodzy zajmują się dostępem do zasobów edukacyjnych w cyfrowej przestrzeni i efektywnością nauki on-line. Socjologowie kultury analizują wpływ cyfrowej przestrzeni na zmiany kulturowe i globalizację. Politolodzy i badacze komunikacji społecznej badają rolę mediów społecznościowych w procesie komunikacji i społecznym przepływie informacji oraz konsekwencje dla funkcjonowania demokracji. Etycy rozważają aspekty moralne związane z używaniem technologii informacyjnych, w tym prywatność i odpowiedzialność za publikowane treści.

Niniejszy rozdział ma na celu przedstawienie kluczowych badań ważnych dla zrozumienia zmian, zróżnicowania w korzystaniu z tradycyjnych i nowych mediów oraz omówienie wynikających z nich konsekwencji. Analiza oparta na solidnych badaniach pozwoli zrozumieć, w jaki sposób młodzi ludzie nawigują w tej złożonej przestrzeni informacyjnej i jakie wyzwania oraz możliwości stoją przed nimi w dobie transformacji cyfrowej. Omówione zostaną też wyniki badań w wybranych obszarach ważnych z perspektywy zrozumienia sposobów funkcjonowania młodzieży w przestrzeni informacyjnej.

Źródła danych, metody i techniki pomiaru

Debaty publiczne i polityczne na temat korzystania z mediów cyfrowych przez dzieci i młodzież często bazują na mitach, takich jak idea „cyfrowych tubylców”. Sugeruje ona, że młodzież, wychowująca się w środowiskach bogatych w media, w sposób naturalny rozwija umiejętności cyfrowe. Jednak badania pokazują, że umiejętności cyfrowe młodych ludzi są często przeceniane, co prowadzi do mylnych założeń (Livingstone i in., 2018). Dyskusje są też często oparte

na subiektywnych przekonaniach i anegdotycznych obserwacjach, co skutkuje niewłaściwym rozumieniem skali zjawisk oraz zaniedbywaniem istotnych czynników ryzyka i ochrony (Pyżalski, 2024). Wreszcie, powszechne są uogólnienia nie uwzględniające zróżnicowanych sposobów korzystania z informacji przez dzieci i młodzież, zarówno w wymiarze wieku, jak i w ramach poszczególnych grup wiekowych.

Dynamiczne zmiany ekologii informacji i sposobu korzystania z informacji przez dzieci i młodzież stawiają przed badaczami wiele wyzwań metodologicznych i interpretacyjnych (zob. Frau-Meigs i in., 2020; Subrahmanyam i Michikyan, 2022). Badania sondażowe odgrywają kluczową rolę w zrozumieniu funkcjonowania dzieci i młodzieży w świecie informacji. W Polsce szczególnie ważne są międzynarodowe badania porównawcze, takie jak EU Kids Online czy badanie PISA, ICCS, PIRLS i TIMSS oraz dedykowane badania krajowe, jak Nastolatki 3.0. EU Kids Online bada doświadczenia dzieci i młodzieży związane z korzystaniem z internetu, koncentrując się na zagrożeniach i korzyściach płynących z jego użytkowania. Badania takie jak PISA są szczególnie cenione za wysokie standardy metodologiczne, szeroki zakres geograficzny i regularność, co pozwala na śledzenie trendów i zmian w czasie.

Prace badawcze dotyczące mediów różnią się pod względem metodologii, wieku badanych grup oraz zakresu pomiaru. Przykładowo, niektóre badania skupiają się na konkretnych klasach szkolnych, jak klasa czwarta czy ósma, podczas gdy PISA bada jeden rocznik: 15-latków. Inne projekty, takie jak EU Kids Online i Nastolatki 3.0, obejmują szersze grupy wiekowe, co umożliwia analizę zmian w konsumpcji mediów w różnych kategoriach wiekowych. Takie badania są wartościowe, ponieważ pozwalają wnioskować o ogólnych tendencjach i różnicach w danej populacji, a czasami także o trendach w czasie. Jednak większe zróżnicowanie wiekowe wiąże się z mniejszymi próbkami i problemami interpretacyjnymi, gdyż wyniki mogą odnosić się do populacji o różnym stopniu korzystania z mediów. Różnice w definicjach populacji i standardach metodologicznych utrudniają porównywanie wyników między badaniami i interpretację danych.

Badania takie jak EU Kids Online czy PISA wyróżniają się wysokimi standardami metodologicznymi, co przekłada się na ich systematyczność i wiarygodność. Dostępność danych jednostkowych i szczegółowych raportów technicznych pozwala badaczom na dokładną ocenę jakości danych, co ułatwia ocenę wiarygodności i rzetelności wyników, w tym błędów oszacowań. W Polsce regularnie przeprowadzane są badania krajowe, takie jak Nastolatki 3.0, które dostarczają szczegółowych informacji na temat lokalnych kontekstów i specyficznych cech różnych grup wiekowych. Jednak raporty z tych badań są często zbyt ogólne, a dokumentacja czy zbiory danych nie są udostępniane. Niektóre badania, zwłaszcza te realizowane przez agencje marketingowe lub organizacje pozarządowe, są prowadzone na niereprezentatywnych próbach i nie towarzyszą im informacje umożliwiające ocenę ich wiarygodności.

Rozwój technologii stworzył nowe możliwości zbierania danych o konsumpcji mediów. W komercyjnych badaniach mediów najczęściej badania prowadzi się na panelach osób lub gospodarstw domowych, które zgodziły się na regularne udostępnianie swoich danych i uczestnictwo w badaniach mediów przez określony czas. Uczestnictwo w panelu może być aktywne, wymagające od uczestników działań takich jak wypełnianie ankiet czy używanie specjalnych urządzeń monitorujących ich aktywność medialną w różnych miejscach. Innymi panelami są te, gdzie uczestnicy zgadzają się na pasywne monitorowanie przez zainstalowanie sprzętu lub oprogramowania, które rejestruje ich aktywności medialne bez dodatkowego wysiłku z ich strony. Na przykład, w Polsce pomiary oglądalności realizowane są przez Nielsen Media przy użyciu urządzeń, które pasywnie mierzy wszystkie aktywności streamingowe w domu. Urządzenie to identyfikuje źródła streamingu i urządzenia używane do oglądania, co pozwala stworzyć szczegółowy obraz konsumpcji mediów. Innym przykładem jest Media-panel, kompleksowe badanie prowadzone przez firmę Gemius (zob. Gemius, 2023; 2024), które analizuje zachowania medialne, śledząc konsumpcję internetu, radia i telewizji. Wykorzystuje ono technologię pomiarową wbudowaną w codzienne urządzenia użytkowników, co umożliwia zbieranie szczegółowych danych demograficznych,

preferencji i nawyków medialnych użytkowników oraz gromadzenie informacji o ich interakcjach z różnymi mediami. Problemem jest jednak ogromna ilość generowanych informacji, co stawia wyzwanie w ich przetwarzaniu, kategoryzacji i wyciąganiu znaczących wniosków na podstawie dużej ilości danych. W badaniach prowadzonych na świecie, popularną techniką zbierania danych są metody dzienniczkowe (zob. Bolger i in., 2003; Orben i Przybylski, 2019) i ich różne warianty wykorzystujące urządzenia cyfrowe np. metoda próbkowania doświadczeń (ang. *experience sampling method*), w której pomiary powtarzane są w wybranych próbkach czasu (Larson i Csikszentmihalyi, 2014; Pouwels i in., 2021; Verbeij i in., 2022).

Etnografia i badania jakościowe stanowią ważne uzupełnienie metod ilościowych w badaniu zachowań młodzieży w mediach. Etnografia pozwala na głębokie zrozumienie kulturowego i społecznego kontekstu użytkowania mediów przez młodzież, biorąc pod uwagę jej nawyki, wartości i normy. Metody jakościowe, takie jak wywiady czy obserwacje, dostarczają informacji o motywacjach, postawach i doświadczeniach, których nie uchwycą badania ilościowe. Umożliwiają one również identyfikację szczegółowych trendów i dynamicznych zmian w konsumpcji mediów oraz rozpoznawanie nowych zjawisk trudnych do standaryzacji w sondażach. Wartościowym podejściem jest też perspektywa etnografii wirtualnej, w której przedmiotem badania jest sama przestrzeń internetu. Dobrym przykładem efektywnego wykorzystania badań jakościowych jest praca Jakuba Jakubowskiego i Zuzanny Czachorek (2023), którzy analizują różne sposoby korzystania przez młodzież z komunikatorów internetowych, opierając się na małych grupach badawczych. Innym istotnym przykładem są badania przeprowadzone przez zespół Jacka Pyżalskiego (2019) skoncentrowane na zrozumieniu doświadczeń i przekonań młodych twórców internetowych.

Warto także wspomnieć o badaniach podłużnych i eksperymentalnych, które są niezbędne do wiarygodnego wnioskowania o przyczynowo-skutkowych relacjach w obszarze konsumpcji mediów. Jeśli pominiemy komercyjne badania medialne realizowane na panelach osób lub gospodarstw domowych, badania podłużne są w Polsce

prowadzone bardzo rzadko – do wyjątków należy badanie ySkills (zob. Machackova i in., 2024), a badania eksperymentalne, których potrzeba jest coraz częściej artykułowana w dyskusjach nad wpływem nowych technologii na dzieci i młodzież, są praktycznie nieobecne.

Badania korzystania z nowych technologii wiążą się też z licznymi nowymi wyzwaniami z zakresu etyki badań, które dodatkowo są skomplikowane w przypadku badań prowadzonych wśród dzieci i młodzieży (zob. Moreno i in., 2016).

Tabela 1. Charakterystyka różnych metod badawczych korzystania z mediów oraz ich mocnych i słabych stron

Metoda badawcza	Mocne strony	Słabe strony
Sondaże (np. PISA, Nastolatki 3.0)	<ul style="list-style-type: none"> – standaryzowany format umożliwia zbieranie porównywalnych danych – możliwość uchwycenia szerokiego zakresu zachowań – skuteczność w śledzeniu trendów 	<ul style="list-style-type: none"> – zależność od pamięci i oparcie wyników na deklaracjach – ograniczona głębokość zrozumienia nowych zjawisk i duże znaczenie sposobu zadania pytań
Automatyczne zbieranie danych	<ul style="list-style-type: none"> – szybki dostęp do danych – minimalizacja błędów związanych z deklaracjami – dostęp do dużych i szczegółowych zestawów danych o użytkowaniu 	<ul style="list-style-type: none"> – wysokie koszty i skomplikowana realizacja – trudności w analizie ogromnej ilości danych
Metody próbek doświadczeń (ESM) i dzienniki	<ul style="list-style-type: none"> – możliwość uchwycenia dynamiki – redukcja błędów związanych z pamięcią – możliwość uwzględnienia czynników kontekstowych 	<ul style="list-style-type: none"> – wymaga dużego zaangażowania uczestników – czasochłonne zbieranie i analiza danych
Wywiady pogłębione i grupy fokusowe	<ul style="list-style-type: none"> – pogłębiona eksploracja doświadczeń i motywacji – elastyczność i łatwość adaptacji do nowych zjawisk – możliwość wglądu w emocje, postawy i nieoczekiwane wzorce 	<ul style="list-style-type: none"> – ograniczona możliwość wnioskowania – potencjalny wpływ badacza na odpowiedzi i interpretację wyników – czasochłonna i pracochłonna analiza

Analiza treści	<ul style="list-style-type: none"> – wgląd w treści medialne i ich wpływ – stosowalność do różnych formatów medialnych 	<ul style="list-style-type: none"> – wymaga jasnych definicji i kategorii – ryzyko subiektywnej interpretacji – czasochłonna i pracochłonna analiza
Etnografia (off-line i on-line)	<ul style="list-style-type: none"> – dogłębne zrozumienie integracji mediów z codziennym życiem – elastyczność zjawisk pojawiających się w badaniu – uchwycenie kontekstów społecznych 	<ul style="list-style-type: none"> – czasochłonne i wymagające zasobów – trudności w utrzymaniu obiektywności – wyzwania w generalizacji wyników
Badania eksperymentalne	<ul style="list-style-type: none"> – kontrola zmiennych i badanie wpływu czynników – identyfikacja efektów przyczynowo-skutkowych 	<ul style="list-style-type: none"> – ograniczenia we wnioskowaniu i przenoszeniu wyników na realne życie – zawężone pytania i hipotezy badawcze

Źródło: opracowanie własne.

Korzystanie z tradycyjnych mediów

W dobie dynamicznie rozwijającej się technologii cyfrowej i powszechnego dostępu do internetu konsumpcja tradycyjnych mediów ulega znaczącym zmianom. Tradycyjne media, takie jak telewizja, radio, prasa i książki, które przez długie lata były głównymi źródłami informacji i rozrywki, stopniowo ustępują miejsca nowym mediom cyfrowym. Niemniej jednak, tradycyjne media nadal odgrywają istotną rolę w życiu młodych ludzi, choć ich znaczenie i sposób konsumpcji ewoluują. W tej sekcji przeanalizujemy różne źródła danych dotyczące konsumpcji mediów przez młodzież oraz ocenimy ich wiarygodność.

Z badań CBOS (Feliksiak i Głowacki, 2023; por. Feliksiak, 2024) wynika, że w 2023 roku telewizja była głównym źródłem informacji dla 50 proc. Polaków (spadając z 64 proc. w 2017 roku), podczas gdy rola internetu jako podstawowego źródła informacji wzrosła z 21 proc. do 40 proc. Prasa drukowana straciła na znaczeniu do 1 proc. w 2023

roku. Z badania Eurobarometr (European Parliament, 2024) wynika, że Polacy częściej niż średnio w UE korzystają z platform informacyjnych on-line (61 proc. vs. 42 proc.) i platform wideo (33 proc. vs. 19 proc.). Jak pokazują wyniki badania CBOS, młodzi Polacy w wieku 18–24 lata najczęściej korzystają z internetu jako głównego źródła informacji (70 proc.) w porównaniu z 72 proc. w grupie 25–34 lata i 52 proc. w grupie 35–44 lata. Natomiast, starsze grupy wiekowe (65 lat i więcej) w 80 proc. polegają na telewizji.

Warto jednak podkreślić, że telewizja zdaje się być wciąż dominującą formą konsumpcji mediów wśród najmłodszych dzieci, a jej rola maleje dopiero w adolescencji wraz ze zwiększoną rolą decyzyjności. Według badania ICCS, które obejmuje populację uczniów ósmej klasy, telewizja wciąż była źródłem informacji o polityce i sprawach społecznych dla polskich ósmoklasistów: 59 proc. uczniów zadeklarowało jej oglądanie w tym celu przynajmniej raz w tygodniu (zob. Wasilewska, 2023). Dla porównania, internet wykorzystywało w tym celu 41 proc. uczniów, a prasę 28 proc. Ale między 2009 a 2022 rokiem nastąpiły istotne zmiany: odsetek uczniów oglądających telewizję w celach informacyjnych spadł z 78 proc. do 59 proc., a korzystających z prasy – z 48 proc. do 28 proc. Częstotliwość korzystania z mediów różniła się w zależności od zainteresowania tematyką polityczną – bardziej zainteresowani uczniowie częściej korzystali ze wszystkich mediów. Chłopcy, uczniowie z dużych miast i z rodzin o wyższym statusie społeczno-ekonomicznym do zdobywania informacji częściej wykorzystywali internet.

Konsumpcja tradycyjnych mediów takich jak telewizja, radio, prasa i książki znacząco się zmienia. Telewizja, choć nadal popularna, traci na znaczeniu jako główne medium informacyjne, zwłaszcza wśród młodszych odbiorców, którzy coraz częściej wybierają treści dostępne na żądanie na platformach streamingowych. Radio, mimo spadku popularności, nadal pełni istotną funkcję jako medium towarzyszące, szczególnie w formie radia internetowego i podcastów, które zdobywają coraz większą popularność. Prasa drukowana i książki, mimo że są coraz mniej popularne wśród młodzieży, wciąż pełnią ważną rolę, zwłaszcza w edukacji.

Badania czytelnictwa prowadzone przez Bibliotekę Narodową (zob. Zasacka i in., 2024) pokazują, że odsetki osób, które przeczytały przynajmniej jedną książkę są wyższe wśród młodzieży i młodych dorosłych niż wśród starszych osób. W badaniu PISA rozumienie tekstu było główną badaną dziedziną w 2018 roku i wtedy dopytywano bardziej szczegółowo 15-latków o ich zwyczaje czytelnicze (zob. Sitek i Ostrowska, 2020). Z zebranych wtedy informacji wynika, że istnieje znaczna grupa uczniów, która wciąż czyta książki dla przyjemności i sięga do tradycyjnych źródeł informacji, takich jak gazety i czasopiśma. Ale zauważono też, że rosnąca liczba uczniów preferuje czytanie tekstów na cyfrowych urządzeniach i że polscy nastolatki coraz częściej angażują się w czytanie wiadomości on-line i uczestniczenie w forach internetowych. Z badań wynika więc, że chociaż tradycyjne książki drukowane są mniej popularne, nadal stanowią ważne źródło wiedzy i rozrywki, szczególnie literatury młodzieżowej i książek edukacyjnych. Wzrasta również popularność książek elektronicznych, które młodzi ludzie często wybierają ze względu na ich dostępność i wygodę użytkowania.

Podsumowując opis roli tradycyjnych mediów w życiu dzieci i młodzieży, trzeba zauważyć, że konsumpcja tradycyjnych mediów przez młodzież ulega istotnym zmianom w erze cyfrowej. Telewizja, radio, prasa i książki są wciąż ważne, choć ich znaczenie i sposób konsumpcji ewoluują w odpowiedzi na rozwój nowych technologii. Tradycyjne media starają się adaptować do nowej rzeczywistości cyfrowej. Konsumpcja mediów zwykle nie ogranicza się już do jednego źródła, a tradycyjne media wykorzystują zróżnicowane możliwości docierania do odbiorcy. Gazety mają swoje portale internetowe, a telewizja poszerza swoją obecność o przekazy internetowe, umożliwiając odbiorcom dostęp do treści zarówno za pośrednictwem tradycyjnych kanałów, jak i nowoczesnych platform cyfrowych. Także kanały telewizyjne w ostatnich dziesięcioleciach uległy znaczącemu dostosowaniu i są obecnie znacznie częściej dopasowywane do różnych grup odbiorców – są np. osobne kanały dla małych dzieci, osobne dla nastolatków. Zmienia się też medium, z pomocą którego ogląda się telewizję, a co za tym idzie – miejsce, w którym się ją ogląda.

Młodzież w internecie

Czas spędzany on-line jest jednym z najczęściej badanych i dyskusowanych wskaźników dotyczących korzystania z internetu przez dzieci i młodzież. Wiele badań wskazuje, że młodzi ludzie spędzają znaczną ilość czasu w sieci, a w ostatnich latach ten czas znacząco wzrósł. Według często cytowanego w Polsce badania Nastolatki 3.0 (zob. Lange, 2023), dzieci i młodzież spędzały w internecie w dni powszednie średnio 5 godzin i 36 minut. Najczęściej jest to od dwóch do 4 godzin dziennie (28 proc.), choć niektórzy nastolatki (3 proc.) deklarowali spędzanie w sieci nawet 10–12 godzin dziennie. Od pierwszej edycji tego badania w 2014 roku średni czas korzystania z internetu wzrósł o 2 godziny. Korzystanie z internetu wzrasta wraz z wiekiem, osiągając najwyższy poziom 6 godzin i 13 minut w klasie drugiej szkoły średniej. W weekendy średni czas spędzany on-line wynosi 6 godzin i 16 minut.

Badanie PISA z 2022 roku wykazało, że polscy piętnastolatki spędzają znacznie więcej czasu na korzystaniu z urządzeń cyfrowych niż ich rówieśnicy z innych krajów OECD, przy czym co trzeci badany korzysta z internetu przez 7 lub więcej godzin w przeciętny dzień wolny (zob. Dowbor, 2024). Mimo że korzystanie z internetu jest powszechne, obserwuje się znaczące różnice w intensywności jego użytkowania. Część młodzieży deklaruje stosunkowo krótki czas korzystania, podczas gdy inni wskazują na bardzo długi czas. W tej drugiej grupie niektórzy mogą przejawiać objawy problematycznego użytkowania internetu (PUI): zaburzenia, w którym nadmierne korzystanie z urządzeń cyfrowych negatywnie wpływa na funkcjonowanie psychospołeczne. Objawy PUI obejmują kompulsywne myślenie o internecie, nadmierne korzystanie, trudności z kontrolowaniem czasu spędzanego on-line oraz zaniedbywanie innych obowiązków. Jednak pomiar PUI nie jest prosty z powodu dużego zróżnicowania narzędzi diagnostycznych, ich jakości oraz kryteriów diagnostycznych, co utrudnia wiarygodne określenie skali tego zjawiska. Sam czas użytkowania internetu nie musi być bezpośrednim wskaźnikiem głębszych problemów na poziomie psychologicznego i społecznego funkcjonowania młodzieży.

Coraz więcej badań podważa wiarygodność deklaracji dotyczących aktywności on-line jako wskaźnika (Kaye i in., 2020). Deklaracje te często nie odzwierciedlają rzeczywistej jakości treści ani doświadczeń użytkowników. Problem polega na rozbieżności między własnymi opiniami badanych użytkowników a obiektywnymi pomiarami, co może prowadzić do zaniżania lub zawyżania przez młodych ludzi czasu spędzanego w sieci (Davidson i in., 2022; Parry i in., 2021; Scharrow, 2016). Wyzwania te wynikają również z charakteru korzystania z internetu. Smartfony, będące najczęściej używanymi urządzeniami do łączenia się z siecią, pozwalają na ciągły dostęp do internetu, co zaciera granice między byciem on-line a byciem off-line. W Polsce to właśnie smartfony są głównym narzędziem dostępu do sieci, a najmłodsze pokolenie spędza najwięcej czasu on-line, korzystając właśnie z tych urządzeń. Dynamika technologiczna wymaga ciągłego aktualizowania narzędzi pomiarowych, by nadążyć za zmieniającymi się formami aktywności on-line (zob. Granic i in., 2020).

Alternatywne metody zbierania danych, takie jak oprogramowanie do automatycznego rejestrowania czasu aktywności, oferują większą precyzję. Polskie badanie internetu, wykorzystujące aplikacje zainstalowane przez uczestników panelu badawczego, pokazuje, że czas korzystania z internetu jest mocno skorelowany z wiekiem. W latach 2022 i 2023 zaobserwowano wzrost czasu spędzanego na używaniu mediów społecznościowych przez młodzież i młodsze grupy wiekowe w Polsce (zob. Gemius, 2023 i 2024). W 2022 roku najmłodsza grupa (7–14 lat) spędzała średnio 3 godziny i 17 minut dziennie na platformach społecznościowych, co stanowiło około 60 proc. ich całkowitego czasu on-line. W 2023 roku czas ten wzrósł do 3 godzin i 24 minut dziennie. W grupie wiekowej 15–24 lata średni czas korzystania z mediów społecznościowych zwiększył się z dwóch godzin i 39 minut do 2 godzin i 46 minut dziennie, a w grupie 25–34 lata do 2 godzin i 8 minut. Wzorce korzystania z internetu przez młodzież w Polsce podkreślają rosnące znaczenie mediów społecznościowych jako głównego źródła informacji, rozrywki i komunikacji, przy czym młodsze grupy wiekowe coraz częściej wybierają platformy wideo.

W erze dominacji prasy i telewizji, pomiar aktywności medialnej sprowadzał się głównie do pytań o czas, porę dnia, rodzaj programów czy tytułów oraz sposób odbioru sygnału. Nowe technologie, ze swoją złożonością celów i sposobów korzystania z mediów, które mogą być nie tylko pasywne, ale i aktywne, znacząco skomplikowały sposoby używania mediów. Obecnie większe znaczenie niż czas i rodzaj mediów ma cel i sposób ich użytkowania. W badaniu EU Kids Online z 2018 roku uczniom przedstawiono listę różnorodnych aktywności internetowych i poproszono o określenie częstotliwości ich wykonywania (zob. Pyżalski i in., 2019). Wyniki wykazały, że młodzież najczęściej korzystała z internetu dla rozrywki, takiej jak oglądanie filmów i korzystanie z portali społecznościowych, oraz używała go do komunikacji z bliskimi. Ponad 40 proc. nastolatków regularnie szukało informacji ze świata, a co trzeci porównywał ceny produktów on-line. Najrzadziej internet służył do organizacji protestów i dyskusji na tematy społeczne i polityczne. Wykorzystanie internetu rosło wraz z wiekiem, zwłaszcza w zakresie edukacji i komunikacji. Dziewczeta częściej niż chłopcy używały internetu do nauki i rozmów on-line, natomiast chłopcy częściej publikowali własne prace. Starsi adolescenti byli bardziej skłonni do kreatywnego wykorzystywania technologii niż młodsi. Podobne wnioski można wyciągnąć z nowszych wyników badania Nastolatki 3.0 (Lange, 2023) oraz badania PISA (Dowbor, 2024). Wyniki pokazują trend przesunięcia zainteresowań młodzieży ku szybkim i interaktywnym formom komunikacji cyfrowej, takim jak używanie komunikatorów i czytanie wiadomości on-line. Główne obszary aktywności młodych ludzi to korzystanie z mediów społecznościowych, oglądanie filmów, słuchanie muzyki i granie w gry on-line. Polscy uczniowie wyróżniają się także praktycznym wykorzystaniem internetu, poszukując informacji, ucząc się przez *tutoriale* i *podcasty*, co stawia ich w pozytywnym świetle w porównaniu do rówieśników z innych krajów objętych badaniem. Piętnastolatki z Polski wyróżniają się na tle swoich rówieśników z Unii Europejskiej pod względem częstości tworzenia i edytowania własnych treści cyfrowych, takich jak zdjęcia, filmy, muzyka i programy komputerowe. Badanie Nastolatki 3.0, obejmujące młodzież w wieku od 12 do 19 lat, pokazało, że głównymi obszarami

aktywności młodych ludzi były media społecznościowe, komunikatory, gry on-line oraz różne aplikacje mobilne. Internet był głównie używany do celów społecznych i rozrywkowych. Nastolatki najczęściej korzystały z internetu do słuchania muzyki (75 proc.), utrzymywania kontaktów ze znajomymi i rodziną (64 proc.), oglądania filmów i seriali (58,7 proc.), grania w gry on-line (46 proc.) oraz korzystania z serwisów społecznościowych (41,7 proc.). Mniej popularne były działania związane z nauką, takie jak odrabianie lekcji (35 proc.) oraz poszerzanie wiedzy i rozwijanie zainteresowań (20 proc.).

Media społecznościowe

Na szczególną uwagę, w kontekście omawianej tematyki, zasługują media społecznościowe. Platformy takie jak Facebook, Instagram, Snapchat, TikTok i Twitter są nieodłączną częścią środowiska komunikacyjnego młodych ludzi, umożliwiając tworzenie profili osobistych, publikację treści oraz interakcje. Młodzież używa tych mediów do śledzenia życia rówieśników, dzielenia się własnymi doświadczeniami i angażowania się w różnorodne działania społeczne oraz kulturalne. Badania pokazują, że media społecznościowe są jednymi z najczęściej odwiedzanych platform przez młodzież. Według EU Kids Online 2018 (zob. Pyżalski i in., 2019), młodzi ludzie korzystają z nich głównie do komunikacji z przyjaciółmi oraz dzielenia się multimediami. Potwierdzają to wyniki PISA 2022 (Dowbor, 2024), które wskazują, że media społecznościowe są główną aktywnością niezwiązaną z nauką dla polskich piętnastolatków, z których 70 proc. spędza na ich przeglądaniu ponad 3 godziny dziennie w dni nauki.

Badania pokazują, że zakres aktywności w mediach społecznościowych jest zróżnicowany, co wiąże się z konkretnymi funkcjonalnościami poszczególnych platform. W badaniu Nastolatki 3.0 z 2022 roku zwrócono uwagę na to, że media społecznościowe są kluczowym narzędziem do utrzymywania kontaktów, wyrażania siebie oraz uczestnictwa w życiu społecznym (zob. Lange, 2023). Z raportu *Social media 2023* przygotowanego przez Gemius Polska (Gemius, 2023) wynika, że

najpopularniejsze platformy wśród osób w wieku 7–14 lat to YouTube, Facebook, Instagram i TikTok. Dane wskazują, że niemal wszyscy młodzi ludzie korzystają z YouTube (99 proc.), a popularność Facebooka maleje z wiekiem. Raport *Generacja Z wchodzi do gry* opublikowany w 2022 roku przez agencję Clue (2022) podkreśla, że media społecznościowe są głównym źródłem informacji dla młodzieży w wieku 15–19 lat zainteresowanej głównie grami, rozrywką, podróżami i modą. Pokazano m.in. że młodzież różnicuje użycie platform: YouTube służy głównie rozrywce, Facebook do utrzymywania kontaktów, TikTok i Instagram do informacji o modzie i podróżach, a Snapchat do komunikacji z przyjaciółmi. Twitter, choć mniej popularny, pozostaje źródłem aktualnych informacji na tematy polityczne i ekonomiczne.

Media społecznościowe są kluczowym narzędziem do utrzymywania kontaktów, wyrażania siebie oraz uczestnictwa w życiu społecznym, co podkreślają m.in. wyniki badania *Nastolatki 3.0* (Lange, 2023). Umożliwiają one łatwe komunikowanie się na odległość, dzielenie się codziennymi doświadczeniami oraz zdobywanie wiedzy i informacji na różne tematy. Platformy takie jak YouTube, Instagram i TikTok stymulują kreatywność młodych ludzi, pozwalając na tworzenie i dzielenie się własnymi treściami, takimi jak zdjęcia, filmy czy muzyka (zob. Clue, 2022). Dodatkowo, media społecznościowe mogą zaspokajać potrzeby społeczne, oferując wsparcie w trudnych chwilach oraz poczucie przynależności do grupy.

Jednakże social media niosą również negatywne konsekwencje, co jest tematem coraz częściej podnoszonym w debacie publicznej. Ciągły dostęp do informacji i rozrywki może prowadzić do przeciążenia informacyjnego i uzależnienia od internetu. Popularność platform może zmieniać się z wiekiem, co wiąże się ze spadkiem zainteresowania niektórymi serwisami wśród starszych nastolatków (Gemius, 2023 i 2024). Jak wskazują m.in. wyniki badania *Nastolatki 3.0* (Lange, 2023), ciągłe porównywanie się z innymi, presja społeczna i cyberprzemoc są powszechnymi problemami, które mogą prowadzić do problemów z samooceną, depresji czy lęku społecznego. Media społecznościowe mogą także sprzyjać tworzeniu powierzchownych i chwilowych relacji,



Wzrasta popularność książek elektronicznych, które młodzi ludzie często wybierają ze względu na ich dostępność i wygodę użytkowania

osłabiając głębsze, bardziej znaczące więzi międzyludzkie, co negatywnie wpływa na rozwój społeczny młodych ludzi.

Media społecznościowe mają złożony i wielowymiarowy wpływ na relacje społeczne i psychikę młodzieży czy rozwój umiejętności, zarówno poznawczych, jak i społecznych. Analizując wyniki badań dotyczących wpływu mediów społecznościowych na młodzież, należy zwrócić uwagę, że wiele wniosków, w tym wyciąganych na podstawie badań jak EU Kids Online, PISA oraz Nastolatki 3.0 opiera się głównie na danych obserwacyjnych, które nie umożliwiają wyciągnięcia wniosków przyczynowo-skutkowych. W literaturze naukowej pojawiają się też liczne kontrowersje dotyczące wpływu mediów społecznościowych na zdrowie psychiczne młodzieży. Rodzice często obawiają się o dobrostan i zdrowie psychiczne swoich dzieci, co jest podsycane głównie przez alarmujące wyniki z danych korelacyjnych. Jednak liczne przeglądy systematyczne i metaanalizy sugerują, że sytuacja może nie być tak jednoznaczna, jak powszechnie się sądzi. Niektóre badania sugerują negatywne skutki korzystania z mediów społecznościowych, prowadzące do problemów psychicznych, podczas gdy inne podkreślają potencjalne korzyści, takie jak wsparcie społeczne i rozwijanie umiejętności komunikacyjnych (zob. Domahidi, 2018; Hilty i in., 2023; Keles, 2019; Kross i in., 2020; Sage, 2020; Schønning, 2020; Sepas i in., 2024; Sharma, 2020). Brak jednoznacznych dowodów często wynika z różnic metodologicznych oraz złożoności zjawiska, które wymaga wieloaspektowego podejścia badawczego (zob. Orben i in., 2024). Istotna jest także forma korzystania z mediów społecznościowych: aktywne użytkowanie, definiowane jako publikowanie postów, komentowanie i udostępnianie aktualizacji statusu, przeciwstawia się pasywnemu użytkowaniu, które charakteryzuje się mniej zaangażowanym konsumowaniem treści, na przykład poprzez przeglądanie i przewijanie treści.

Zagrożenia i bezpieczeństwo on-line

Dzieci i młodzież jako pasywni odbiorcy mogą napotkać szkodliwe treści on-line, takie jak materiały zawierające przemoc czy pornografię.

Nowoczesne media, ułatwiając komunikację, wprowadzają również nowe zagrożenia, takie jak dręczenie cyfrowe (*cyberbullying*). Te, tak różne ryzyka i zagrożenia, porządkuje Model 4C, zastosowany m.in. w projekcie EU Kids Online (zob. Livingstone i Stoilova, 2021) oraz badaniu ySkills, przeprowadzonym także w Polsce. Model ten pokazuje, jak różne elementy cyfrowego ekosystemu wpływają na bezpieczeństwo i doświadczenia on-line dzieci, rozróżniając ryzyka związane z treściami (negatywne emocje i wrogość wywołane przez szkodliwe treści), kontaktami (niebezpieczne interakcje na platformach komunikacyjnych), zachowaniami (uczestnictwo w niepożądanych działaniach na platformach) oraz umowami (niekorzystne warunki umów z dostawcami cyfrowymi).

W badaniu EU Kids Online 2018 zdecydowana większość badanych nastolatków (w wieku 11–17 lat) miała styczność z różnego rodzaju szkodliwymi treściami w internecie, co dotyczyło zwłaszcza starszej młodzieży (Pyżalski i in., 2019). Tylko 28 proc. badanych nastolatków zadeklarowało, że nie miało styczności z żadnym z wymienionych rodzajów szkodliwych treści. Najpowszechniejszymi zagrożeniami były nadużycie osobistych informacji oraz uzyskanie dostępu do prywatnych haseł. W zakresie cyberprzemocy rówieśniczej stwierdzono, że dotyczyła ona co dwudziestego badanego jako sprawcy i nieco powyżej 7 proc. populacji jako ofiary. Mowa nienawiści była doświadczana przez niemal co trzeciego nastolatka, a najczęstszymi powodami otrzymywania agresywnych komentarzy były wygląd fizyczny, narodowość i pochodzenie. Jednak fakt doświadczania szczególnie poważnych ryzyk oraz podejmowania zachowań ryzykownych on-line dotyczy mniejszości młodych ludzi, co potwierdza większość prowadzonych badań, choćby badanie EU Kids Online pokazujące skalę ryzykownych zachowań on-line w 20 krajach (por. Pyżalski i in., 2019; Smahel i in., 2020). Prawie co drugi nastolatek spotkał się z wyzywaniem, a co trzeci z ośmieszaniem i poniżaniem znajomych. Były to zjawiska niejako „obserwowane” przez użytkowników e-sieci. Jednak warto zauważyć, że w deklaracjach respondentów co trzeci nastolatek doświadczył wyzywania, a blisko co czwarty ośmieszania i poniżania. Najczęściej wskazywanym powodem przemocy on-line

był wygląd fizyczny. Pomimo tych negatywnych doświadczeń, tylko co piąty nastolatek szukał pomocy u rodziny lub przyjaciół, a 40 proc. ofiar przemocy internetowej nie zgłaszało problemu, nie szukało pomocy ani nie informowało o zdarzeniu.

Według badania PISA 2022 (zob. Dowbor, 2024), Polscy piętnastolatki często doświadczają negatywnych sytuacji w sieci, takich jak napotkanie treści niewłaściwych dla nieletnich, dyskryminacyjnych, obraźliwych wiadomości oraz publikacji informacji bez zgody. Najbardziej powszechne jest napotkanie treści dyskryminacyjnych (80 proc.), a najmniej – publikacja informacji bez zgody (70 proc.). Dziewczeta częściej niż chłopcy doświadczają wulgarnych wiadomości i treści dyskryminacyjnych. Polscy uczniowie częściej deklarują bycie ofiarami obrażania i naruszania prywatności w sieci niż ich rówieśnicy z innych krajów. Polscy piętnastolatki są bardziej nieufni wobec internetowych treści niż ich rówieśnicy z innych krajów. Ponad dwie trzecie nie ufa treściom w sieci, podczas gdy w skali międzynarodowej odsetek ten wynosi 59 proc. Jednak wyższy poziom nieufności nie przekłada się na częstsze deklaracje krytycznego porównywania źródeł czy sprawdzania rzetelności informacji. Dziewczeta częściej deklarują krytyczne podejście i weryfikację treści przed ich udostępnieniem.

Zaangażowanie obywatelskie

Nowe media oferują młodym ludziom wiele możliwości zaangażowania. Potencjał narzędzi cyfrowych i internetu w zakresie jednoczenia ludzi o podobnych poglądach wokół problemów społecznych jest ogromny. Internet jako medium interaktywne umożliwia dostęp do informacji, aktywną komunikację i nawiązywanie kontaktów z osobami o podobnych zainteresowaniach – budowanie wspólnego języka i wspólnej tożsamości, a także wykorzystanie różnych narzędzi wpływu na sprawy publiczne. Dzięki mediom społecznościowym młodzi ludzie mogą uczestniczyć w grupach dyskusyjnych, wyrażać siebie, rozwijać pasje oraz wymieniać wiedzę i doświadczenia, co sprzyja rozwojowi osobistemu i zawodowemu. Platformy te wspierają procesy nauki

i zdobywania nowych umiejętności, umożliwiając dostęp do różnorodnych źródeł informacji i narzędzi edukacyjnych. Przykładem zaangażowania młodzieży w sprawy społeczne jest ruch klimatyczny, który zyskał szerokie poparcie dzięki mobilizacji przez media społecznościowe. Korzystanie z tych platform zwiększa zaangażowanie obywatelskie zarówno w sieci, jak i poza nią, umożliwiając dostęp do informacji, kontakt z wpływowymi osobami oraz organizowanie działań obywatelskich. Media społecznościowe wspierają młodzież w kształtowaniu tożsamości i wzmacnianiu aktywności w różnych przestrzeniach.

Badanie ICCS 2022 (Wasilewska, 2023) pokazało, że internet nie jest dla polskich ósmoklasistów miejscem wyrażania swoich opinii politycznych ani zaangażowania obywatelskiego. 41 proc. uczniów korzysta z internetu przynajmniej raz w tygodniu w celu pozyskiwania informacji o polityce. Ale ich aktywność w zakresie publikowania lub udostępniania treści na tematy polityczne lub społeczne, komentowania czy polubienia takich treści jest stosunkowo rzadka. Spośród wskazanych działań jedynie polubienie internetowego posta na temat polityczny lub społeczny jest powszechną praktyką, podejmowaną przynajmniej raz w tygodniu przez 30 proc. ósmoklasistów. Polska wyróżnia się w tym obszarze na tle innych krajów, gdyż polscy uczniowie podejmują takie działania średnio częściej niż ich rówieśnicy z innych krajów. Potwierdzają to wyniki badania ySkills (Pyżalski, 2023). Zaangażowanie obywatelskie on-line jest ograniczone do mniejszości młodych ludzi. W polskiej próbie tylko 43 proc. młodych ludzi zadeklarowało podpisanie petycji on-line, a jedynie 10 proc. zrobiło to więcej niż dwa razy w ciągu roku. Czterech na dziesięciu młodych internautów komentowało w internecie sprawy społeczne lub polityczne, a mniej niż jedna czwarta robiła to częściej niż dwukrotnie w ciągu roku. Niewielka liczba młodych osób angażuje się również w tworzenie wartościowych treści edukacyjnych i komunikację z odbiorcami takich treści, co stanowi niewykorzystany potencjał, który mógłby przynieść korzyści rozwojowe w sferze uczenia się i w umiejętnościach społecznych (Pyżalski i in., 2020). Nowe media oferują młodym ludziom szerokie możliwości zaangażowania obywatelskiego. Internet jako medium interaktywne umożliwia łatwy dostęp do informacji, aktywną komunikację i nawiązywanie

kontaktów z osobami o podobnych zainteresowaniach. Dzięki mediom społecznościowym młodzi ludzie mają okazję uczestniczyć w grupach dyskusyjnych, wyrażać swoje poglądy, rozwijać pasje oraz wymieniać się wiedzą i doświadczeniami. Te działania sprzyjają ich rozwojowi osobistemu i zawodowemu, wspierając jednocześnie procesy nauki i zdobywania nowych umiejętności poprzez dostęp do różnorodnych źródeł informacji i narzędzi edukacyjnych.

Postawy i przekonania młodzieży

Kompetencje cyfrowe są nieodzownym elementem współczesnej edukacji i codziennego życia, szczególnie w kontekście dynamicznego rozwoju technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT). Ocena kompetencji cyfrowych młodzieży obejmuje różnorodne umiejętności, takie jak korzystanie z urządzeń cyfrowych, wyszukiwanie i zarządzanie informacjami on-line, tworzenie treści cyfrowych, a także rozumienie i stosowanie zasad bezpieczeństwa w internecie. Umiejętności te są częściowo mierzone w badaniach międzynarodowych. Przykładowo, w badaniu PISA (Kaźmierczak i Bulkowski, 2024) test rozumienia czytanego tekstu obejmuje także teksty cyfrowe (np. blogi, fora internetowe, fragmenty czatów czy bardziej złożone teksty zawierające hyperlinki, które wymagają od czytelnika aktywnego łączenia różnych przekazów), a definicja tej umiejętności i zadania testowe obejmują takie umiejętności szczegółowe jak ocena wiarygodności tekstu, co wiąże się z ustosunkowaniem się do jego źródła. Z kolei w pomiarze umiejętności rozumowania w naukach przyrodniczych ważnym aspektem mierzonej umiejętności jest zdolność do odróżniania argumentów opartych na dowodach i teoriach naukowych od tych, które bazują na innych podstawach oraz ocena wiarygodności naukowej treści.

Uczniowie badani w 2018 roku w EU Kids Online byli autokrytyczni w ocenie własnych umiejętności (zob. Pyżalski i in., 2019). Nawet w przypadku prostych umiejętności, np. dbanie o bezpieczeństwo czy wyszukiwanie informacji oraz ocena wiarygodności informacji znalezionych on-line, spora część nastolatków wskazywała na wątpliwości co

do opanowania tych umiejętności. Badanie ICCS pokazało istotne różnice w przygotowaniu młodych ludzi do funkcjonowania w złożonym świecie informacji ze sporym odsetkiem uczniów, którzy deklarowali, że nie czują się odpowiednio przygotowani do oceny wiarygodności informacji dotyczących tematów politycznych i społecznych: tylko 19 proc. ósmoklasistów ocenia swoje umiejętności w tym zakresie jako bardzo dobre, podczas gdy 48 proc. uważa je za dość dobre (Wasilewska, 2023). Informacji dotyczących samooceny kompetencji cyfrowych młodzieży dostarcza też badanie PISA 2022 (zob. Dowbor, 2024). Uczniów zapytano: „W jakim stopniu mógłbyś/mogłabyś wykonać następujące zadania, korzystając z zasobów cyfrowych?” i przedstawiono im szereg obszarów. Polscy uczniowie najlepiej czują się w zakresie poszukiwania i komunikowania informacji. Większość z nich łatwo znajduje informacje w internecie i dzieli się nimi z kolegami. Chociaż wyszukiwanie informacji zdaje się być proste dla większości uczniów, ocena ich jakości oraz tłumaczenie innym, jak udostępnić dane, wymaga od nich nieco większego wysiłku, z różnicami rzędu około pięciu punktów procentowych. Drugi obszar, w którym uczniowie czują się kompetentni, lecz często wymaga to od nich większego wysiłku, to narzędziowe wykorzystanie ICT, na przykład tworzenie prezentacji czy tekstów. Tu również ponad trzy czwarte uczniów deklaruje, że poradziłoby sobie z zadaniem, choć mniejsza część twierdzi, że byłoby to dla nich łatwe. Za najtrudniejsze uczniowie uznawali zadania związane tworzeniem i zarządzaniem stronami internetowymi oraz zbieraniem i zapisywaniem danych, na przykład przy użyciu MS Access czy arkuszy kalkulacyjnych. Jeszcze mniej powszechne są kompetencje programistyczne i algorytmiczne. Wnioski te są spójne z wynikami, które uzyskano w projekcie ySKILLS przeprowadzonym w 2021, 2022 i 2023 roku w sześciu europejskich krajach. Badanie to pokazało, że polscy nastolatki mają wyższe umiejętności związane z komunikacją w internecie w porównaniu do ich umiejętności w tworzeniu treści oraz wyszukiwaniu informacji.

Wykorzystanie technologii w edukacji

Technologie cyfrowe odgrywają coraz większą rolę w procesie edukacyjnym, zarówno jako narzędzia wspierające nauczanie, jak i jako przedmiot nauki sam w sobie. Integracja ICT w edukacji może przybierać różne formy, od korzystania z interaktywnych tablic i komputerów w klasie, po platformy e-learningowe i zasoby on-line dostępne dla uczniów.

Badanie PISA 2022 (Dowbor, 2024) pokazuje, że częstsze używanie urządzeń cyfrowych przez polskich piętnastolatków ogranicza się w praktyce tylko do lekcji informatyki. Co trzeci uczeń deklaruował, że nigdy lub prawie nigdy nie korzysta z technologii cyfrowych na lekcji języka polskiego, a podobne statystyki dotyczą lekcji biologii, fizyki i chemii. Najwięcej, bo niemal połowa uczniów, nie używa narzędzi cyfrowych na lekcjach matematyki. Polscy uczniowie znacznie częściej korzystają z urządzeń cyfrowych do nauki poza szkołą, najczęściej wyszukując informacje on-line, tworząc teksty i prezentacje multimedialne, rzadziej: pracując z danymi liczbowymi czy zarządzając projektami. Dodatkowo, jedna trzecia piętnastolatków regularnie gra w gry edukacyjne. Poza zajęciami, ICT jest często wykorzystywane przez uczniów do sprawdzania ocen oraz komunikacji.

Jednakże badania wskazują również na wyzwania związane z integracją technologii w edukacji. Istnieje potrzeba odpowiedniego szkolenia nauczycieli, aby mogli efektywnie wykorzystywać narzędzia cyfrowe w swojej pracy. Badanie EU Kids Online 2018 oraz wyniki PISA 2022 sugerują, że poziom kompetencji cyfrowych nauczycieli jest kluczowy dla skutecznego wdrażania technologii w edukacji.

Kompetencje cyfrowe i ich rozwój są kluczowe dla przyszłości edukacji i kariery zawodowej młodzieży. Ocena kompetencji cyfrowych wskazuje na potrzebę dalszego wsparcia i rozwijania umiejętności w zakresie ICT, zarówno wśród uczniów, jak i nauczycieli. Technologie cyfrowe mają potencjał, aby znacząco poprawić jakość i dostępność edukacji, jednak ich skuteczne wykorzystanie wymaga odpowiednich zasobów, szkoleń i polityk wspierających. Wprowadzenie technologii cyfrowych do polskich szkół często odbywa się w sposób

niekontrolowany i nie zawsze przynosi oczekiwane efekty w zakresie efektywności nauczania. Wyzwaniem jest wyjście poza proste zaopartywanie uczniów w urządzenia cyfrowe i zwiększanie dostępności internetu w szkołach, na rzecz głębszej refleksji, jakie narzędzia tworzyć i jak zagwarantować ich efektywne wdrożenie w codziennej pracy szkół oraz jak powinny one być powiązane z bardziej tradycyjnymi sposobami nauczania i uczenia się.

Wnioski

Współczesna przestrzeń informacyjna młodych Polaków charakteryzuje się intensywnym wykorzystaniem mediów cyfrowych, co odzwierciedla globalne trendy w dostępie i konsumpcji informacji. Transformacja cyfrowa wpłynęła na decentralizację i demokratyzację produkcji treści, co z kolei umożliwiło użytkownikom, w tym młodzieży, aktywne tworzenie i udostępnianie własnych materiałów. Media społecznościowe, stanowiące centralny punkt tej cyfrowej ekspansji, odgrywają kluczową rolę w życiu codziennym młodych ludzi, umożliwiając nie tylko interakcję z rówieśnikami, ale również uczestnictwo w szerszym życiu społecznym i kulturalnym. W tym kontekście, młodzież szybko przyswaja sobie różnorodne platformy cyfrowe, preferując dynamiczne i interaktywne formy komunikacji, co radykalnie zmienia tradycyjne podejście do konsumpcji mediów.

Rozwój technologii cyfrowych i powszechna dostępność mediów niosą ze sobą zarówno zagrożenia, jak i, co często jest pomijane, szanse i nowe możliwości. Młodzież, wbrew obecnym w debacie publicznej uogólnieniom, nie zawsze posługuje się biegłe narzędziami cyfrowymi i często nie jest wystarczająco świadoma ryzyka związanego z bezpieczeństwem on-line. Badania nad przestrzenią informacyjną młodych Polaków wskazują na konieczność rozwijania kompetencji cyfrowych, zarówno wśród nauczycieli, jak i uczniów, aby lepiej radzić sobie z nowymi wyzwaniami. Zwraca uwagę przede wszystkim potrzeba kształcenia umiejętności krytycznej oceny treści i budowania zdrowych nawyków w przestrzeni cyfrowej. Warto także wzmacniać pozytywne

formy i możliwości, jakie oferują nowe technologie. Młodzi ludzie mogą wykorzystać swoje umiejętności cyfrowe do zaangażowania obywatelskiego, aktywnie uczestnicząc w społecznościach on-line, co sprzyja budowaniu szeroko rozumianego kapitału społecznego. Platformy cyfrowe oferują przestrzeń do wyrażania opinii, prowadzenia kampanii społecznych czy organizowania inicjatyw, które mogą przyczynić się do znaczących zmian społecznych, zwłaszcza w kontekście globalnych wyzwań takich jak zmiany klimatyczne czy prawa człowieka.

Dynamiczne zmiany w przestrzeni medialnej wymagają nowych metod pomiaru konsumpcji mediów elektronicznych. Współczesny krajobraz medialny, ze swoją konwergencją różnych mediów, urządzeń i platform, wymusza innowacyjne podejścia do pomiaru konsumpcji mediów. Badania muszą być dostosowane do rzeczywistych praktyk medialnych, szczególnie wśród młodzieży. Tradycyjne metody, które skupiają się na pojedynczym medium, są niewystarczające do uchwycenia złożoności aktualnego korzystania z mediów. Współczesny konsument mediów ma również większe możliwości personalizacji treści, co wymaga bardziej kompleksowych metod badawczych, które uwzględniają te zmiany.

Nowe technologie i media społecznościowe przeszły liczne transformacje, zmieniając sposób komunikacji zarówno technicznie, jak i merytorycznie. To zróżnicowanie ma zarówno pozytywne, jak i negatywne konsekwencje, co utrudnia prowadzenie uogólnionych badań społecznych. Tradycyjne metody badawcze nie są już wystarczające do śledzenia krótko- i długoterminowych trendów w korzystaniu z mediów społecznościowych przez młodzież. Zmiany technologiczne wymagają elastyczności w podejściu metodologicznym, aby efektywnie analizować te zjawiska.

Ważne jest jasne artykułowanie przez badaczy, jak konceptualizują i operacjonalizują media cyfrowe, ich rolę, użycie i wpływ. Większość narzędzi badawczych opiera się na samoocenie, co naraża wyniki na błędy, takie jak skłonność do odpowiedzi zgodnych z oczekiwaniami społecznymi czy błędy pamięci. Przyszłe badania powinny skupić się na różnych aktywnościach on-line, takich jak czatowanie i *streaming*, które wiążą się z różnym natężeniem użytkowania. Należy również

dostosowywać istniejące instrumenty badawcze do ciągle zmieniających się trendów w internecie, uwzględniając nowe platformy i zmieniający się język młodzieży.

Badania nad nowoczesnymi mediami w kontekście używania ich przez dzieci i młodzież wymagają innowacyjnych podejść metodologicznych, które pozwolą uchwycić rzeczywiste, a nie deklarowane, praktyki medialne. Konieczne jest również wprowadzenie bardziej obiektywnych miar aktywności on-line. Tu interesujące jest wykorzystywanie aplikacji do mierzenia rzeczywistego czasu użytkowania mediów. Wsparcie badań ilościowych przez badania jakościowe, które wykorzystują grupy fokusowe lub wywiady, może dostarczyć cennych wglądów w zachowania i postawy odbiorców. Wykorzystanie podejść mieszanych, łączących metody ilościowe i jakościowe, jest kluczowe dla pełniejszego zrozumienia złożoności współczesnego korzystania z mediów przez młodzież.

Literatura

- Anderson, E.L., Steen, E., i Stavropoulos, V. (2017). Internet use and problematic Internet use: a systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430–454.
- Babik, W. (2012). Kultura informacyjna – spojrzenie z punktu widzenia ekologii informacji. *Bibliotheca Nostra: Śląski Kwartalnik Naukowy*, 2(28), 31–40.
- Batorowska, H. (2013). *Od alfabetyzacji informacyjnej do kultury informacyjnej. Rozważania o dojrzałości informacyjnej*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Bolger, N., Davis, A., i Rafaeli, E. (2003). Diary methods: capturing life as it is lived. *Annual Review of Psychology*, 54, 579–616.
- Borawska-Kalbarczyk, K. (2023). Funkcjonowanie dzieci w przestrzeni informacji cyfrowych – zagrożenia i problemy a edukacyjne strategie rozwoju ich kompetencji informacyjnych. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, 18/2(69), 19–30.

- Clue. (2022). *Generacja Z wchodzi do gry. Konsumpcja treści przez młodych Clu PR*. Pobrano z https://cluepr.pl/raporty/Raport_Generacja_Z_wchodzi_do_gry.pdf.
- Davidson, B.I., Shaw, H., i Ellis, D. (2022). Fuzzy constructs in technology usage scales. *Computers in Human Behavior*, 133, 107206.
- Domahidi, E. (2018). The associations between online media use and users' perceived social resources: a meta-analysis. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 23(4), 181–200.
- Dowbor, T. (2024). Technologie cyfrowe w życiu piętnastolatków. W: J. Kaźmierczak i K. Bulkowski (red.), *Polscy piętnastolatki w perspektywie międzynarodowej. Wyniki badania PISA 2022*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Ellis, D.A. (2019). Are smartphones really that bad? Improving the psychological measurement of technology-related behaviors. *Computers in Human Behavior*, 97, 60–66.
- European Parliament. (2024). *Flash Eurobarometer 3153 (Media & News Survey 2023). ZA8777 Data file Version 1.0.0*. Cologne: GESIS.
- Feliksiak, M. (oprac.). (2024). *Korzystanie z Internetu w 2024 roku*. Komunikat z badań nr 70/2024. Warszawa: Centrum Badania Opinii Społecznej.
- Feliksiak, M., i Głowacki, M. (oprac.). (2023). *Postrzeganie mediów*. Komunikat z badań nr 132/2023. Warszawa: Centrum Badania Opinii Społecznej.
- Frau-Meigs, D., Kotilainen, S., Pathak-Shelat, M., Hoechsmann, M., i Poyntz, S.R. (2020). *The handbook of media education research*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Gemius. (2023). *Social media 2023*. Pobrano z <https://gemius.com/blog/social-media-2023/>.
- Gemius. (2024). *Social media 2024*. Pobrano z <https://gemius.com/pl/blog/druga-edycja-raportu-social-media-juz-dostepna/>.
- Ghai, S., Fassi, L., Awadh, F., i Orben, A. (2021). *Lack of sample diversity in research on adolescent depression and social media use: a scoping review and meta-analysis*. Pobrano z <https://doi.org/10.31234/osf.io/s7juz>.
- Granic, I., Morita, H., i Scholten, H. (2020). Beyond screen time: identity development in the digital age. *Psychological Inquiry*, 31(3), 195–223.

- Hilty, D.M., Stubbe, D., McKean, A.J., Hoffman, P.E., Zalpuri, I., Myint, M.T., i Li, S.T. (2023). A scoping review of social media in child, adolescents and young adults: research findings in depression, anxiety and other clinical challenges. *BJPsych Open*, 9(5), e152.
- Kaye, L.K., Orben, A., Ellis, D.A., Hunter, S.C., i Houghton, S. (2020). The conceptual and methodological mayhem of „screen time”. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 3661.
- Kaźmierczak, J., i Bulkowski, K. (red.). (2023). *Przeczytać i zrozumieć. Wyniki międzynarodowego badania osiągnięć czwartoklasistów w czytaniu – PIRLS 2021*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Kaźmierczak, J., i Bulkowski, K. (red.). (2024). *Polscy piętnastolatkowie w perspektywie międzynarodowej. Wyniki badania PISA 2022*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Keles, B., McCrae, N., i Grealish, A. (2019). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93.
- Kross, E., Verduyn, P., Sheppes, G., Costello, C.K., Jonides, J., i Ybarra, O. (2020). Social media and well-being: pitfalls, progress, and next steps. *Trends in Cognitive Sciences*, 25(1), 55–66.
- Lange, R. (red.). (2023). *Nastolatki 3.0: raport z ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Larson, R., i Csikszentmihalyi, M. (2014). The experience sampling method. W: M. Csikszentmihalyi (red.), *Flow and the foundations of positive psychology: the collected works of Mihaly Csikszentmihalyi* (s. 21–34). Berlin: Springer.
- Machackova, H., Jaron Bedrosova, M., Muzik, M., Zlamal, R., Fikrlova, J., Literova, A., Dufkova, E., Smahel, D., Boomgaarden, H., Song, H., Tolochko, P., d’Haenens, L., Joris, W., Kalmus, V., Tikerperi, M.L., Opermann, S., Napp, M., Soidla, I., Uibos, A., Soo, K., Salmela-Aro, K., Järvinen, J., Mannerström, R., Suvila, E., Waechter, N., Brando, C., Kadera, S., Mascheroni, G., Cino, D., Lombi, L., van Deursen, A., van Laar, E., Pyżalski, J., Walter, N., Iwanicka, A., Ponte, C., Batista, S., Baptista, R., Schneider, L., i Helsper, E.J. (2024). Digital skills among youth: a dataset from a three-wave longitudinal survey in six European countries. *Data in Brief*, 54, 110396.

- Mascheroni, G., Cino, D., Mikuška, J., Lacko, D., i Šmahel, D. (2020). *Digital skills, risks and wellbeing among European children: report on (f) actors that explain online acquisition, cognitive, physical, psychological and social wellbeing, and the online resilience of children and young people*. Pobrano z <https://doi.org/10.5281/zenodo.5226902>.
- Mediahub. (2022). *Generacja Z – rzeczywistość młodych w kontrze do utrwalonych stereotypów*. Mediahub Poland, Instytut Badawczy Pollster.
- Moreno, M.A., Goniu, N., Moreno, P.S., i Diekema, D. (2016). Ethics of social media research: common concerns and practical considerations. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(9), 708–713.
- Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., i Blakemore, S. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407–423.
- Orben, A., i Przybylski, A.K. (2019). Screens, teens, and psychological well-being: evidence from three time-use-diary studies. *Psychological Science*, 30(5), 682–696.
- Parry, D.A., Davidson, B.I., Sewall, C.J., Fisher, J.T., Mieczkowski, H., i Quintana, D.S. (2021). A systematic review and meta-analysis of discrepancies between logged and self-reported digital media use. *Nature Human Behaviour*, 5(11), 1535–1547.
- Pouwels, J.L., Valkenburg, P.M., Beyens, I., van Driel, I.I., i Keijsers, L. (2021). Social media use and friendship closeness in adolescents' daily lives: an experience sampling study. *Developmental Psychology*, 57(2), 309–323.
- Pyżalski, J. (2023). Positive Internet use and online civic engagement versus active involvement in selected online risks – how are both connected in adolescents from six European countries? *Psychology, Society & Education*, 15(3), 10–18.
- Pyżalski, J., Bochenek, M., Borkowska, A., Witkowska, M., i Wrońska, A. (2020). *Pozytywny internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Pyżalski, J., Plichta, P., Szuster, A., i Barlińska, J. (2022). Cyberbullying characteristics and prevention – what can we learn from narratives provided by adolescents and their teachers? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(18), 11589.

- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., i Abramczuk, K. (2019). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Rębisz, S., Jasińska-Maciągęzek, A., Grygiel, P., i Dolata, R. (2023). Psycho-social correlates of cyberbullying among Polish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(8), 5521.
- Sage, M., Randolph, K.A., Fitch, D., i Sage, T. (2020). Internet use and resilience in adolescents: a systematic review. *Research on Social Work Practice*, 31(2), 171–179.
- Scharkow, M. (2016). The accuracy of self-reported internet use: a validation study using client log data. *Communication Methods and Measures*, 10(1), 13–27.
- Schønning, V., Hjetland, G.J., Aarø, L.E., i Skogen, J.C. (2020). Social media use and mental health and well-being among adolescents: a scoping review. *Frontiers in Psychology*, 11, 1949.
- Sepas, A., Bangash, A.H., Nielsen, R.E., Yang, W., i El-Hussuna, A. (2024). The association between problematic Instagram use, psychological distress, and well-being: a systematic review and meta-analysis. *Cyberpsychology Behavior and Social Networking*. Pobrano z <https://doi.org/10.1089/cyber.2023.0222>.
- Sharma, M.K., John, N., i Sahu, M. (2020). Influence of social media on mental health: a systematic review. *Current Opinion in Psychiatry*, 33(5), 467–475.
- Sitek, M., i Ostrowska, E.B. (red.). (2020). *PISA 2018. Czytanie, rozumienie, rozumowanie*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., i Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries*. Pobrano z <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/eu-kids-online-2020>.
- Subrahmanyam, K., i Michikyan, M. (2022). Methodological and conceptual issues in digital media research. W: J. Nesi, E.H. Telzer i M.J. Prinstein (red.), *Handbook of adolescent digital media use and mental health* (s. 9–38). Cambridge: Cambridge University Press.
- Subrahmanyam, K., i Šmahel, D. (2011). *Digital youth: the role of media in development*. New York: Springer.

- van der Wal, A., Valkenburg, P.M., i van Driel, I.I. (2024). In their own words: how adolescents use social media and how it affects them. *Social Media + Society*, 10(2), 20563051241248591.
- Verbeij, T., Pouwels, J.L., Beyens, I., i Valkenburg, P.M. (2022). Experience sampling self-reports of social media use have comparable predictive validity to digital trace measures. *Scientific Reports*, 12(1), 7611.
- Wasilewska, O. (red.). (2023). *Młodzi w demokracji. Wyniki Międzynarodowego Badania Kompetencji Obywatelskich ICCS 2022*. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych.
- Zasacka, Z. (2020). Czytelnictwo młodzieży szkolnej 2017. *Rocznik Biblioteki Narodowej*, 51, 11–242.
- Zasacka, Z., Chymkowski, R., i Koryś, I. (2024). *Stan czytelnictwa książek w Polsce w 2023 roku*. Warszawa: Biblioteka Narodowa.

O AUTORZE:

dr Michał Sitek – socjolog, Instytut Badań Edukacyjnych w Warszawie, ORCID 0000-0001-9022-6211,
KONTAKT: m.sitek@ibe.edu.pl

Kształtowanie kompetencji informacyjnych

Brak kompetencji komunikacyjnych lub niewystarczające rozwinięcie ich składowych mogą prowadzić do wykluczenia informacyjnego i cyfrowego, izolacji społecznej, podatności na dezinformację, podejmowania błędnych decyzji i wreszcie ograniczenia możliwości rozwoju ¶ W dobie natłoku informacji, docierających każdego dnia do użytkownika usług internetowych, umiejętności redukujące szum i smog informacyjny stanowią podstawę do wzmacniania jakości życia ¶ Pozytywne i efektywne wykorzystanie potencjału tkwiącego w nowych mediach jest ściśle powiązane z posiadaniem odpowiednich umiejętności, wiedzy i nastawienia.

SŁOWA KLUCZOWE: informacja, kompetencje medialne, kompetencje cyfrowe, kompetencje informacyjne, kształtowanie kompetencji informacyjnych.

Wstęp

Informacja będąca pochodną danych stanowi obecnie podstawę dla wielu procesów życiowych. Umiejętność dotarcia do właściwych informacji, ocena ich prawdziwości i użyteczności, a także przetransponowanie informacji w wiedzę i mądrość stanowi wyzwanie zarówno dla

poszczególnych osób, jak i całego systemu edukacyjnego (Nowakowski, 2007; Stefanowicz, 2017). W dobie natfoku informacji, docierających każdego dnia do użytkownika usług internetowych, umiejętności redukujące szum i smog informacyjny stanowią podstawę do wzmacniania jakości życia (Morbiter, 2007).

Dlaczego kompetencje informacyjne są obecnie szczególnie ważne? Odpowiedź na to pytanie przynoszą liczby. Biorąc pod uwagę dane firmy LocalIQ, w ciągu jednej minuty wysyłanych jest w internecie ponad 231 milionów wiadomości e-mail, sześć milionów osób dokonuje zakupów internetowych, wyszukiwarka Google obsługuje sześć milionów zapytań, 44 miliony użytkowników Facebooka uczestniczy w transmisjach na żywo, 350 tysięcy postów tworzonych jest w serwisie X, 66 tysięcy zdjęć umieszczanych jest na Instagramie, 625 milionów filmów zostaje wyświetlonych na Tik-Toku (LocalIQ, 2024). Przywołane dane dotyczące intensywności wybranych popularnych e-usług ukazują, jak dużą dynamiką przyrostu informacji mamy dzisiaj do czynienia (Castells, 2009).

Dynamiczny wzrost danych i informacji wynikający ze specyfiki obecnego etapu rozwoju społeczeństwa informacyjnego skutkuje tym, że umiejętności związane z dostępem i przetwarzaniem kontentu cyfrowego stanowią od wielu lat ważną część lokalnych i globalnych polityk edukacyjnych. Już od ponad dwóch dekad Komitet Wykonawczy UNESCO zaznacza, że konwergencja mediów, lawinowy wzrost informacji, intensywny rozwój usług telekomunikacyjnych, a także rozwój interaktywności e-usług sprawia, że kompetencje medialne, cyfrowe i informacyjne stanowią trzon dla planowania i modernizacji edukacji czy rozwoju społecznego (Ratajski, 2015). W kontekście rozwoju indywidualnego i społecznego potrzeba kształtowania kompetencji informacyjnych wynika z naturalnej ludzkiej potrzeby, stanowiąc formę motywacji do komunikowania się z innymi. Nowe media są podstawowymi narzędziami umożliwiającymi różnym grupom współuczestnictwo w życiu społecznym (Huk, 2014).

Dlatego też analizując zagadnienie kompetencji informacyjnych czy łączących się z nimi kompetencji medialnych i cyfrowych, należy mieć na względzie, że umiejętności te są obecnie czymś naturalnym

i pożądanym zarówno na rynku pracy, jak i w życiu prywatnym. Brak kompetencji komunikacyjnych lub niewystarczające rozwinięcie ich składowych mogą prowadzić do wykluczenia informacyjnego i cyfrowego, izolacji społecznej, podatności na dezinformację, podejmowania błędnych decyzji i wreszcie ograniczenia możliwości rozwoju (Tomczyk i in., 2023).

Ramy teoretyczne

Współczesna literatura przedmiotu z zakresu pedagogiki mediów i medioznawstwa posiada bogate zasoby definiujące kompetencje medialne i cyfrowe. Obie zawierają w sobie składowe charakteryzujące kompetencje informacyjne, z tym że kompetencje medialne dotyczą odbioru i interpretacji przekazów generowanych przez stare i nowe media, natomiast kompetencje cyfrowe odnoszą się do umiejętności technicznej obsługi ICT zarówno w wymiarze dostępu do informacji, jak i jej przetwarzania oraz kreowania. Bogactwo podejść w zakresie definiowania kompetencji cyfrowych, medialnych i informacyjnych widoczne jest w opiniotwórczych ramach teoretycznych.

Na szczególną uwagę w tym zakresie zasługuje *DigComp 2.2: The Digital Competence framework for citizens* (Vuorikari i in., 2022). Najnowsza wersja DigComp łączy kompetencje informacyjne z umiejętnością odnoszącą się do danych i obejmuje w swym podstawowym zakresie: przeglądanie, wyszukiwanie, filtrowanie danych, informacji i zasobów cyfrowych. Pozostałe dwie elementarne składowe kompetencji informacyjnych związane są z ewaluacją i zarządzaniem danymi, informacjami i innymi zasobami cyfrowymi. Kompetencje informacyjne w perspektywie ram teoretycznych DigComp wyraźnie różnicują podejście do przedmiotu, który obejmują, a więc danych, informacji oraz innego rodzaju zasobów cyfrowych. Dla każdego z trzech obszarów, tj. dostępu, ewaluacji i zarządzania, twórcy tej koncepcji definiują cztery poziomy zaawansowania: podstawowy, średnio zaawansowany, zaawansowany, wysoko wyspecjalizowany. Pierwszy obszar związany z wyszukiwaniem informacji odnosi się do umiejętności identyfikacji

potrzeb informacyjnych oraz dobrania do nich odpowiednich narzędzi pozwalających na dostęp. Obszar ten związany jest również z umiejętnością wyszukiwania informacji w różnych źródłach z zastosowaniem zarówno prostych, jak i złożonych strategii wyszukiwania. Na poziomie wysoko wyspecjalizowanym umiejętności związane z wyszukiwaniem odnoszą się do tworzenia nowych idei oraz rozwiązań umożliwiających wyszukiwanie i dostęp do danych, informacji oraz innego rodzaju treści cyfrowych. Drugi obszar związany z ewaluacją obejmuje umiejętność określenia poziomu wiarygodności i rzetelności nie tylko z użyciem jednego źródła. Ważną składową ewaluacji jest techniczna umiejętność oceny źródła oraz krytyczne odniesienie się do wyników analiz. Do poziomu najwyższego szczebla zalicza się w ewaluacji umiejętność tworzenia nowych rozwiązań pozwalających na ocenę wiarygodności danych, informacji i kontentu cyfrowego, a także instruowanie innych w tym zakresie. Ostatni wymiar zaproponowany przez autorów DigComp 2.2 dotyczy kwestii zarządzania, które zdaniem Riiny Vuorikari i współpracowników (2022) obejmują między innymi: identyfikowanie sposobów organizowania treści cyfrowych, rozpoznawanie struktury danych i informacji, intencjonalny wybór danych i informacji, które będą podlegały procedowaniu. Ważną składową w procesie zarządzania jest również tworzenie nowych sposobów gospodarowania danymi, w tym z odniesieniem do potrzeb, sytuacji i kontekstów wynikających z obowiązków zawodowych. Zaproponowany model DigComp 2.2 różnicuje dla każdego z obszarów nie tylko poziom biegłości, ale i wyznacza trzy wymiary kompetencji informacyjnych składające się z wiedzy, umiejętności i nastawienia. Obecnie założenia DigComp stanowią ramy teoretyczne formułujące kierunki dla diagnostyki pedagogicznej w wymiarach edukacji formalnej i pozaformalnej (Siadak, 2016; Rogacka, 2022; Tomczyk i Fedeli, 2022).

Nieco odmienne podejście do kompetencji informacyjnych można dostrzec w opiniotwórczej typologii DigCompEdu, która ukierunkowana jest na działania prowadzone w przestrzeni edukacyjnej ze szczególnym uwzględnieniem nauczycieli jako użytkowników ICT. W DigCompEdu kompetencje informacyjne przenikają się z czynnościami związanymi z zarządzaniem, tworzeniem i udostępnianiem

cyfrowych zasobów edukacyjnych. Wspomniane kompetencje związane są również ze współpracą w procesie uczenia się oraz facylitacją w kształtowaniu kompetencji cyfrowych wśród uczniów (Redecker i Punie, 2017). W zaprezentowanej typologii kompetencje informacyjne stanowią podstawę do osiągnięcia celów dydaktycznych, własnego rozwoju zawodowego i współpracy z interesariuszami. DigCompEdu rozbudowuje perspektywę postrzegania kompetencji informacyjnych o konteksty zawodowe, podkreślając, że w obecnych czasach wiele działań (nie tylko związanych z edukacją) jest niemożliwych do efektywnej realizacji bez wiedzy i umiejętności związanych z procesami dostępu i przetwarzania danych i informacji.

Interesujące spojrzenie na kompetencje informacyjne można odnaleźć w monografii Hanny Batorowskiej (2013), która utożsamia analizowane pojęcie ze sprawnością w zakresie wyszukiwania, ewaluacji i wykorzystania informacji pochodzących z różnych źródeł. Wśród komponentów tej umiejętności autorka wyróżnia indeksowanie i analizowanie dokumentów, ewaluację źródeł, prawo informacyjne oraz etykę korzystania z informacji. Batorowska dodaje, że w języku potocznym wskazany termin utożsamiany jest ze sprawnością i biegłością. Kompetencje informacyjne umożliwiają w wąskim ujęciu dostęp do danych i informacji, natomiast w szerszym rozumieniu pobudzają aktywność społeczną, otwierając różne przestrzenie i stwarzając możliwości m.in. do podnoszenia wykształcenia. Zdaniem Batorowskiej, kształtowanie kompetencji informacyjnych bazuje obecnie na teoriach konstruktywizmu i konektywizmu z minimalnym udziałem lub, w niektórych przypadkach, odejściem od modelu behawioralnego (Batorowska, 2013).

Odnosząc się do pojęcia kompetencji informacyjnych, należy mieć świadomość, że w literaturze przedmiotu występuje rozgraniczenie pomiędzy tym terminem a umiejętnościami informacyjnymi (Kwiatkowska i in., 2015). Umiejętności informacyjne to konkretne, mierzalne zdolności, które można ukształtować i finalnie ocenić np. poprzez zastosowanie testów. Z kolei kompetencje informacyjne to o wiele pojemniejszy termin, który obejmuje wymienione wcześniej umiejętności, a także wiedzę, postawy czy konkretne zachowania potrzebne do efektywnego pozyskiwania, przetwarzania, przesyłania,

przechowywania, preparowania, prezentowania, porządkowania danych i informacji.

Część polskich pedagogów mediów, np. Stanisław Juszczyk (2008), lokuje kompetencje informacyjne w przestrzeni badawczej i dydaktycznej edukacji medialnej. Zdaniem wspomnianego autora, edukacja medialna ma za zadanie przygotować użytkownika do praktycznego posługiwania się mediami, które umożliwiają rozwój, selektywne, aktywne i dogłębne odbieranie treści transmitowanych przez media, jak też, w kontekście nauczycielskim, kształtować umiejętność upowszechnienia przez media treści edukacyjnych w skali mikro i makro. Wśród dziewięciu składowych edukacji medialnej przetwarzanie, generowanie, przesyłanie i percepcja informacji stanowią jej kluczowe elementy (Juszczyk, 2008). Zaproponowane podejście jest zgodne z globalnymi trendami i podkreśla znaczenie nie tylko konsumowania czy wyszukiwania informacji niezbędnych dla jednostki, lecz również uwypukla umiejętność percepcji informacji i jej upowszechniania. Wspomnianą percepcję informacji w kontekście przywołanej wcześniej typologii DigComp 2.2 należy łączyć z umiejętnością oceny wiarygodności, rzetelności i prakseologiczności. Przywołane stanowisko sprzed niemalże dwóch dekad, łączące kompetencje komunikacyjne z edukacją medialną, jest wciąż aktualne, pomimo szybkiego rozwoju e-usług, technicznych możliwości cyberprzestrzeni oraz wydajności narzędzi umożliwiających dostęp do danych.

Nieco inne podejście do definiowania i pomiaru kompetencji cyfrowych można odnaleźć w założeniach i wynikach badań Eurostatu. Otóż Europejski Urząd Statystyczny definiuje wskaźnik umiejętności cyfrowych w pięciu obszarach; są to: umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikacja i współpraca, tworzenie treści cyfrowych, bezpieczeństwo i rozwiązywanie problemów. Pierwszy z wymienionych obszarów to zespół czynności przyporządkowanych definicyjnie do kompetencji informacyjnych. Badania prowadzone przez Eurostat obejmują osoby w wieku 16–74 lat, służąc określeniu poziomu umiejętności w dwóch wymiarach: podstawowym i ponadpodstawowym. Dla Eurostatu kompetencje informacyjne związane są z wyrażaniem potrzeb informacyjnych, lokalizowaniem i wyszukiwaniem danych

cyfrowych, informacji i treści, oceną przydatności źródła i jego zawartości, a także przechowywaniem, zarządzaniem, organizowaniem danych cyfrowych, informacji i treści. Założenia Eurostatu są zatem w pełni zgodne z podstawowymi wymiarami DigComp, jednak do określenia poziomu umiejętności korzystania z informacji i danych stosuje się tutaj następujące wskaźniki diagnostyczne: wyszukiwanie informacji o towarach lub usługach, poszukiwanie informacji związanych ze zdrowiem, czytanie internetowych serwisów informacyjnych, gazet lub magazynów informacyjnych, działania związane ze sprawdzaniem informacji on-line i ustalania ich źródeł (Eurostat, 2024). Zaproponowane przez Eurostat skrócone (w porównaniu z DigComp) wskaźniki diagnostyczne stanowią podstawę do badań międzynarodowych – porównawczych, jak i badań podłużnych ukazujących zmiany w różnych wymiarach kompetencji cyfrowych i medialnych, w tym obejmujących kompetencje informacyjne. Należy jednak mieć świadomość, że badania wykorzystujące założenia DigComp są często przetransponowywane w narzędzia diagnostyczne bazujące na autoewaluacji, co z kolei związane jest z efektem Dunninga–Krugera (Dunning i in., 2003). Zawyżanie lub zaniżanie własnych kompetencji informacyjnych ze względu na zastosowaną metodologię pomiarową, np. związaną z koniecznością określenia zdolności wyszukiwania, oceny i zarządzania danymi, informacjami oraz innymi treściami cyfrowymi, jest zjawiskiem rozpoznany w literaturze przedmiotu (Tomczyk, 2021). Dlatego też pomimo dobrze rozwiniętych ram teoretycznych nie zawsze obecnie dostępne narzędzia badawcze pozwalają adekwatnie określić realny poziom biegłości posługiwania się ICT.

Praktyczne i formalne wymiary kształtowania kompetencji informacyjnych

Z badań przeprowadzonych w ramach projektu REMEDIS (Redefinicja Kompetencji Cyfrowych i Medialnych), w którym zostało poddanych analizie ponad dwa tysiące działań interwencyjnych (autorskich programów szkoleniowych) wzmacniających kompetencje związane

z obsługą nowych mediów, wynika, że efektywne działania w tym zakresie powinny zawierać u podstaw teorie medioznawcze, psychologiczne, a także cechować się wysokim poziomem użyteczności. Z raportu będącego systematyczną analizą wynika również, że skuteczne interwencje związane z wyszukiwaniem, oceną, selekcjonowaniem oraz wykorzystaniem informacji i danych w postaci cyfrowej muszą być działaniem wychodzącym poza jednokrotne szkolenie. Cykliczność interwencji edukacyjnych wraz ze stosowaniem zróżnicowanych metod, form i środków dydaktycznych jawi się jako klucz do osiągnięcia wysokiej biegłości w dostępie, przetwarzaniu i rozumieniu informacji w postaci cyfrowej (Vissenberg i in., 2023).

Perspektywa cykliczności i prakseologiczności zaobserwowana w analizie efektywności eksperymentów pedagogicznych w wymiarze globalnym (przywołany projekt REMEDIS) znajduje wyraźne odzwierciedlenie w działaniach lokalnych. Przykładowo, w polskiej podstawie programowej dotyczącej kształcenia informatycznego wyraźnie zarysowane są cele odnoszące się do kształtowania kompetencji informacyjnych. Biorąc pod uwagę obowiązujące treści nauczania, uczniów w klasach IV–VI „tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: obrazy i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych”, a także „wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów” oraz „wykorzystuje sieć komputerową [...] do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami”.

Z kolei w kontekście prawnym uczniów powinien uznawać i respektować „prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej”. W przypadku klas VI–VIII kompetencje informacyjne odnoszą się do wyszukiwania „w sieci informacji potrzebnych do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzystając z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek”. Dla wspomnianego etapu edukacyjnego wyraźnie zaznaczono w podstawie programowej, że uczniów uczestniczących w zajęciach informatycznych nabywa również umiejętności etycznego postępowania w pracy

z informacjami (Podstawa Programowa, 2017). Z kolei w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 roku w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia czytamy, że w ramach zajęć informatycznych uczniowie winni posiadać umiejętność gromadzenia danych pochodzących z różnych źródeł, wyszukiwać informacje z baz danych, tworzyć i publikować własne strony internetowe, a także wyszukiwać w sieci potrzebne informacje i zasoby, oceniać ich przydatność oraz wykorzystywać je w rozwiązywaniu sytuacji problematycznych. Wspomniana podstawa programowa dla szkoły ponadpodstawowej wyraźnie sugeruje, że uczeń powinien również nabyć umiejętność bezpiecznego budowania własnego wizerunku w przestrzeni medialnej oraz stosować dobre praktyki na potrzeby zabezpieczenia informacji wrażliwych. Warto ponadto dodać, że dla poziomu zaawansowanego uczeń kończący szkołę średnią powinien m.in. umieć przetwarzać dane z wykorzystaniem baz danych i arkuszy kalkulacyjnych, współtworzyć otwarte zasoby oraz dokonywać kompresji informacji (Podstawa Programowa, 2018). Przywołane podstawy programowe, po pierwsze, wyraźnie definiują rozległość działań będących egzemplifikacją kompetencji informacyjnych. Po drugie, wskazują na przenikanie się kompetencji cyfrowych i medialnych, a więc wiedzy oraz technicznej umiejętności obsługi technologii informacyjno-komunikacyjnych wraz z umiejętnością rozumienia, w jaki sposób przestrzeń informacyjna oddziałuje na wybrane obszary życia prywatnego i zawodowego.

Zaprezentowane w polskiej podstawie programowej założenia związane z kształtowaniem kompetencji informacyjnych są w pełni zgodne z globalnymi trendami, a także umożliwiają wielopłaszczyznowe i prakseologiczne podejście do kształtowania kompetencji medialnych i cyfrowych w ramach edukacji formalnej. Przytoczone założenia stanowią formalną podstawę do przygotowania uczniów ze szkół podstawowych i średnich do intencjonalnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym. Są one ponadto formalnym potwierdzeniem faktu, że kształtowanie kompetencji informacyjnych jest czytelnie ulokowane w polskim systemie oświatowym, dając tym

samym podstawy do wyposażenia uczniów na różnych poziomach edukacyjnych w umiejętności związane z wyszukiwaniem, przetwarzaniem, magazynowaniem, porządkowaniem, przesyłaniem i oceną informacji w postaci cyfrowej. Dlatego też w dyskusji nad kształtowaniem kompetencji informacyjnych należy mieć świadomość, że współczesna polska szkoła ma zarysowane wyraźnie i logicznie ramy celów kształcenia w analizowanym zakresie, natomiast za ich realizację i efektywność są odpowiedzialni twórcy podręczników do informatyki, a także nauczyciele.

Wyniki badań

Społeczeństwa medialne ulegają nieustannym przeobrażeniom, co ma przełożenie na uwarunkowania budowania ram teoretycznych oraz programów nauczania wspierających kształtowanie kompetencji informacyjnych. Wśród umiejętności niezbędnych do zaspokajania potrzeb życiowych czy też, w niektórych przypadkach, fizycznego zaspokojenia potrzeb należy wyróżnić obsługę mediów. W społeczeństwie przemysłowym podstawową umiejętnością było czytanie i pisanie, natomiast w społeczeństwie medialnym do poprzednich umiejętności dołączyło korzystanie z komputera, internetu, smartfonów. Kompetencje obejmujące wiedzę i umiejętności nie ograniczają się do technicznej obsługi mediów, lecz zawierają w sobie również komponent rozumienia (Goban-Klas, 2005). Rozszerzając zaprezentowane do tej pory perspektywy kompetencji informacyjnych, warto zapoznać się ze szczegółowymi wynikami badań, które określają ich poziom zarówno w Polsce, jak i za granicą.


Odwołując się do kompetencji informacyjnych dzieci i młodzieży, warto przedstawić analizy międzynarodowej sieci badawczej EU Kids Online. W ramach badania przeprowadzonego w 2018 roku na reprezentatywnej polskiej próbie zauważono, że co piąty nastolatek wyszukiwał raz dziennie lub częściej informacji związanych ze szkołą lub pracą, natomiast co trzeci badany nigdy lub prawie nigdy nie podejmował takich działań. Z kolei 14,5 proc. uczestniczących w tym

samym badaniu szukało informacji z kraju i ze świata w internecie raz dziennie lub częściej. Jedynie kilka procent poszukiwało informacji na tematy zdrowotne, natomiast około 2/3 badanych korzystało systematycznie i codziennie z portali społecznościowych w celach komunikacyjnych. Warto jednocześnie podkreślić, że 71,9 proc. spośród ankietowanych nigdy lub prawie nigdy nie szukało informacji na temat tego, co się dzieje w okolicy, w której zamieszkiwało (Tomczyk, 2019). Badania EU Kids Online wyraźnie sugerują, że istnieje tzw. pozytywny stereotyp związany ze stylem użytkowania nowych mediów przez młode pokolenie. Przyjrzawszy się poszczególnym aktywnościom zapośredniczonym przez nowe media, które odnoszą się do wyszukiwania, zarządzania i wymiany informacji, okazuje się, że pomimo iż internet stał się podstawowym środowiskiem socjalizacji i wychowania, to kluczowe działania odnoszące się do kompetencji informacyjnych nie występują z dużą częstotliwością wśród wszystkich badanych. Ponadto należy mieć świadomość, że zaprezentowane dane dotyczą czasu sprzed pandemii COVID-19, tj. mogą mieć obecnie inną skalę i być warunkowane odmiennymi mechanizmami (Siddiq i in., 2024), a ogólny poziom kompetencji informacyjnych (mierzonych w kilkunastu krajach EU) jest zróżnicowany. Biorąc pod uwagę porównawcze studia EU Kids Online, zauważa się, że umiejętność zapisywania plików multimedialnych, weryfikacji prawdziwości informacji, doboru słów kluczowych w procesie wyszukiwania, wreszcie selekcji informacji są nierówne w poszczególnych krajach (Smahel i in., 2020). Oznacza to, że pomimo istnienia koncepcji globalnego nastolatka, która unifikuje styl użytkowania ICT przez dzieci i młodzież, okazuje się, że składowe kompetencji informacyjnych mogą być na różnym poziomie w poszczególnych krajach (Volman i in., 2005; Betleja, 2023), a także różnić się ze względu na zmienne socjodemograficzne, np. miejsce zamieszkania (Tomczyk, 2024).

Interesujące spojrzenie na kompetencje informacyjne przynoszą wyniki badań Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej (NASK) pt. *Nastolatki 3.0* (Lange i in., 2023). Badania przeprowadzone w drugiej połowie 2022 roku na próbie niespełna pięciu tysięcy adolescentów przynoszą nowe spojrzenie na kwestie poziomu kompetencji

informacyjnych. Ze zgromadzonych odpowiedzi wynika, że 52,9 proc. ankietowanych potrafi ocenić wiarygodność informacji, 49,9 proc. – wiarygodność profilu w mediach społecznościowych, 47,1 proc. – wiarygodność źródła informacji, 39,8 proc. – prawdziwość zdjęcia umieszczonego w internecie, 39,7 proc. – wiarygodność autora informacji. Z tym że umiejętności te nie są znacząco zróżnicowane ze względu na płeć, typ szkoły czy miejsce zamieszkania (Lange i in., 2023). Należy jednak mieć świadomość, że metodologia zaproponowana w badaniach EU Kids Online i NASK bazuje na autodeklaracjach. Samoocena w tym przypadku może prowadzić do zawyżania lub zaniżania własnych umiejętności, co – jak już zasygnalizowaliśmy powyżej – jest znane w literaturze przedmiotu jako efekt Dunninga–Krugera i odnosi się również do pomiaru kompetencji cyfrowych, medialnych i informacyjnych. Wspomniany efekt występuje najczęściej w pomiarach, które nie uwzględniają testów wiedzy i umiejętności, bazując jedynie na skali Likerta lub zbliżonych skalach umożliwiających szybką samoocenę (Tomczyk, 2021; Tomczyk, 2023).

Analizując kompetencje informacyjne, warto odnieść się do zagranicznych wyników badań w tym obszarze. Istotność kompetencji informacyjnych została zauważana przez badaczy z Chin, którzy stwierdzili, że umiejętności informacyjne uczniów pozytywnie wpływały na ich zaangażowanie w uczenie się on-line, dlatego też wzmocnienie tego obszaru jest jednym z kluczowych czynników dla zwiększenia skuteczności e-learningu czy też blended learningu (Li i in., 2023). Z kolei wyniki innych naukowców z tego samego kraju, bazujące na eye-trackingu, sugerują, że włączenie do programów edukacyjnych elementów rozwijających ocenę metapoznawczą jawi się jako jeden ze znaczących czynników wzmacniających umiejętności korzystania z informacji w postaci cyfrowej. Mingming Zhou (2022) w oparciu o przeprowadzone przez siebie analizy podkreśla, że wspomaganie rozwoju oceny metapoznawczej powinno być wykorzystane do zwiększenia zdolności uczniów w zakresie krytycznego myślenia o poszukiwaniu i ocenie informacji. W świetle innych badań obejmujących wieloczynnikowy model zmiennych, dostrzeżenie przez nauczycieli ważności kompetencji informacyjnych oraz wspieranie

A black and white photograph of a magnifying glass resting on a laptop keyboard. The lens is focused on the keys, and the background is blurred, showing the rest of the keyboard and the laptop's surface. The lighting creates a strong reflection of the magnifying glass on the laptop's surface.

Umiejętność dotarcia do właściwych informacji,
ocena ich prawdziwości i użyteczności, a także
przetransponowanie informacji w wiedzę i mądrość
stanowi wyzwanie zarówno dla poszczególnych
osób, jak i całego systemu edukacyjnego

ich rozwoju ma wpływ na rozwój innych kompetencji kluczowych, np. językowych (Rahimi, 2023). Rezultaty te są zgodne z doniesieniami naukowców z Korei Południowej i Finlandii, w których podkreślono, że wyposażenie w odpowiedni sprzęt nie jest jedynym wskaźnikiem sukcesu, a osiągnięcie wysokich wyników przez uczniów w obszarze kompetencji informacyjnych jest powiązane ze stylem użytkowania ICT przez ich nauczycieli (Aydin, 2021). Wzmacnianie kompetencji informacyjnych nauczycieli powiązane jest bezpośrednio ze strategiami informacyjnymi stosowanymi przez dyrektorów placówek edukacyjnych, ale jest także zależne od klimatu organizacyjnego i efektywności wdrażania ICT w procesy dydaktyczne (Chen i in., 2022a). Badania prowadzone przez Min Chen i współpracowników (2022b) potwierdziły, że podwyższenie poziomu umiejętności informacyjnych staje się czynnikiem ochronnym dla nauczycieli, przeciwdziałając wypaleniu zawodowemu. Zaprezentowane wyniki analiz zagranicznych ukazują wprost, że rozwój kompetencji informacyjnych jest warunkowany współwystępowaniem wielu zmiennych na poziomie mikro (indywidualnym) i makro (systemowym). W tym zakresie wspomaganie rozwoju kompetencji informacyjnych jest zbliżone do kształtowania kompetencji cyfrowych i medialnych.

Wnioski i praktyczne rekomendacje

Na podstawie przeprowadzonej analizy ram teoretycznych, sposobów diagnozy kompetencji informacyjnych oraz przeglądu polskich i zagranicznych wyników badań przygotowano wnioski i praktyczne rekomendacje. Poniższe postulaty odnoszą się nie tylko do uczniów, lecz również obejmują cały ekosystem szkolny. Wśród postulatów bazujących na przeglądzie literatury należy wymienić następujące kwestie:

- 1 Kształtowanie kompetencji informacyjnych winno być zgodne z globalnymi trendami i umożliwiać wielopłaszczyznowe oraz prakseologiczne podejście zarówno w ramach edukacji formalnej, jak nieformalnej, a także pozaformalnej.

- 2 Założenia wynikające z rozporządzeń ministerialnych stanowią formalną podstawę do przygotowania uczniów ze szkół podstawowych i średnich do intencjonalnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym. Rozporządzenia te dają jasny kierunek dla edukacji formalnej w zakresie celów, umożliwiając jednocześnie elastyczny dobór treści kształcenia i środków dydaktycznych w zależności od potrzeb (np. rozwoju sztucznej inteligencji, pojawienia się nowych rodzajów baz danych lub narzędzi do wyszukiwania danych, opinii i informacji).
- 3 Kształtowanie kompetencji informacyjnych winno być na stałe ulokowane w systemie oświatowym w celu wyposażenia uczniów w umiejętności związane z wyszukiwaniem, przetwarzaniem, magazynowaniem, porządkowaniem, przesyłaniem i oceną danych w postaci cyfrowej. Kompetencje informacyjne winny również obejmować umiejętności oceny przydatności informacji, a także weryfikacji źródeł.
- 4 Podejście dydaktyczne bazujące na cykliczności oraz prakseologiczności winno znaleźć odzwierciedlenie w procesach dydaktycznych.
- 5 Uczeń winien osiąść nie tylko umiejętność szybkiego wyszukiwania informacji, ale i umiejętności związane z tworzeniem i porządkowaniem informacji oraz danych (również na poziomie zaawansowanym z uwzględnieniem systemów baz danych lub oprogramowania dostępnego w chmurze).
- 6 Pomiar kompetencji informacyjnych winien obejmować realne testy wiedzy i umiejętności oraz być adekwatnie dostosowany do używanego w praktyce oprogramowania. Pomiar bazujący na autodeklaracjach winien zostać ograniczony ze względu na zjawisko zbyt niskiej lub zbyt wysokiej oceny własnej wiedzy oraz umiejętności.
- 7 Wspomaganie rozwoju kompetencji informacyjnych winno obejmować najnowsze rozwiązania bazujące na generatywnej sztucznej inteligencji. Taka modyfikacja – wzbogacenie treści kształcenia – umożliwi uczniom szybszy dostęp do

danych oraz przyspieszy transformację danych w informację. Niemniej jednak jest to zadanie, które winno współwystępować ze wspomaganiem rozwoju umiejętności oceny jakości danych i informacji czy też krytycznej analizy wytworów systemów bazujących na AI.

Podsumowanie

Analizując miejsce człowieka w sieci informacyjnej, Bronisław Siemieniecki (2008) niemalże dwie dekady temu stwierdził (wykorzystując teorie Marshalla McLuhana i Neila Postmana), że szybkość przekazywania informacji ułatwia życie, usprawnia wykonywanie wybranych zadań, ale jednocześnie cechuje się wieloma ograniczeniami indywidualnymi i globalnymi. Fakt wzrostu ilości treści cyfrowych, szybkości dostępu do informacji jest wyznacznikiem obecnych czasów, jednak nie gwarantuje sukcesu ze względu na wiele wyzwań związanych z szumem i smogiem informacyjnym, manipulacją, dezinformacją, natłokiem danych, brakiem pełnej dostępności do wybranych danych i informacji. Wiele założeń leżących u podstaw społeczeństwa informacyjnego związanych z szybką i nieodpłatną komunikacją, bezproblemowym pozyskiwaniem danych, globalnym usieciowieniem, wspólnotowością stało się zarówno szansą, jak i wyzwaniem (Siemieniecki, 2008). Pozytywne i efektywne wykorzystanie potencjału tkwiącego w nowych mediach jest ściśle powiązane z posiadaniem odpowiednich umiejętności, wiedzy i nastawienia. Zarysowane obszary definicyjne, dostępne ramy dydaktyczne dla kompetencji informacyjnych czy wyniki badań diagnostycznych wyraźnie wyznaczają kierunki oraz warunki brzegowe dla sprawnego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym. Niniejszy rozdział ukazuje również proces przenikania się kompetencji informacyjnych z kompetencjami medialnymi i cyfrowymi. Umiejętności związane z dostępem, przetwarzaniem i weryfikacją danych i informacji przenikają się w sposób naturalny z innymi wymiarami biegłego korzystania z mediów cyfrowych (w mniejszej mierze analogowych)

oraz powiązane są z pozostałymi kompetencjami kluczowymi (Matusiak, 2020; Ogonowska i Walecka-Rynduch, 2022).

Zaprezentowane założenia teoretyczne i wyniki badań są jedynie migawką procesów, które nieustannie zmieniają styl użytkowania nowych mediów, a więc także poziom oraz charakterystykę kryteriów diagnostycznych kompetencji informacyjnych. Poddane analizie umiejętności, wiedza i nastawienie są mocno zakorzenione w zmianach zachodzących w społeczeństwie informacyjnym. Dostrzegalne jest zjawisko wzrostu znaczenia danych i informacji, następuje gwałtowny rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, postępuje globalizacja będąca w ścisłej relacji z przepływem cyfrowych treści, a raz dane kompetencje medialne, cyfrowe i informacyjne zmieniają się dynamicznie wraz z pojawieniem się nowych e-usług (Ziomba, 2017), co jest wyraźnym potwierdzeniem potrzeby nabywania kompetencji informacyjnych. Należy mieć ponadto świadomość, że zaprezentowany przegląd ram teoretycznych oraz dobór wskaźników diagnostycznych może w kolejnych latach ulec modyfikacji ze względu na naturalne procesy zachodzące na styku infosfery i psychospołecznego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym.

Literatura

- Aydin, M. (2021). A multilevel modeling approach to investigating factors impacting computer and information literacy: ICILS Korea and Finland sample. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1675–1703.
- Batorowska, H. (2013). *Od alfabetyzacji informacyjnej do kultury informacyjnej*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Betleja, A. (2023). Globalny nastolatek w sieci tetrady środowisk wychowawczych. *Viae Educationis*, 3, 26–34.
- Castells, M. (2009). *The rise of the network society*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Chen, M., Liu, Y., Li, Z., i Li, Y. (2022a). Promoting teacher information literacy from a principal's perspective based on intermediate

- chain analysis. *Education and Information Technologies*, 27(9), 13067–13087.
- Chen, M., Zhou, C., Wang, Y., i Li, Y. (2022b). The role of school ICT construction and teacher information literacy in reducing teacher burnout: based on SEM and fsQCA. *Education and Information Technologies*, 27(6), 8751–8770.
- Dunning, D., Johnson, K., Ehrlinger, J., i Kruger, J. (2003). Why people fail to recognize their own incompetence. *Current Directions in Psychological Science*, 12(3), 83–87.
- Eurostat. (2024). *Individuals' level of digital skills*. The Statistical Office of the European Union. Pobrano z https://ec.europa.eu/eurostat/cache/metadata/en/isoc_sk_dskl_i21_esmsip2.htm#indicator1718188501807.
- Goban-Klas, T. (2005). *Cywilizacja medialna: geneza, ewolucja, eksplozja*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
- Huk, T. (2014). *Pedagogika medialna: aspekty społeczne, kulturowe i edukacyjne*. Kraków: Impuls; Katowice: Uniwersytet Śląski w Katowicach.
- Juszczak, S. (2008). Cele i zadania technologii informacyjnej i edukacji medialnej. W: B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna* (t. 2, s. 16–32). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Kwiatkowska, W., Majewska, K., i Skibińska, M. (2015). Umiejętności informacyjne w kontekście nowej kultury uczenia się. W: H. Batorowska (red.), *Kultura informacyjna w ujęciu interdyscyplinarnym – teoria i praktyka* (s. 195–206). Kraków: Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej.
- Lange, R., Wrońska, A., Ładna, A., Kamiński, K., Błazej, M., Jankiewicz, A., i Rosłaniec, K., (2023). *Nastolatki 3.0*. Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy.
- Li, H., Zhu, S., Wu, D., Yang, H.H., i Guo, Q. (2023). Impact of information literacy, self-directed learning skills, and academic emotions on high school students' online learning engagement: a structural equation modeling analysis. *Education and Information Technologies*, 28(10), 13485–13504.
- LocaliQ. (2024). *What happens in an Internet minute: 90+ fascinating online stats*. Pobrano z <https://localiq.com/blog/what-happens-in-an-internet-minute/>.

- Matusiak, R. (2020). Kompetencje medialne, informacyjne i cyfrowe a kształcenie w społeczeństwie informacyjnym. *Szkola – Zawód – Praca*, 19, 64–80.
- Morbitzer, J. (2007). *Edukacja wspierana komputerowo a humanistyczne wartości pedagogiki*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.
- Nowakowski, P.T. (2007). Środowisko słowa a środowisko obrazu w mediach. Aspekt pedagogiczny. W: P. Drzyzga (red.), *Nowe media a tradycyjne środki przekazu* (s. 27–36). Tychy: Maternus Media.
- Ogonowska, A., i Walecka-Rynduch, A. (2022). Kompetencje cyfrowe młodych dorosłych: modele ramowe a rzeczywiste profile kompetencji. Analiza przyczynkowa. *AUPC Studia ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia*, 20, 624–640.
- Podstawa Programowa. (2017). Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.
- Podstawa Programowa. (2018). Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia.
- Pyżalski, J., Zdrodowska, A., Tomczyk, Ł., i Abramczuk, K. (2019). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Rahimi, A.R. (2023). A bi-phenomenon analysis to escalate higher educators' competence in developing university students' information literacy (HECDUSIL): the role of language lectures' conceptual and action-oriented digital competencies and skills. *Education and Information Technologies*, 29(6), 7195–7222.
- Ratajski, S. (2015). Wprowadzenie. W: M. Fedorowicz i S. Ratajski (red.), *O potrzebie edukacji medialnej w Polsce*. Warszawa: Polski Komitet do spraw UNESCO; Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.

- Redecker, C., i Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Rogacka, M. (2022). Kompetencje cyfrowe w miejscu pracy – perspektywa pracowników i pracodawców. *E-mentor*, 97(5), 53–64.
- Siadak, G. (2016). Kompetencje cyfrowe polskich uczniów i nauczycieli – kierunek zmian. *Ogrody Nauk i Sztuk*, 6, 368–381.
- Siddiq, F., Olofsson, A.D., Lindberg, J.O., i Tomczyk, L. (2024). Special issue: What will be the new normal? Digital competence and 21st-century skills: critical and emergent issues in education. *Education and Information Technologies*, 29(6), 7697–7705.
- Siemieniecki, B. (2008). Media w wymiarze społecznym i indywidualnym. W: B. Siemieniecki (red.), *Pedagogika medialna* (t. 1, s. 51–68). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., i Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: survey results from 19 countries*. EU Kids Online. Pobrano z <http://hdl.handle.net/20.500.12162/5299>.
- Stefanowicz, B. (2017). Informacja, wiedza, mądrość – podejście infologiczne. *Współczesne Problemy Zarządzania*, 1, 11–22.
- Tomczyk, Ł. (2019). Aktywność młodych ludzi w internecie. W: J. Pyżalski, A. Zdrodowska, Ł. Tomczyk i K. Abramczuk, *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Tomczyk, Ł. (2021). Declared and real level of digital skills of future teaching staff. *Education Sciences*, 11(10), 619.
- Tomczyk, Ł. (2023). Measuring digital competences. Ten common methodological challenges. *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, 620(5), 49–58.
- Tomczyk, Ł. (2024). Digital transformation and digital competences of urban and rural Polish youths. *Politics and Governance*, 12, 7381.
- Tomczyk, Ł., i Fedeli, L. (red.) (2022). *Digital literacy for teachers*. Singapore: Springer.
- Tomczyk, Ł., Guillén-Gámez, F.D., Ruiz-Palmero, J. i Habibi, A. (red.) (2023). *From digital divide to digital inclusion: challenges, perspectives and trends in the development of digital competences*. Singapore: Springer Nature.

- Vissenberg, J., Puusepp, M., Edisherashvili, N., Tomczyk, L., Opozda-Suder, S., Sepielak, D., Hietajärvi, L., Maksniemi, E., Pedaste, M., i d'Haenens, L. (2023). *Report on the results of a systematic review of the individual and social differentiating factors and outcomes of media literacy and digital skills*. Leuven: KU Leuven.
- Volman, M., van Eck, E., Heemskerk, I., i Kuiper, E. (2005). New technologies, new differences. Gender and ethnic differences in pupils' use of ICT in primary and secondary education. *Computers & Education*, 45(1), 35–55.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., i Punie, Y., (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence framework for citizens: with new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Zhou, M. (2022). Students' metacognitive judgments in online search: a calibration study. *Education and Information Technologies*, 28(3), 2619–2638.
- Ziemia, E. (2017). *Zrównoważone społeczeństwo informacyjne*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego.

O AUTORZE:

dr hab. inż. Łukasz Tomczyk, prof. UJ – pedagog,
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie, ORCID 0000-0002-5652-1433,
KONTAKT: lukasz.tomczyk@uj.edu.pl

Przesłanki dla praktyki wychowawczej

- 01** Młodzi ludzie **znacznie częściej od dorosłych korzystają z treści cyfrowych**, co stwarza im nowe możliwości rozwoju, a z drugiej – może niekorzystnie oddziaływać na ich kondycję psychiczną.
- 02** Rozwój mediów społecznościowych oraz ich upowszechnienie, zwłaszcza wśród młodego pokolenia, **zmieniły naturę i sposób nawiązywanych relacji**.
- 03** Media społecznościowe **mogą sprzyjać tworzeniu powierzchownych i chwilowych relacji**, osłabiając głębsze, bardziej znaczące więzi międzyludzkie, co negatywnie wpływa na rozwój społeczny młodych osób.
- 04** Deklaracje młodzieży dotyczące czasu spędzanego w sieci **bywają rozbieżne w stosunku do obiektywnych pomiarów**.
- 05** Dzisiejsza infosfera wymaga rozwijania mechanizmów adaptacyjnych i strategii zaradczych, które pomogą adolescentom **radzić sobie z wyzwaniami związanymi z ekosystemem informacyjnym**.

06 **Umiejętności cyfrowe oraz krytyczne analizowanie i ocenianie informacji** stały się niezbędnymi właściwościami, które młodzież musi w sobie rozwijać, aby skutecznie i bezpiecznie poruszać się w infosferze.

07 Badania pokazują, że **dzieci, których rodzice korzystają z mediów w sposób świadomy**, same również wykazują bardziej odpowiedzialne nawyki.

08 W kontekście edukacyjnym szczególnie istotne jest intencjonalne stosowanie mediów oraz wspieranie młodych ludzi, by **potrafili wykorzystywać media twórczo, krytycznie i bezpiecznie**.

09 Ze względu na bogactwo treści dostępnych w internecie oraz trudności w zakresie ich regulowania kluczowa staje się **edukacja medialna młodych ludzi nastawiona na rozwój ich umiejętności cyfrowych**.

10 **Brak kompetencji komunikacyjnych lub niewystarczające rozwinięcie ich składowych** mogą prowadzić do wykluczenia informacyjnego i cyfrowego, izolacji społecznej, podatności na dezinformację, podejmowania błędnych decyzji i wreszcie ograniczenia możliwości rozwoju.

11 Wszelkie **uproszczenia i generalizacje w myśleniu o używaniu mediów przez młodzież** szkodzą zarówno naukowemu rozumieniu tej problematyki, jak i bazującym na takiej filozofii pomysłom edukacyjnym.

12 Nieprzemyślane i nieuwzględniające perspektywy odbiorców działania profilaktyczne **mogą nieść ze sobą szkodliwe skutki** i być przez nich odrzucone.



Infosfera jako wieloaspektowe środowisko informacyjne

- Problem barier informacyjnych
- Informacja i dezinformacja
- Współczesna ekologia informacji młodych ludzi
- Przestrzeń informacyjna młodych Polaków: przegląd badań
- Kształtowanie kompetencji informacyjnych
- Przesłanki dla praktyki wychowawczej

Wielość i zmienność dostarczanych dzisiaj informacji wymyka się dotychczasowym kategoriom. Żyjemy znacznie szybciej niż kiedyś, mamy dostęp do nieograniczonych treści, będąc nimi wręcz atakowani, przy czym często nie weryfikujemy ich, uznając konieczność takiej weryfikacji za rzecz zbędną. Ale również sami stajemy się twórcami informacji na skalę dotąd nieznaną. Zabiegom tym towarzyszy nieustanny szum informacyjny, wymóg bycia on-line, pozostawania w ciągłym kontakcie, niemal stałe zanurzenie w środowisku nieustannie fluktuujących informacji. W tej atmosferze funkcjonuje również dzisiejsza młodzież, która nie tylko socjalizuje się i wychowuje się w e-świecie, ale przede wszystkim w takiej rzeczywistości przychodzi na świat – w przeciwieństwie do pokolenia jej rodziców w większym stopniu zakotwiczonego w świecie tradycyjnych mediów. Wszystko to, z jednej strony, ma niebagatelny wpływ na kształtowanie postaw młodego pokolenia, z drugiej zaś – stanowi niełatwe wyzwanie dla osób odpowiedzialnych za wychowanie.

ZE SŁOWA WSTĘPNEGO

ISBN 978-83-68313-00-0

E-BOOK ISBN 978-83-68313-01-7

IBE



INSTYTUT
BADAŃ
EDUKACYJNYCH



NAUKA DLA
SPOŁECZEŃSTWA



pobierz
plik
książki

