

ZBIGNIEW ŁĘSKI

DUCH W MASZYNI...

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

ZBIGNIEW ŁĘSKI

**DUCH W MASZYNIÉ...
KIM JEST DLA NAS KOMPUTER?**

CHARAKTERYSTYKA RELACJI W JĘZYKU ANALIZY TRANSAKCYJNEJ



Częstochowa 2016

Recenzent
Maciej TANAŚ

Redaktor naczelny wydawnictwa
Andrzej MISZCZAK

Korekta
Paulina PIASECKA

Redakcja techniczna
Piotr GOSPODAREK

Projekt okładki
Adrianna SARNAT-CIASTKO

© Copyright by Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie
Częstochowa 2016

ISBN 978-83-7455-518-0

Wydawnictwo im. Stanisława Podobińskiego
Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie
42-217 Częstochowa, ul. Waszyngtona 4/8
tel. (34) 378-43-29, faks (34) 378-43-19
www.ajd.czyst.pl
e-mail: wydawnictwo@ajd.czyst.pl

SPIS TREŚCI

Wstęp	7
Rozdział 1. Globalna komputeryzacja oczami pedagoga	11
Rozdział 2. Relacje i osobowość	19
Rozdział 3. Analiza transakcyjna	27
Rozdział 4. Edukacja, wychowanie, relacje, osobowość, analiza... i co dalej?	41
Rozdział 5. Założenia i metody badań własnych	53
Charakterystyka problematyki badań	54
Metoda	56
Próba badawcza	58
Rozdział 6. Analiza badań własnych	59
Osobowość użytkownika a osobowość komputera	63
Struktura osobowości przypisywana komputerom a deklarowany poziom umiejętności ich obsługi	79
Sposoby wykorzystywania komputera a przypisywana mu struktura osobowości	86
Struktura osobowości komputera w zależności od emocjonalnego podejścia użytkowników do tego urządzenia	100
Podsumowanie	109
Aneks: Narzędzia badawcze	115
Bibliografia	125
Spis tabel	127
Spis wykresów	128

WSTĘP

Tytuł niniejszego opracowania może w pierwszym momencie wydawać się dziwny. Odwołuje się on w pewnym sensie do kartezjańskiej doktryny ducha w maszynie. Nasze ciało jest w niej swego rodzaju maszyną. O istocie człowieczeństwa stanowi „duch” – umysł, świadomość. Gdzie tu zatem miejsce dla komputerów czy relacji? Czy mówiąc o duchu w maszynie, możemy założyć, iż tą maszyną nie musi być ciało człowieka, lecz komputer? Idąc dalej, czy istnieje zatem szansa, iż komputery zyskają świadomość istnienia i umiejętność odczuwania otaczającego świata? Czy zyskają w związku z tym ten specyficzny, niepowtarzalny, indywidualny charakter, który w naukach społecznych określa się zwykle mianem osobowości? Komputer to tylko sprzęt, urządzenie. Tymczasem relacje, ducha czy też osobowość kojarzymy z człowiekiem – istotą świadomą, czującą, myślącą i przeżywającą, posiadającą cały szereg cech, które dla urządzeń nie są dostępne. Nawet jeśli weźmiemy pod uwagę dynamiczny rozwój nowych technologii oraz postępujące prace nad sztuczną inteligencją, to wciąż nawet w samej nazwie mamy tu słowo „sztuczna”. A czy osobowość może być sztuczna? Lub czy sztuczna istota może posiadać osobowość? W tym miejscu pojawić się może skojarzenie z eksperymentem myślowym chińskiego pokoju Johna Searle’a. W skrócie polegał on na tym, iż w pokoju zamknięta jest osoba nieznająca języka chińskiego, ale wyposażona w zestaw koszy z chińskimi znakami oraz instrukcji, jakie ciągi znaków powinny być odpowiedzią na inne otrzymywane znaki. Do drzwi pokoju podchodzą osoby posługujące się językiem chińskim i przez szparę wsuwają do środka napisane przez siebie po chińsku zdania. Osoba w środku, posługując się instrukcjami, odpowiada wybierając z koszy odpowiednie znaki, generując ich ciągi oraz również wsuwając je w szparę w drzwiach. Nie rozumie i nie wie, co przekazuje, ale osoby stojące na zewnątrz odbierają taką odpowiedź jako inteligentną, zakładając, iż ich zdanie spotkało się ze zrozumieniem¹. Eksperyment ten i przedstawione przez Searle’a

¹ Zob. między innymi: Ł. Afeltowicz, *Modele, artefakty, kolektywy: Praktyka badawcza w perspektywie współczesnych studiów nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012, s. 204.

wnioski wywołały bardzo szeroką dyskusję i cały szereg komentarzy (również krytycznych), niemniej jednak skłaniają do myślenia i zadawania pytań, na ile „rozumienie” przez komputer wydawanych mu poleceń może kiedykolwiek stać się analogiczne do tego, jak człowiek rozumie i odbiera świat. A w dalszej kolejności, czy komputer kiedykolwiek sam z siebie będzie mógł posiadać taki zestaw autonomicznych cech, które będą tworzyły coś, co bez wątpliwości będzie można nazwać osobowością. Na chwilę obecną wydaje się, że moment ten jest jeszcze bardzo odległy. Mimo to tytuł książki jest jednak uzasadniony. Istotą problemu nie jest bowiem to czy komputer sam z siebie posiada osobowość, lecz czy jego użytkownik w kontakcie z tym urządzeniem jakąś osobowość mu przypisuje. Wbrew pozorom jest to niezwykle istotne zagadnienie, które do tej pory nie doczekało się żadnych poważnych analiz teoretycznych oraz empirycznych. Spróbujmy więc w tym miejscu wskazać kilka podstawowych tez, które następnie zostaną szerzej opisane w kolejnych częściach niniejszego opracowania.

Rozdział pierwszy poświęcony został zagadnieniu wszechobecności komputerów w naszym otoczeniu, a charakterystykę przeprowadzono z perspektywy pedagogicznej. Globalna komputeryzacja to proces, którego tempo i dynamika zaskoczyły chyba wszystkich. Nawet czytając literaturę czy oglądając filmy science-fiction z drugiej połowy XX wieku, dostrzegamy, że wizje przyszłości, które roztaczają przed nami autorzy, nie uwzględniają tak powszechnej obecności nowych technologii w każdej dziedzinie życia. Nie przewidziano na przykład, że w obudowie obecnych smartfonów będą kryły się komputery o mocach obliczeniowych wielokrotnie większych niż zaawansowane stacje robocze sprzed zaledwie 20 czy 30 lat. W wyniku takiego właśnie rozwoju technologii nasza przestrzeń społeczna została poszerzona o cyberprzestrzeń, która stała się również równoprawnym środowiskiem wychowawczym oraz edukacyjnym dla młodego pokolenia. Tym samym przed współczesną pedagogiką pojawiły się zupełnie nowe wyzwania. Tym trudniejsze, że tak naprawdę wciąż nie do końca je poznaliśmy. Często obserwujemy brak kontroli ze strony rodziców nad aktywnością dzieci w świecie cyberprzestrzeni. Wciąż brakuje opracowań empirycznych związanych z wpływem, jaki nowe technologie mają na rozwój młodego człowieka. Dodatkowo bardzo szybki i dynamiczny postęp technologiczny przyczynia się do błyskawicznej dezaktualizacji wiedzy, którą udaje nam się osiągnąć. Nowe technologie ułatwiły nam życie, wniosły do niego nową jakość i nowe możliwości. Ale postawiły też zupełnie nowe wymagania i wyzwania, szczególnie przed współczesną pedagogiką.

W rozdziale drugim przedstawiono problematykę relacji, jakie powstają pomiędzy użytkownikiem i komputerem oraz wynikające z tego zjawisko przypisywania urządzeniu pewnych cech osobowości. Należy przy tym podkreślić, iż jest to zagadnienie niezwykle istotne, również z perspektywy tematyki poprzedniego rozdziału. Jeśli bowiem przyjmiemy, iż komputer w łańcuchu przekazywania informacji czy zdobywania wiedzy jest dla użytkownika nie tylko narzę-

dziem, lecz także swego rodzaju kolejnym, dodatkowym podmiotem procesu komunikowania się, będzie można lepiej zaprojektować sposób i zakres jego wykorzystania. Niestety, na chwilę obecną problem ten wydaje się ignorowany i całkowicie pomijany lub nie spotyka się z należyтым zrozumieniem.

Lektura scharakteryzowanych powyżej rozdziałów nieuchronnie prowadzi do pytania – no dobrze, ale co dalej? W jaki sposób można zbadać i opisać poruszaną w niniejszej pracy problematykę? Jakiej terminologii i jakich narzędzi użyć. I w tym miejscu pojawia się rozdział trzeci i propozycja autora, aby wykorzystać w tym celu teorię analizy transakcyjnej (AT). Tym samym ta część książki wprowadzi czytelnika w podstawy koncepcji AT, wymieniając najważniejsze obszary, którymi zajmuje się ta teoria, oraz prezentując jej możliwości w kontekście poruszanej tu tematyki.

Naturalną konsekwencją poprzednich rozdziałów jest kolejny, który wieńczy teoretyczną część książki. Jest on swego rodzaju podsumowaniem prowadzonych wcześniej rozważań, wskazuje na związki pomiędzy problematyką komputeryzacji kształcenia z perspektywy pedagogicznej oraz zagadnieniem relacji i osobowości. Ukazuje też konkretne propozycje wykorzystania koncepcji analizy transakcyjnej w empirycznej weryfikacji omawianych zjawisk.

Rozdział piąty zawiera opis przyjętej przez autora metodologii badań własnych. Należy przy tym podkreślić, iż mamy tu do czynienia z nowatorskim pomysłem. Do tej pory nie wykorzystywano analizy transakcyjnej w tego typu badaniach. Tymczasem koncepcja ta wydaje się na tym gruncie niezwykle przydatna, a jej zastosowanie może przynieść (i przyniosło) bardzo ciekawe rezultaty.

Ostatni, szósty, rozdział prezentowanej książki poświęcony został analizie wyników badań własnych. Czytelnik znajdzie tu uporządkowaną w podrozdziałach weryfikację sformułowanych wcześniej hipotez roboczych. I niech to będzie wystarczającą zachętą do tego, aby tam zajrzeć. Nie będziemy zdradzać jakichkolwiek konkluzji czy wyników już we wstępie pracy.

Całość oczywiście wieńczy podsumowanie, w którym znajdziemy wnioski, jakie płyną z rozważań zawartych w niniejszym opracowaniu, streszczone i zebrane w jedną spójną całość.

ROZDZIAŁ 1

GLOBALNA KOMPUTERYZACJA OCZAMI PEDAGOGA

Czytając tytuł niniejszego podrozdziału, nasuwać się musi pytanie – komputeryzacja, ale czego? O jakie dziedziny naszego funkcjonowania może tu chodzić? Nawet wymieniona tu osoba pedagoga nie zawęży tematyki do bardziej konkretnych ram. Wychowanie? Nauczanie? Uczenie się? Rozwój? Jednakże brak precyzji w powyższym zdaniu jest w pełni zamierzony. Odpowiedź bowiem brzmi – komputeryzacja wszystkiego. Analizując z perspektywy pedagogicznej otaczający nas świat i zmiany, jakie niosą za sobą nowe technologie, nie da się pominąć żadnego aspektu komputeryzacji naszego otoczenia. Komputery stały się naszą codziennością. Kreują wokół nas dodatkową przestrzeń, będącą poszerzeniem znanej dotychczas przestrzeni społecznej, a zwaną cyberprzestrzenią. Tym samym pedagogika nie może pomijać żadnego aspektu ich możliwego oddziaływania. Tak samo jak do tej pory zajmowała się wszelkimi aspektami funkcjonowania człowieka i jego rozwoju i wychowania w przestrzeni, którą obecnie zwykliśmy zwać „realną”.

Analizując rozwój nowych technologii z perspektywy pedagoga-humanisty, nie musimy skupiać się na wszystkich technicznych aspektach tego procesu. Nie można jednak pomijać tych punktów, które w istotnym stopniu wpłynęły na ich dostępność dla przeciętnego użytkownika. Mowa tu przede wszystkim o takich przełomowych momentach jak wprowadzenie do seryjnej produkcji pierwszego mikroprocesora (Intel 4004 – czterobitowy mikroprocesor produkowany seryjnie od roku 1971). Można powiedzieć, iż był to moment, który umożliwił postępującą miniaturyzację komputerów. Nie musiały już zajmować ogromnych powierzchni i w konsekwencji stopniowo, coraz to częściej, mogły pojawiać się w domach zwykłych ludzi. Nadal jednak ich obsługa nastroczała sporo trudności i wymagała specjalistycznej wiedzy. Należy zatem w tym miejscu wspomnieć o kolejnym przełomowym momencie. W 1984 roku firma Apple wprowadza do seryjnej produkcji komputer o nazwie Macintosh. Pierwszy dostępny na rynku konsumenckim komputer, którego system operacyjny posiadał graficzny interfejs użytkownika oparty na znanych do dziś okienkach, a obsługiwało się go przy pomocy myszy. Jakiś czas później inne firmy zaczęły kopiować to rozwią-

zanie i umieszczać w swoich produktach. Należał do nich również Microsoft, którego system „Windows” stał się standardem i jest obecnie najpopularniejszym systemem operacyjnym spotykanym w komputerach, zarówno w domach, jak i w firmach. Równolegle z rozwojem sprzętu komputerowego powstawała ogólnosiwiatowa sieć Internet. Wnikanie w szczegóły jej historii wydaje się jednak mijać z celem w niniejszym opracowaniu. Warto jedynie zaznaczyć, iż w Polsce pierwsze połączenie internetowe datuje się na rok 1991. Od tamtej pory minęło zatem już ćwierć wieku. W tym okresie Internet spopularyzował się, trafiając do większości polskich domów. Jednocześnie jego możliwości i przepustowość łączy wzrosły kilkadziesiąt tysięcy razy – z kilku Kb (kilobitów) na sekundę do kilkudziesięciu Mb (megabitów – na jeden Mb składają się 1024 Kb). W tym czasie podobnie wzrosły możliwości i moc obliczeniowa komputerów osobistych. Jaki jest cel przywoływania powyższych dat i faktów? Odpowiedź jest oczywista – chodzi o podkreślenie tempa i dynamiki zmian. W przeciągu okresu krótszego niż życie jednego pokolenia do codziennego użytku weszła technologia, która w znaczący sposób wpłynęła na wszystkie dziedziny naszego funkcjonowania. Pojawiły się nowe obszary przestrzeni społecznej, czas i przestrzeń uległy swoistemu skurczeniu, tempo przekazu i wymiany informacji wzrosło wręcz niewiarygodnie, a komputery są obecnie wszędzie i w wielu przypadkach nie jesteśmy już sobie w stanie wyobrazić życia bez ich pomocy, mimo że jeszcze nie tak dawno były zarezerwowanym dla nielicznego grona specjalistów, bardzo drogim i trudno dostępnym, luksusem. Trudno się zatem dziwić, że wciąż spotykamy przedstawicieli starszego pokolenia, którzy bronią się przed komputeryzacją, a nawet można powiedzieć, że w pewnym sensie obawiają się możliwości, jakie niosą nowe media. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu używanie komputerów dla większości „zwykłych”, nietechnicznych osób było pojęciem owianym mgiełką tajemnicy i kojarzonym z koniecznością posiadania rozbudowanej i skomplikowanej wiedzy. Obecnie jest to proste i intuicyjne, a odpowiedni sprzęt staje się coraz tańszy i bardziej dostępny.

Oczywiście ludzkość doświadczała już w swojej historii wynalazków, które w przeciągu stosunkowo krótkiego czasu w znacznym stopniu zmieniały nasze codzienne funkcjonowanie oraz wpływały na jakość życia. Derrick de Kerckhove wymienia pięć takich przełomowych momentów, określając je mianem *przyspieszeń*:

Za każdym razem, gdy wymyślamy nowe medium, wyraźnemu przyspieszeniu ulega współczynnik i wielkość przetwarzanych informacji. Pismo odpowiada za gwałtowne przyspieszenie ludzkich zdolności przetwarzania (pierwsze przyspieszenie). Dzięki alfabety, Grecy przeszli od zera do dość zaawansowanego stadium przetwarzania informacji w niecałe 300 lat między VII i IV wiekiem p.n.e. Wynalazek druku (drugie przyspieszenie) pozwolił na zarzucenie Zachodu masą przydatnych informacji, przyspieszając proces zapoczątkowany przez Greków i Rzymian. Dzięki radiu i telewizji (trzecie przyspieszenie) przyrost informacji przypomina potop, który niemal zalewa całą planetę. W chwili obecnej, gdy już prawie podejrzewaliśmy, że era indywidualnego umysłu chyli

się ku upadkowi, nieoczekiwanie komputery usprawniły pracę indywidualnego umysłu do poziomu czwartego przyspieszenia. Teraz zaś, gdy tekst spotyka się z hipertekstem, interaktywność z multimediami online, nastąpiło kolejne, piąte przyspieszenie².

Powyższe słowa autor pisał jeszcze pod koniec XX wieku. Otwartym pozostaje więc pytanie, czy przewidywał moc i dynamikę ostatniego, piątego przyspieszenia, o jakim wspominał. Być może w chwili obecnej, w świetle dynamiki zmian i rozwoju nowych mediów, pisałby już o szóstym przyspieszeniu, wywołanym pojawieniem się oraz upowszechnieniem urządzeń przenośnych (smartfonów, tabletów, netbooków, ultrabooków itp.), które spowodowały, że znaczna część współczesnego społeczeństwa jest on-line praktycznie non stop. W każdym momencie, w większości miejsc, możemy bez ograniczeń przeglądać udostępniane w sieci treści oraz dzielić się wszystkim, co myślimy i czego doświadczamy w czasie rzeczywistym, bez konieczności myślenia o ograniczeniach wynikających z dzielących nas czasu i przestrzeni. W zacytowanej przed chwilą pozycji D. de Kerckhove charakteryzuje Internet, określając go mianem „inteligencji otwartej”. Wprowadzenie takiego sformułowania uzasadnia w następujący sposób:

Internet daje nam dostęp do *quasi*-organicznego środowiska milionów ludzkich umysłów pracujących jednocześnie nad wszystkim, z którego potencjalnie wszystko jest ważne dla wszystkich

i dalej:

Teraz mamy taki sam dostęp do pamięci świata, jak do swojej własnej. [...] Sieci sprawiają, że ów twór, znany pod nazwą umysłu, może wchodzić teraz w nowe otwarte (nie zbiorowe!) związki. Umysł taki, który wciąż jeszcze nazywamy swoim własnym w miarę, jak nasze stosunki z nimi stają się coraz bardziej interaktywne, bardziej intymne i bardziej zmysłowe, w coraz większym stopniu wkracza do Sieci³.

Nie sposób nie przyznać, iż rozwój technologii od czasu, w którym powyższe słowa zostały napisane, nie tylko ich nie zdezaktualizował, ale zwielokrotnił ich prawdziwość i znaczenie w odniesieniu do otaczającego nas świata.

Warto w tym miejscu zwrócić jeszcze uwagę na fakt, iż spośród pięciu wymienionych przez D. de Kerckhove przyspieszeń aż trzy przypadają na wiek XX. Rozwój mediów, możliwości przesyłu, udostępniania, wyszukiwania czy przetwarzania informacji w tym okresie jest wprost niewiarygodny w skali istnienia człowieka.

Autor niniejszego opracowania miał latem 2015 roku okazję prowadzenia zajęć z zakresu podstawowych umiejętności obsługi komputera dla osób w wieku sześćdziesięciu i więcej lat. Wśród uczestniczących w kursie seniorów było kilka osób, które miały sporo doświadczeń z komputerami w latach swojej młodości. Ich opowieści były, z perspektywy dzisiejszego stanu komputeryzacji, fa-

² D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, Mikom, Warszawa 2001, s. 99.

³ Tamże, s. 21–22.

scynujące i niewiarygodne zarazem. Przygotowywanie kart perforowanych, osobne, zamknięte i sterylne stanowisko do wczytywania programów zapisanych na tych kartach, długie oczekiwanie na uruchomienie programu. Sprzęt niewiarygodnie drogi i zajmujący mnóstwo miejsca. Dane zapisywane na taśmach magnetycznych. Osoba, która studiowała informatykę w tamtych czasach, nie byłaby w stanie wykorzystać nabytej wiedzy oraz umiejętności w zetknięciu ze współczesnym komputerem. To zupełnie inna maszyna, zupełnie inna filozofia obsługi, zupełnie inne możliwości, nieporównywalna wręcz moc obliczeniowa itd. Nagle okazało się, że specyfika pracy z komputerem nie wymaga już skomplikowanych studiów, lecz doskonale radzą sobie z tym nawet dzieci. Że tak naprawdę telefon komórkowy, który mamy w kieszeni, to też komputer. Co więcej, jeśli porównamy jego możliwości i moce obliczeniowe nawet do tych komputerów, z którymi mieliśmy do czynienia w latach 90. XX wieku, to okaże się, że te małe urządzenia potrafią znacznie więcej i są znacznie szybsze od swoich starszych i zarazem znacznie większych braci.

Opisywane powyżej zjawisko ma bardzo szeroki i wymierny wpływ na nasze funkcjonowanie oraz na zakres zagadnień, którymi zajmuje się i zajmować powinna współczesna pedagogika. Wprowadzając komputery do naszego otoczenia, nie zdawaliśmy sobie sprawy z wpływu, jaki będą wywierać na nas i nasze otoczenie. Traktowano je, i w wielu środowiskach próbuje się je nadal traktować, tak samo jak inne media, które pojawiły się w XX wieku. Przyglądając się jednak specyfice ich oddziaływania na użytkownika, nie sposób nie zauważyć pewnej nowej jakości, której dotychczas znane środki przekazu nie posiadały wcale lub posiadały ją jedynie w mocno ograniczonej formie. Jest nią interaktywność. I to interaktywność daleko posunięta. Komputer reaguje na nasze działanie. Jest to oczywiście reakcja wcześniej przez kogoś zaplanowana i wdrożona na etapie opracowywania odpowiedniego oprogramowania. Nie zmienia to jednak faktu, że idea działania współczesnego komputera opiera się na mniej lub bardziej rozbudowanej interakcji z użytkownikiem. Oczywiście inaczej będzie to wyglądać w przypadku pracy biurowej, inaczej w kontekście wykorzystywania tego urządzenia do szeroko pojętej rozrywki. Niemniej skoro interakcja, to również bardzo specyficzna relacja człowiek–maszyna.

Należy w tym miejscu podkreślić również fakt, iż współczesne nowe media pozwoliły człowiekowi na rozszerzenie granic otaczającej nas przestrzeni społecznej. Pojawiła się tak zwana cyberprzestrzeń. Pierwotnie pojęcie to często traktowano jako określenie dla pewnej wirtualnej rzeczywistości. Pojęcie *wirtualny* jednakże kojarzone jest zwykle z takimi określeniami, jak: *nieprawdziwy*, *sztuczny*, czy też *wymyślony*, *wykreowany*. W chwili obecnej najczęściej spotyka się zatem definicje, w których cyberprzestrzeń określa się po prostu jako przestrzeń komunikacyjną, w której spotykają się internauci. W tym kierunku poszli również autorzy definicji znajdującej się w samej cyberprzestrzeni, tj. w Wikipedii – krytykowanej często za niedostateczny poziom wiarygodności. Niezależ-

nie jednak od zasadności zarzutów przyznać należy, iż specyfika tak zwanej Wolnej Encyklopedii Internetowej (<https://www.wikipedia.org>) to jeden z istotnych wskaźników tego, czym w istocie stał się Internet, jaką pełni rolę w naszym otoczeniu, czym jest cyberprzestrzeń. Wolność wymiany wiedzy, jej uzupełnianie, poprawianie, dzielenie, możliwość dyskusji – choćby ze względu na te idee i możliwości pedagogika winna przyglądać się treściom oraz funkcjonowaniu Wikipedii z najwyższą uwagą.

Rozszerzenie otaczającej nas przestrzeni społecznej to zarazem poszerzenie przestrzeni wychowawczej. Zagadnienie dla pedagoga niezwykle istotne. Oto pojawiło się w naszym otoczeniu zupełnie nowe środowisko, w którym współczesne dzieci i młodzież poruszają się, komunikują, bawią i uczą. Środowisko wcześniej nieznane, niedostatecznie zbadane. Co więcej, wejście do tego nowego świata umożliwiają urządzenia, z którymi, jak to już było wcześniej wspomniane, nawiązujemy pewną bardzo specyficzną relację. Co w sytuacji, w której dorosły, opiekun, rodzic, nauczyciel nie posiada dostępu do tego kawałka rzeczywistości? Niestety jest to często obserwowane zjawisko. Istnieje spora grupa osób ze starszego pokolenia, która niejako nie nadażyła za rozwojem komputeryzacji. Część z nich używa komputerów tylko w bardzo ograniczonym zakresie, część stara się ich całkowicie unikać. Trudno się dziwić – jak wcześniej napisano – w czasach ich młodości były to urządzenia specjalistyczne, trudne w obsłudze i niepotrzebne przeciętnemu człowiekowi w codziennym życiu. W tym zakresie zmiany, jakie mogliśmy obserwować i wciąż jeszcze obserwujemy, zaszły naprawdę bardzo daleko. Konkretnym przykładem skutków, jakie to zjawisko niesie, obok których pedagog nie może przejść obojętnie, jest często aktywność dzieci w portalach społecznościowych. Posłużmy się tu przykładem najpopularniejszego z nich, jakim niewątpliwie w chwili obecnej jest Facebook. Zgodnie z regulaminem portalu konto wolno założyć od 13 roku życia. W chwili obecnej w centrum pomocy znajdziemy nawet osobny punkt odnośnie do zgłaszania naruszeń związanych z zakładaniem kont przez młodsze dzieci z podaniem fałszywej daty urodzenia:

Jak zgłosić profil dziecka do lat 13? Zgodnie z zasadami Facebooka konto może utworzyć tylko osoba, która ukończyła co najmniej 13 lat (w niektórych jurysdykcjach dolny limit wieku może być wyższy). Utworzenie konta z fałszywymi danymi stanowi naruszenie naszego regulaminu. Dotyczy to także kont zarejestrowanych w imieniu osób, które nie ukończyły 13 lat. Jeżeli Twoje dziecko, które nie osiągnęło wymaganego wieku, utworzyło konto na Facebooku, możesz pokazać mu, jak usunąć konto. Jeśli chcesz zgłosić konto należące do osoby, która nie ukończyła 13 lat, wypełnij ten formularz. Informujemy, że natychmiast usuniemy każde konto dziecka, które nie ukończyło lat 13, zgłoszone za pomocą tego formularza⁴.

Praktyka niestety pokazuje, że konta zakładane przez dzieci w wieku poniżej 13 lat to sprawa powszechna. Większość uczniów szkoły podstawowej zakłada

⁴ Źródło: <https://www.facebook.com/help/157793540954833> [dostęp: 28.07.2015].

je już w momencie, w którym radzi sobie z samodzielnym wypełnieniem formularza. Dzieci podają przy tym oczywiście fałszywe dane. Doświadczenia autora wskazują przy tym na brak jakiegokolwiek poczucia łamania regulaminu czy niewłaściwego postępowania. Kontakty z nauczycielami oraz środowiskiem szkoły podstawowej pozwalają na zaobserwowanie zjawiska zapraszania do grona znajomych na Facebooku nauczycieli przez uczniów. Co więcej, często jest tak, że takie zaproszenia są akceptowane. Tym samym wychowawca daje niejako potwierdzenie, że podjęte przez uczniów działania nie mają w sobie nic niepożądanego. Najistotniejszym jednak problemem nie jest to, że dzieci zakładają konta w oparciu o przekłamane dane, lecz to, że takie konta pozostają bardzo często bez żadnej kontroli ze strony osób dorosłych. Tymczasem mówiąc o aktywności w portalach społecznościowych, mówimy o aktywności w istotnej przestrzeni społecznej, w której udostępnianie informacji winno podlegać określonym zasadom, oraz której oddziaływanie wychowawcze jest niezwykle silne. Nie pozwalamy dziecku na rozlepianie swoich zdjęć na rogach ulic oraz na wypisywanie w miejscach publicznych informacji o tym, jak się czuje i co robi. Dlaczego zatem dokładnie takie same działania w obrębie portali społecznościowych pozostają często bez żadnej reakcji ze strony dorosłych? Doświadczenia autora wynikające z obserwacji grona kolegów swoich własnych dzieci oraz z rozmów ze studentami pozwalają zauważyć, iż znaczący procent rodziców nie posiada kont na portalach społecznościowych i w ogóle nie interesuje się tym, czy ich dzieci takie konta mają. Tym samym aktywność młodych ludzi w tej przestrzeni pozostaje bez żadnej kontroli, bez żadnego komentarza czy reakcji o charakterze edukacyjnym i wychowawczym. Tymczasem, jak wynika z badań prowadzonych pod patronatem Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej (NASK), dzieci i młodzież mimo że znają zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, to nie odnoszą ich do siebie i nie stosują ich w praktyce. Takie właśnie wnioski zostały przedstawione we wrześniu 2014 roku w trakcie VIII Międzynarodowej Konferencji „Bezpieczeństwo Dzieci i Młodzieży w Internecie”. Jej organizatorami byli Polskie Centrum Programu Safer Internet (PCPSI), które tworzą Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (NASK) i Fundacja Dzieci Niczyje (FDN), oraz niemieckie konsorcjum realizujące projekt *Klicksafe*. Jak czytamy między innymi w internetowym wydaniu „Gazety Wyborczej”:

Podczas konferencji dr Agnieszka Wrońska z NASK zaprezentowała badania, które przeprowadzono we współpracy z Biurem Rzecznika Praw Dziecka oraz Pedagogium Wyższą Szkołą Nauk Społecznych. W badaniach wzięło udział 1235 uczniów z 79 szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych. Pytano ich o świadomość zagrożeń, podejście do prywatności w sieci, kompetencje internetowe rodziców i ich nadzór nad tym, co dzieci robią online. Badanie pokazało, że 86 proc. badanych korzysta z Internetu codziennie, średni czas to 3,68 godziny dziennie. [...] Urządzeniem, za pośrednictwem którego młodzież najczęściej korzysta z sieci, jest smartfon (28,8 proc.). Na dalszych miejscach są laptop (27,7 proc.) i komputer stacjonarny (27,5 proc.). [...] Badanie pokazało, że młodzi ludzie nie mają w sieci przewodników – większość z nich odkrywa wirtualny świat sa-

modzielnie (50,9 proc.), niespełna 17 proc. wprowadza starsze rodzeństwo, a prawie 11 proc. – rówieśnicy. Na ostatnim miejscu znaleźli się rodzice (9 proc.), za nauczycielami (9,7 proc.). 55 proc. badanych uznało, że rodzice nie interesują się tym, co ich dzieci robią w sieci; tylko 5 proc. zadeklarowało, że rodzice wiedzą, do czego dzieci używają komputera i Internetu. [...] Z badań NASK wynika, że tylko 3,8 proc. młodych ludzi nie korzysta z portali społecznościowych, a aż 62 proc. odwiedza je kilka razy dziennie. Jedną czwartą badanych ma profil otwarty dla wszystkich użytkowników Internetu, choć blisko 90 proc. wie, że udostępnianie swoich danych w sieci jest niebezpieczne. 55 proc. badanych deklaruje, że na swoim profilu podaje prawdziwe informacje. Wrońska podkreśliła, że choć młodzi ludzie mają świadomość zagrożeń i znają zasady bezpieczeństwa, nie stosują ich. Na pytanie, dlaczego nie dbają o prywatność w Internecie, odpowiadają, że chcą być widoczni dla jak największej liczby użytkowników (7,6 proc.) albo nie widzą takiej potrzeby (16,7 proc.). Również młodsze dzieci lekceważą zasady bezpieczeństwa. Blisko połowa dzieci badanych przez FDN i Fundację Orange (46 proc.) nie zmienia haseł na portalach społecznościowych. Aż 40 proc. na pytanie, jak często to robi, odpowiada „trudno powiedzieć”, co – zdaniem ekspertów – może świadczyć o tym, że również nie zmieniają⁵.

Oczywiście przywołane do tej pory problemy to nie wszystkie zagadnienia, które da się poruszyć w kontekście tytułu niniejszego rozdziału. Niemniej jednak wydają się one najistotniejsze i najbardziej warte podkreślenia. Wnioski, jakie można i należy w tym miejscu wyciągnąć, są proste. Współczesny pedagog staje przed zupełnie nowymi, nieznanymi do tej pory wyzwaniem. Dopiero pierwsze osoby z pokolenia wychowanego w otoczeniu komputerów wchodzi w dorosłe życie. Niewiele wiemy o tym, jak sobie będą radzić, co ciągły kontakt z nowymi mediami mógł w nich popsuć, a co poprawić. Możemy się domyślać, wnioskować. Możemy prowadzić edukację zmierzającą w kierunku minimalizowania ewentualnych negatywnych skutków. Tak samo zresztą jak robiliśmy to do tej pory w odniesieniu do innych spotykanych w codziennym życiu zjawisk. W tym miejscu pojawia się niezwykle istotne zadanie przed tą grupą pedagogów, która zajmuje się nauką, badaniami empirycznymi, analizą otaczającej nas rzeczywistości i publikacją powiązanych z zagadnieniami pedagogicznymi artykułów naukowych. Właśnie teraz zachodzi konieczność wzmożonej aktywności badawczej. Wpływ nowych mediów na człowieka trzeba analizować jak najdokładniej i z jak najszerzej perspektywy. Otwarte jednak pozostaje pytanie, jak to robić. I tu właśnie ujawnia się jeden z celów niniejszej publikacji. W jej badawczej części zostanie przedstawiona interesująca próba empirycznej analizy pewnego, często niestety pomijanego, aspektu komputeryzacji, związanego z relacyjnym charakterem kontaktu człowiek–maszyna.

Niezależnie od prac naukowych należy podkreślić ważność prac pedagogów praktyków. Tych, którzy na co dzień mają kontakt z dziećmi czy młodzieżą. Przede wszystkim w żadnym wypadku nie mogą oni pozwolić sobie na oderwa-

⁵ Źródło: http://wyborcza.pl/1,91446,16705753,NASK__młodzi_ludzie_znaja_zasady_bezpieczenstwa_w.html [dostęp: 25.09.2015].

nie od tego niezwykle istotnego fragmentu otaczającej nas rzeczywistości, jakim jest cyberprzestrzeń. Skoro wychowankowie są tam mocno aktywni, skoro tam następuje istotna dla nich wymiana informacji, skoro tam w znacznej mierze przebiega proces kształtowania postaw, to wychowawca winien być w tej rzeczywistości obecny. I to obecny świadomie i odpowiedzialnie, bez zahamowań czy obaw. Niniejszy rozdział wyraźnie ukazuje też konieczność realizowania zajęć z zakresu edukacji medialnej na wszystkich etapach kształcenia – od szkoły podstawowej (a nawet od przedszkola) po szkoły średnie oraz dla studentów kierunków pedagogicznych. Wydaje się też, że tego typu zajęciami winno się objąć także znaczną grupę rodziców, którzy nie zawsze chcą nadążać za nowymi zdobyczami technologii i pozostawiają swoje dzieci same w złożonej rzeczywistości świata cyfrowego.

ROZDZIAŁ 2

RELACJE I OSOBOWOŚĆ

Relacje są codziennością każdego z nas. Całe życie człowieka opiera się na wchodzeniu w relacje z innymi ludźmi (i nie tylko ludźmi, jak zostanie wykazane w dalszej części tego rozdziału). Tym samym ich opis z perspektywy pedagogicznej i humanistycznej mógłby pozornie stać się częścią poprzedniego rozdziału niniejszego opracowania. Jednakże waga opisywanego tu pojęcia jest na tyle duża, że trzeba ją podkreślić wyodrębniając dla niego osobną część pracy. Wspomniano już wcześniej o interaktywności, jako bardzo istotnej cesze charakteryzującej pracę człowieka ze współczesnym komputerem. Cytowany już wcześniej D. de Kerckhove napisał:

Pierwsze Prawo Interaktywności głosi, że odbiorca/użytkownik nadaje treści kształt albo dzięki nieliniarnej dostępności do niej, albo przez przejęcie pełnej odpowiedzialności za nią jako faktyczny dostawca treści. Nie jest to rozróżnienie banalne, bo jak zaznaczył kiedyś McLuhan „jeśli medium jest wiadomością, to odbiorca jest jej treścią”. Innymi słowy: wiadomość przesyłaną przez medium należy traktować jako sposób kształtowania się odbiorcy poprzez nakłanianie go do kontaktu z tym medium. Telewizja, radio, książki czy media interaktywne na swój własny sposób warunkują reakcje użytkowników i to zarówno producentów, jak i odbiorców, przekształcając ich w interaktywnych *probiorców*⁶.

Przyglądając się i dokonując analizy przytoczonych tu słów, zwraca uwagę spory nacisk, jaki autor kładzie na pewną wymienną w dostarczaniu, interpretowaniu i kreowaniu treści. Można powiedzieć, że medium zrównało się pod tym względem z odbiorcą, w pewnym sensie cyklicznie zamieniając się z nim rolami. Czy nie jest to w istocie klasyczny opis relacji? Wnioski, jakie płyną z powyższych rozważań, a także z codziennej obserwacji naszego zachowania i funkcjonowania w kontakcie z mediami wydają się jednoznaczne. Interaktywność pociąga za sobą tendencje do relacyjnego traktowania kontaktu człowiek–komputer. I wbrew pozorom nie ma w tym twierdzeniu nic odkrywczego. Paradoksalnie jednak wydaje się, iż problem ten jest zbyt rzadko poruszany zarówno w teoretycznych, jak i empirycznych opracowaniach trafiających do publikacji. Zjawisko utożsamiania rzeczywistości kreowanej przez nowe media z rzeczywi-

⁶ D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta...*, s. 36.

stością, nazwijmy ją – „realną”, udowodnili całym szeregiem eksperymentów B. Reeves i C. Nass. Jak piszą w swojej książce *Media i ludzie* (tytuł oryginału – *Media equation*):

Aby dowiedzieć się różnych rzeczy na temat mediów, przyjęliśmy strategię polegającą na tym, by udać się do biblioteki, wyszukać teorie i eksperymenty dotyczące relacji między ludźmi – a następnie zapożyczyć je. Zrobiliśmy to samo w celu uzyskania informacji o tym, jak ludzie reagują na rzeczywistość i czerpaliśmy z nich do woli. Wyjmowaliśmy pióro, wykreślaliśmy słowo „człowiek” lub „środowisko” i podstawialiśmy w to miejsce słowo media. Kiedy to zrobiliśmy, wszystkie założenia i eksperymenty prowadziły do zjawiska utożsamiania mediów z rzeczywistością: ludzkie reakcje na media są z zasady społeczne i naturalne⁷.

Oczywiście nie pora i miejsce na przytaczanie całej powyższej pozycji, niemniej przywołanie kilku konkretnych przykładów wniosków, do jakich doszli B. Reeves i C. Nass, pozwoli zapewne czytelnikowi lepiej przyswoić sobie tok rozumowania autora oraz motywację, jaka przyświecała powstaniu prezentowanego opracowania.

Po pierwsze, kwestia osobowości. Czy komputery, media mogą mieć osobowość? Wielu czytelników w tym miejscu zapewne obruszy się, stwierdzając – przecież to maszyny. Osobowość to cecha wyróżniająca człowieka. Ale skoro to ludzie korzystają z tych maszyn i skoro, jak wspomniano wyżej, rzeczywistość przez nie kreowana jest dla nas tożsama z tą, która nas rzeczywiście otacza, to byłoby dziwne, gdyby człowiek, choćby podświadomie, nie przypisywał maszynie jakiejś osobowości. Jakiej? Zapewne zależy to od wielu czynników. Nastawienia użytkownika, jego wiedzy i umiejętności, zadania, jakie ma do wykonania, a także cech samego programu, z którym pracuje. B. Reeves i C. Nass w jednym ze swoich eksperymentów postawili badanych w interakcji z komputerami, którym postarali się przypisać cechy definiujące je jako uległe lub dominujące. Najistotniejsze wnioski, do jakich doszli, opisują w ten sposób:

Czy różnica pomiędzy obydwoma komputerami była wyraźna? Tak. Komputer „dominujący” został oceniony jako wyraźnie agresywniejszy, bardziej asertywny, autorytatywny, pewny siebie, w większym stopniu kontrolujący sytuację, dominujący i silny – wszystkie te określenia łączą się z dominacją. Komputer „uległy” był oceniany jako bardziej uległy, wstydlivy i nieśmiały. Różnice te były statystycznie istotne, chociaż wywołane minimalną odmiennością komputerów. Uczestnicy potrafili także rozpoznać w maszynach swoje własne cechy. Posiadający dominujące osobowości mówili, że komputer „dominujący” był bardziej podobny do nich, jeśli chodzi o styl interakcji oraz formułowanie uwag. Podobnie oceniali „uległy” komputer uczestnicy ulegli⁸.

Ciekawe również są wnioski autorów związane z relacją człowiek–urządzenie. W swoich eksperymentach aranżowali sytuacje, w których, w uproszczeniu, komputer miał stać się nie tyle narzędziem co pełnoprawnym członkiem zespołu wykonującego zadanie. Jak piszą autorzy:

⁷ B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000, s. 293.

⁸ Tamże, s. 119.

Istnieje dużo dyskusji na temat relacji, jakie powinny się wytworzyć pomiędzy ludźmi a komputerami. Według jednego poglądu komputery powinny być traktowane jako narzędzia i podlegać użytkownikowi. [...] Pogląd przeciwny każe traktować komputer jako mistrza sprawującego zwierzchnictwo w stosunku do użytkownika. [...] Poglądy te są pod jednym względem podobne – obydwa sugerują asymetrię w relacjach człowiek–komputer. Badania dotyczące członków tego samego zespołu sugerują jednak, że relacje te powinny być bardziej wyrównane, wymienne. Komputery i ludzie powinni być równi, a ludzie powinni czuć się zależni od komputerów bez poczucia niższości czy też wyższości. Przynależność do tego samego zespołu sprawia, że ludzie uważają, iż komputer jest bardziej sympatyczny i wydajny, a także zachęca do współpracy i lepszego działania⁹.

Przytoczone powyżej cytaty w sposób jednoznaczny zwracają uwagę na relacyjny charakter kontaktu człowieka z nowymi mediami i to w pełnym znaczeniu tego słowa. Mamy bowiem do czynienia z przypisywaniem maszynie określonej osobowości oraz z konkretną relacją, w której przyjmujemy postawy tożsame z tymi, jakie przyjmujemy w relacji z drugim człowiekiem. Wnioski B. Reevesa oraz C. Nassa stały się kilka lat temu inspiracją dla autora niniejszego opracowania do opracowania niewielkiego projektu badawczego. W jego przygotowaniu i analizie brał również udział Zbigniew Wieczorek. Na podstawie krótkiego sondażu (próba badawcza liczyła 193 osoby w wieku od 20 do 52 lat) zauważono kilka interesujących tendencji. Jak czytamy w artykule prezentującym wyniki wspomnianych badań:

Na pytanie, czy Internet jest czymś więcej niż tylko wielką elektroniczną biblioteką, jedynie 47 osób udzieliło odpowiedzi przeczącej (nie lub raczej nie). Dla 53 osób odpowiedź na to pytanie była trudna do sprecyzowania, natomiast większość (aż 99 osób) udzieliła odpowiedzi twierdzącej [...] ¹⁰.

Należy przy tym podkreślić, iż badania przeprowadzono już dość dawno. Dziesięć lat temu brakowało choćby tak istotnego, z perspektywy relacyjnej, elementu jak portale społecznościowe. Mimo to rozkład odpowiedzi już wtedy wyraźnie sugerował, że Internet jest dla użytkowników czymś więcej niż tylko zbiorem informacji. Ciekawe były również odpowiedzi na inne pytania. Przy ich formułowaniu czerpano inspirację między innymi z testu na uzależnienie od Internetu autorstwa Kimberly Young¹¹. Wiele spośród zawartych w nich pytań nawiązuje bowiem tak naprawdę do relacyjnego charakteru naszego kontaktu z nowym medium. Zapewne każdemu zdarzyło się nie raz „zagadać” z dobrym znajomym. Zaczynamy rozmowę i nagle okazuje się, że minęło kilkanaście minut zamiast przewidywanych kilku. Co więcej, często zdarza się, że niejako gubimy się w gąszczu dygresji i skojarzeń i rozmowa schodzi na tematy, o których nie myśleliśmy, a właściwy cel spotkania odchodzi na dalszy plan, czy nawet

⁹ Tamże, s. 190.

¹⁰ Z. Łęski, Z. Wieczorek, *Internet - informacja czy relacja?*, [w:] M. Sokółowski (red.), *Oblicza Internetu*, ALGRAF S.C., Elbląg 2004, s. 62.

¹¹ Zob. <http://netaddiction.com/internet-addiction-test/> [dostęp: 28.09.2015].

jest zapominany. Dokładnie tak samo zachowujemy się w kontakcie z komputerem. Wyniki opisywanego sondażu wskazują, iż na 193-osobową grupę jedynie 39 respondentom nigdy nie zdarzyło się korzystać z sieci dłużej niż zamierzali.

61 osób „czasami”, a 14 „często” zapominało, po co weszło do Internetu. 58 respondentów „czasami”, 9 „często”, a 1 „prawie zawsze” przypomina sobie o tym dopiero po wyjściu z sieci. Spośród nich z kolei 31 osób „czasami”, 7 „często”, a 1 „prawie zawsze” po powrocie do Internetu znowu zapomina o celu, z jakim weszła do sieci¹².

Sondaż wskazał również na konkretne emocje. Respondenci przyznawali się do tego, że zdarza im się poganiać komputer, obrażają się na niego, złością. Stosunkowo rzadko odczuwają wobec niego wdzięczność, ale i takie przypadki zostały odnotowane¹³.

Ciekawe obserwacje, potwierdzające tendencje do utożsamiania rzeczywistości realnej z medialną, opisuje również Mateusz Halawa. Jego artykuł jest już wprawdzie w kontekście tempa rozwoju mediów mocno wiekowy, jednakże autor opiera się w nim na nieco starszym nośniku informacji – telewizji. Tu zmiana nie jest tak dynamiczna. Również oddziaływanie na odbiorcę znacznie bardziej ograniczone. W przypadku komputerów mamy bowiem do czynienia z możliwością pełnej interakcji. To my uruchamiamy określone procesy, decydujemy o ich przebiegu i zakończeniu. Występujemy z perspektywy sprawcy – osoby pierwszej. W telewizji możemy być jedynie osobą trzecią – biernym obserwatorem wcześniej zaplanowanego scenariusza wydarzeń. Jak jednak czytamy we wspomnianym artykule:

Grana przez Agnieszkę Kotulanę Krystyna Lubicz pracuje na uniwersytecie i zajmuje się tłumaczeniami. Pracuje zazwyczaj w salonie – siedząc na fotelu pochyła się nad maszyną do pisania stojącą na niskim stoliku do kawy. Korespondenci strony „Klanu” piszą: [1] błagam was kupcie jej Notebooka, w dzisiejszych czasach żeby wykładowca uniwersytecki pisał na maszynie to jest aż śmieszne. BARDZO WAS O TO PROSZE. [2] Kupcie jej wreszcie komputer!!!! Dzisiaj już zaden tłumacz (nawet rzadkich języków) nie śleczy nad maszyną do pisania! [3] Ciekawa jestem, czy ktoś ze scenarzystów KLANu pracował kiedykolwiek w takiej pozycji, co ona, przy za niskim stole, skulony nad maszyną do pisania? Tego nie wytrzyma kręgosłup nawet młodszej osoby! [4] w dzisiejszych czasach nikt nie przyjąłby od niej maszynopisu – a już zwłaszcza wydawnictwa (żądadają materiałów na dyskietce).

Autorzy listów zdają sobie sprawę z realiów produkcji filmowej i wiedzą, że tego typu prośby należy kierować do scenarzystów ([3], tak też możemy rozumieć użycie drugiej osoby liczby mnogiej w [1] i [2]). Jednocześnie traktują bohaterkę serialu jak osobę istniejącą tak samo realnie jak scenarzystę. Tylko dzięki zniesieniu granicy między życiem a serialem listy te mogą być tak emocjonalne („błagam”, użycie wykrzykników i wielkich liter, w etykiecie internautów oznaczających krzyk)¹⁴.

¹² Z. Łęski, Z. Wieczorek, *Internet – informacja czy relacja...*, s. 65.

¹³ Tamże, s. 63.

¹⁴ M. Halawa, *Ludzie listy piszą: e-mail do Klanu*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1. Artykuł w wersji elektronicznej ukazał się niegdyś w portalu Cyberforum, a jego kopia obecnie dostępna jest na: http://www.zpsitp.ajd.czyst.pl/zbl/uploads/teksty_z_cyberforum/email%20do%20klanu.html [dostęp: 28.09.2015].

Mamy zatem kolejny argument przemawiający za prawdziwością wniosków, do jakich doszli B. Reeves i C. Nass. Przy czym tym razem na płaszczyźnie oddziaływania medium, które w porównaniu do komputerów i Internetu jest mocno ograniczone, by wręcz nie powiedzieć – prymitywne. Zresztą, zatrzymując się na chwilę przy telewizji, wystarczy wspomnieć o pojawiających się od czasu do czasu programach, w których aktorzy grający w popularnych telenowelach opowiadają o swojej pracy w serialu. Bardzo często pojawia się wtedy wątek mówiący o tym, że na przykład któremuś z nich ktoś naubliżał na ulicy, bo postać przez niego grana w filmie zachowała się w nieodpowiedni sposób, a innemu udzielano rad, jak powinien się zachować w sytuacji, w której akurat znajduje się grany przez niego bohater.

Wróćmy jednakże do zagadnienia relacji w kontekście nowych mediów. Tych, w których człowiek może mieć rzeczywiste poczucie mocy sprawczej. W wielu przypadkach możemy sobie zadać pytanie, czy rzeczywiście możemy mówić tu o specyficznej relacji z technologią. Przecież gdzieś tam, przy drugim urządzeniu, na drugim końcu sieciowych połączeń siedzi inny człowiek. Jeden? Wielu? Nieistotne. Grunt, że każda informacja, jaką znajdujemy za pośrednictwem na przykład Internetu, została tam przez kogoś umieszczona. Często też nasze korzystanie z tego wynalazku polega na komunikowaniu się w czasie rzeczywistym z innymi użytkownikami. Ewentualnie w czasie – nazwijmy to „odroczone”, gdy wykorzystujemy pocztę e-mail lub grupy i fora dyskusyjne. Czy zatem rzeczywiście możemy mówić o relacji z medium, czy też jest to po prostu relacja z człowiekiem, w której zdobycze technologii pełnią jedynie rolę bezdusznych przekaźników. Aby odpowiedzieć na to pytanie, wystarczy przyjrzeć się specyfice naszego komunikowania się w świecie, który nazywamy rzeczywistym i w świecie cyberprzestrzeni. Są one niezwykle wyraźne, a nasze zachowanie różni się niejednokrotnie w bardzo zasadniczy sposób. Jednym z często przywoływanych w tym miejscu przykładów są fora dyskusyjne oraz obserwowana tam tendencja do rozpętywania prawdziwych wojen na obelgi w jednym wątku, przy czym ci sami użytkownicy w innym wątku potrafią w tym samym czasie wymieniać przyjacielskie uwagi. Aby zobrazować to zjawisko, wystarczy zajrzeć na przykład na forum miłośników fotografii i zadać pytanie, czy lepszy jest Nikon czy Canon? Potem można udać się na jakieś forum komputerowe i zapytać o sugestie co do wyboru pomiędzy Linuxem, Windowsem a MacOS (systemy operacyjne dla komputerów osobistych). W obu przypadkach możemy mieć niemalże stuprocentową pewność, że rzeczowych odpowiedzi będzie niewielki procent, a większość użytkowników wręcz rzuci się do wirtualnych gardel tych, którzy wyrażą inne zdanie niż ich własne, a dyskusja rozwinię się w bardzo długą i kompletnie pozamerytoryczną wymianę wyzwisk. O tendencji do większej agresywności w sieci pisze między innymi P. Wallace:

Wielu ludzi uważa, że w Internecie ludzie bez przerwy wyzywają się i kłócą i że generalnie poziom agresji w sieci jest wyższy niż poza nią. Istotnie, badania na temat komu-

nikacji za pośrednictwem sieci komputerowych ujawniły, że zdumiewająco w niej dużo wyzwisk, przekleństw i obelg – dużo więcej niż w grupach spotykających się twarzą w twarz¹⁵.

Autorka próbuje wyjaśniać przyczyny tego zjawiska między innymi za pomocą poczucia anonimowości, szybkości takiej formy komunikacji, braku bezpośredniego kontaktu z reakcją adwersarza, itp. Wydaje się jednak, że równie dobrze może to też być jeden z dowodów na to, że Internet to nie tylko zwykły kanał przekazu, lecz kolejny podmiot, który bierze udział w procesie komunikacji na równi z jego poszczególnymi użytkownikami. Tym samym w realny i wymierny sposób wpływa na jakość i formę naszych komunikatów oraz sposób, w jaki się zachowujemy. Można też zadać pytanie, czy osoba, która przez wiele godzin przegląda różne serwisy internetowe, poszukując na przykład śmiesznych lub mądrych tekstów, ciekawych zdjęć, pomysłów na zagospodarowanie wolnego czasu, ma świadomość kontaktu z jakimś człowiekiem, który to wszystko tam umieścił? Ten człowiek jest daleki, nierzeczywisty, nieokreślony. W oczach użytkownika – można wręcz powiedzieć – nieludzki. W większości przypadków nikt bowiem nie interesuje się jego płcią, wiekiem czy wyglądem. Mamy jednakże w takiej chwili konkretny i namacalny kontakt z medium, z którego korzystamy. Większość użytkowników (jak to było już wspomniane) wyraża wobec tego narzędzia czy urządzenia konkretne i dające się łatwo nazwać i zidentyfikować emocje. Nie denerwujemy się na człowieka – autora strony, że zdjęcia, które chcemy tam obejrzyć wczytują się wolno. Denerwujemy się na komputer, na Internet, na system operacyjny, jednym słowem – na medium. Poczucie anonimowości oraz odległości od innych ludzi sprawia, że nasza relacja przenosi się na samo urządzenie. Człowiek schodzi na drugi plan. Tym samym można zaryzykować stwierdzenie, że w kontakcie za pośrednictwem Internetu często jest tak, że relacja człowiek–komputer jest bardziej ludzka i realna niż ta z drugim człowiekiem, z którym nawiązujemy kontakt za pośrednictwem nowego medium.

A. Antoszek w artykule, w którym zestawia świat cyberprzestrzeni z przełomu wieku XX i XXI ze światem cyberprzestrzeni znanym z literackiego gatunku cyberpunk, pisze:

Magnes cybepzestrzeni leży z jednej strony w narkotycznym charakterze nowej struktury, która pozwala człowiekowi zagłębić się i pozostać w niej bez skutków ubocznych wiążących się z zażywaniem substancji halucynogennych, z drugiej strony z realnością tego przeżycia i możliwością odnalezienia w cyberprzestrzeni doskonałego przedłużenia przestrzeni ziemskiej, obejmującej wszystkie zdobyczne późnego kapitalizmu: swobodę komunikacji, hedonistyczne rozrywki, a przede wszystkim dostęp do nieograniczonej informacji¹⁶.

¹⁵ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, Rebis, Poznań 2005, s. 148.

¹⁶ A. Antoszek, *wszystko@jest.siecia.com*, [w:] T. Zasepa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 93.

Czy jesteśmy w chwili obecnej w stanie jednoznacznie określić, czy powyższy cytat dotyczy tylko fikcji literackiej, czy fragmentu otaczającej nas przestrzeni społecznej? Jaki był zamysł autora? Nawet jeśli pisał o literaturze, przytoczone słowa można potraktować jako swego rodzaju definicję rzeczywistości cyfrowej. I tu znów pojawia się pytanie. Czy wobec tego my nadal szukamy tam relacji z człowiekiem, czy po raz kolejny rysuje nam się tu bardzo wyraźnie relacja z cyberprzestrzenią samą w sobie? Ten sam autor pisze nieco dalej: „Logika cyberprzestrzeni jest bardzo bezlitosna, jest to logika kodu binarnego, jedynek i zer. Albo jesteś jedyneką i istniejesz, albo zerem [...]”¹⁷. Czy ten cytat czegoś nam obecnie nie przypomina? Całkiem często możemy dziś usłyszeć zdanie: nie masz Facebooka – nie istniejesz. Google cię nie wyszukuje, to znaczy, że cię nie ma. Logika cyberprzestrzeni... Czy wobec tego zostaje tu w ogóle miejsce na relację z człowiekiem, czy też możliwa jest jedynie relacja ze światem cyfrowym?

Zastanówmy się też nad specyfiką obiegu informacji w świecie cyfrowym. Umieszczamy tam coś i co dalej? Niektórzy wskazują, że raz zamieszczona w sieci treść zaczyna żyć swoim własnym życiem. Wielokrotnie powielana. Czasem świadomie, czasem przez automaty, jako kopia bezpieczeństwa danych na serwerze, nagle okazuje się, że jest w tysiącu różnych miejsc. Pozbawiona autora, odczłowieczona, wyszukiwana przez człowieka. I znów to samo pytanie – gdzie w takim działaniu miejsce dla relacji człowiek–człowiek? Ciekawy przykład obrazujący powyższy mechanizm przywołuje cytowana już wcześniej P. Wallace:

Po Internecie krążą dowcipy, legendy, żarty przesyłane z jednej listy do drugiej, w tę i z powrotem, bez końca, aż po jakimś czasie ogarnia nas dziwne uczucie, jakiego doświadczamy, patrząc na obracające się w pralce skarpetki. Satyryk Dave Barry opowiadał, że kiedyś napisał felieton o tym, jak oddział policji drogowej w Oregonie za pomocą pół tony dynamitu rozerwał na strzępy martwego wieloryba, którego morze wyrzuciło na brzeg, gdyż łatwiej było pozbić i wywieźć wiele małych szczątków niż jedno wielkie i śmierdzące truchło. Ktoś umieścił ten felieton w Internecie bez podania nazwiska i przez lata ludzie przesyłali Berry’emu jego własny tekst, sugerując, że powinien o tym napisać artykuł¹⁸.

Treść w Internecie żyje niejako sama. Jest powielana przez „kogoś”, umieszcza ją „ktoś”. To ona sama jest istotna. Człowiek, który za nią stoi – już niekoniecznie. Oczywiście istnieją wyjątki od powyższej reguły. Dotyczą one głównie sytuacji, w której nasze sieciowe kontakty są jedynie uzupełnieniem tych utrzymywanych w świecie rzeczywistym. Znamy kogoś i mamy go jednocześnie wśród swoich internetowych znajomych. Nasza komunikacja w świecie cyfrowym i rzeczywistym przeplata się wtedy i wzajemnie uzupełnia. Zapewne medium, jakim jest Internet, nadal ma wpływ na jakość tego jej fragmentu, który odbywa się na jego terenie. Niemniej jednak w takim wypadku rzeczywiście to

¹⁷ Tamże, s. 95.

¹⁸ P. Wallace, *Psychologia Internetu*, s. 331.

człowiek po drugiej stronie łączy się bardziej. W każdym innym relacja, która rządzi jakością i charakterem naszego zachowania, to ta z cyberprzestrzenią, technologią, nowymi mediami.

Zbliżając się powoli do podsumowania niniejszego rozdziału, należy niestety zauważyć i pokreślić zarazem, iż wydaje się, że rozpatrując problem obecności nowych mediów w codziennym życiu człowieka z perspektywy wniosków, do jakich doszli B. Reeves i C. Nass i sformułowanego przez nich równania mediów, zwykle pomijamy najistotniejszą ze zmiennych, jakie powinniśmy brać pod uwagę. Większość prowadzonych obecnie analiz wpływu najnowszych technologii na człowieka marginalnie traktuje nasze relacyjne podejście do nowych mediów. Komputer traktowany jest jako kolejne, bardziej zaawansowane narzędzie. I z całą pewnością słusznie, ale zarazem, w świetle dotychczasowych rozważań, na pewno niewystarczająco.

Przedstawione do tej pory rozważania są niewątpliwie niezwykle ważne, jeśli chcemy w pełni poznać i poddać wnikliwej analizie wpływ nowych mediów na odbiorcę/użytkownika. Czegoś tu jednak wciąż brakuje. Uznaliśmy już, że człowiek w kontakcie z komputerem wchodzi w pewną specyficzną relację. Jak też wspomniano, musimy uznać, że przypisuje temu urządzeniu określone cechy – tożsame z tymi, które zwykliśmy uznawać za typowo ludzkie. Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że projektuje na komputer pewną określoną strukturę osobowości. Zapewne będzie ona zależna od cech jego samego, od cech oprogramowania, z którego korzysta, oraz od rodzaju zadania, które ma wykonać. I tu dochodzimy do najważniejszego problemu. Czy i w jaki sposób możemy poddać analizie taką komputerową osobowość? Wydaje się, że ciekawym pomysłem jest tu wykorzystanie teorii analizy transakcyjnej. Oferuje ona badaczowi przejrzystą terminologię oraz cały szereg interesujących, gotowych do użycia narzędzi. Aby jednak móc zaprezentować czytelnikowi możliwości jej wykorzystania do analizy omawianych problemów, konieczne jest wprowadzenie w podstawy tej jakże interesującej koncepcji. I temu właśnie poświęcono kolejny rozdział niniejszej publikacji.

ROZDZIAŁ 3

ANALIZA TRANSAKCYJNA

Analizując poruszaną problematykę, z jednej strony zauważa się jej istotność i konieczność podjęcia w tym kierunku badań empirycznych. Z drugiej jednak powstaje pytanie o ewentualną metodologię tego typu badań. Z całą pewnością potrzebna jest tu teoria, która pozwoli na efektywne pogodzenie ze sobą treści informatycznych z pedagogicznymi oraz psychologicznymi. Powstaje zatem również pytanie o terminologię, jaką będzie się dało wykorzystać – tak aby prowadzona analiza, mimo swej interdyscyplinarności, była zrozumiała i w konsekwencji wnioski z niej płynące były użyteczne. To z pozoru karkołomne zadanie da się jednak stosunkowo łatwo wykonać. Jak już wspomniano w podsumowaniu poprzedniego rozdziału, z pomocą przychodzi tu, stworzona przez Erica Berne’a, analiza transakcyjna (w skrócie AT). Jej pierwotne zastosowanie ukierunkowane było na psychoterapię. Szybko jednak okazało się, że możliwości, jakie daje wspomniana koncepcja, są znacznie szersze. W chwili obecnej główne pozapsychoterapeutyczne nurty AT to organizacyjna analiza transakcyjna oraz edukacyjna analiza transakcyjna. W szczególności ta druga wydaje się niezwykle interesująca z perspektywy pedagogicznej¹⁹.

W tym miejscu prezentowanych rozważań wypada jednak odwołać się do samej koncepcji analizy transakcyjnej i przybliżyć czytelnikowi jej możliwości, istotę oraz terminologię. Jak pisze J. Jagieła:

Analiza transakcyjna składa się z czterech obszarów i obejmuje: analizę struktury osobowości (transakcyjnych stanów Ja), analizę struktury czasu (w szczególności gier interpersonalnych), analizę transakcji (nazwaną też analizą właściwą) oraz analizę skryptu (ukrytego scenariusza życia jednostek i zbiorowości)²⁰.

Jak już wcześniej zauważono, twórcą koncepcji jest E. Berne, stąd do jego słów warto odwołać się, przybliżając czytelnikowi znaczenie wymienionych powyżej obszarów.

¹⁹ Autor niniejszego opracowania jest również członkiem działającego przy Wydziale Pedagogicznym Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie, Zespołu Badawczego Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej.

²⁰ J. Jagieła, *Edukacyjna analiza transakcyjna w kilku odsłonach*, Wydawnictwo AJD, Częstochowa 2012, s. 13.

Analiza struktury osobowości to zagadnienie, które z perspektywy rozważań zawartych w niniejszym opracowaniu jest szczególnie istotne. Ale też i w samej analizie transakcyjnej zajmuje bardzo ważne miejsce. Można chyba wręcz zaryzykować stwierdzenie, że stanowi swego rodzaju podstawę, a jego znajomość jest niezbędna do zrozumienia kolejnych, wymienionych w poprzednim akapicie pojęć. Zapewne z tego też powodu wszystkie znane autorowi opracowania przybliżające koncepcję AT sytuują analizę strukturalną na pierwszym miejscu. Dla tego również i tu zasadne jest też przyjęcie tej samej kolejności. Jak pisze E. Berne:

Każdy człowiek prawdopodobnie dysponuje ograniczonym repertuarem [...] stanów ego, które nie są rolami, ale psychologiczną rzeczywistością. Repertuar ten może być uporządkowany według następujących kategorii: (1) stany ego będące próbą naśladownictwa wzorów rodzicielskich, (2) stany ego autonomicznie prowadzące w kierunku obiektywnej oceny rzeczywistości, i (3) te, które reprezentują archaiczne przeżytki – wciąż aktywne stany ego utrwalone we wczesnym dzieciństwie. [...] Przejawy stanów ego najprościej oddają określenia: Rodzic, Dorosły i Dziecko, używane w prawie wszystkich analizach formalnych. [...] W dowolnym momencie każda osoba w danej społeczności będzie okazywała stan ego Rodzica, Dorosłego czy też Dziecka, potrafiąc jednocześnie zamienić jeden stan ego na inny²¹.

Ten nieco skomplikowany opis Berne sformułował dużo bardziej przejrzyście w innej swojej publikacji:

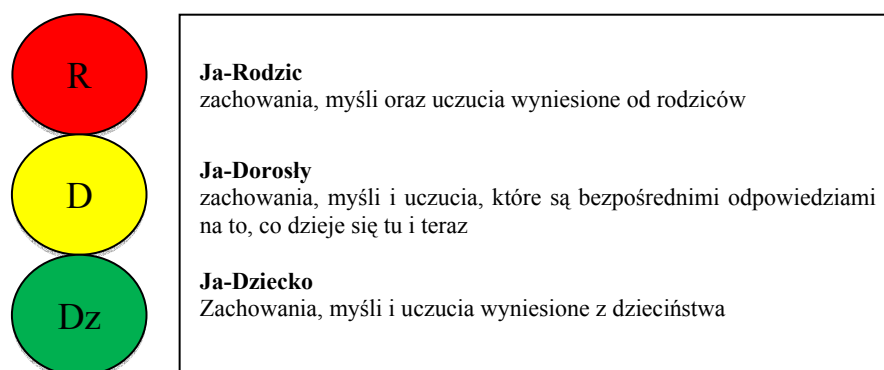
Rodzic to ten ktoś w twojej głowie, kto mówi ci nieustannie co powinieneś zrobić, jak się zachowywać, czy jesteś dobry, czy zły i o ile lepsi bądź gorsi są inni ludzie wokół ciebie. Innymi słowy, Rodzic to głos w twojej głowie, który jest autorem komentarzy redakcyjnych do wszystkiego, co w życiu zrobisz – zachowuje się po prostu tak, jak często zachowują się rodzice. [...] Dorosły [...] reprezentuje głos rozsądku. Dorosły w tobie to rodzaj komputera, który pobiera informacje z zewnętrznego świata i na podstawie racjonalnej oceny szans i możliwości podejmuje decyzję, jakie podjąć działanie i kiedy. [...] Dziecko [...] – każdy mężczyzna ma w sobie małego chłopca, a każda kobieta małą dziewczynkę. Tę część osobowości nazywamy Dzieckiem – dzieckiem, którym on lub ona byli kiedyś przed laty. [...] W istocie jest to najlepsza część naszej osobowości, która jest, lub może być, jeśli ją odpowiednio potraktujemy, twórcza, spontaniczna, pomysłowa i kochająca. Niestety dzieci bywają także naburmuszone, egoistyczne i bezmyślne, a nawet okrutne, więc ta część osobowości nie zawsze jest najłatwiejszym partnerem w kontaktach²².

Dla ułatwienia i lepszego zobrazowania opisaną w przytoczonych cytatach strukturę osobowości przedstawia się na tak zwanym diagramie strukturalnym (rys. 1). Poszczególne stany osobowości są na nim zilustrowane jako styczne względem siebie i równe sobie okręgi. Na samej górze mamy Rodzica, na dole Dziecko, a pomiędzy nimi Dorosłego. Niekiedy koła diagramu dodatkowo oznaczają się kolorami, nawiązującymi do znanych ze skrzyżowań sygnalizatorów

²¹ E. Berne, *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, PWN, Warszawa 1994, s. 16.

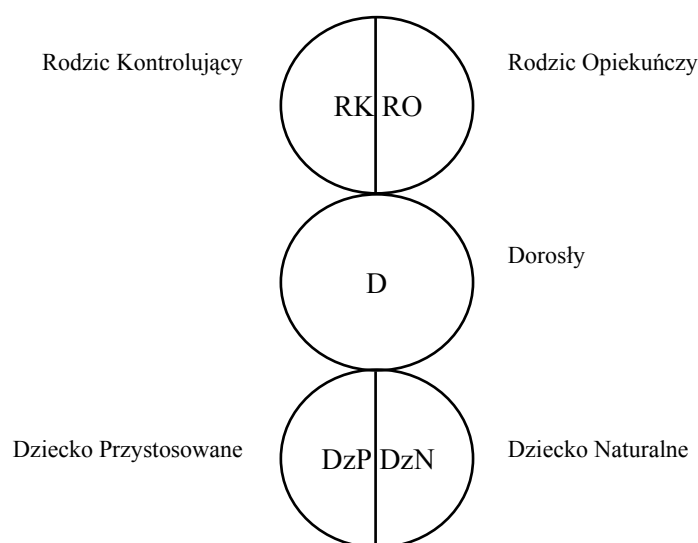
²² Tenże, *Seks i kochanie*, Książka i Wiedza, Warszawa 1994, s. 81–82.

światlnych. I tak Rodzic to światło czerwone (między innymi normy, nakazy, zakazy), Dziecko – światło zielone (naturalność, spontaniczność, otwartość itp.), natomiast Dorosły zobrazowany jest przez światło żółte (uwaga, rozsądek itp.).



Rysunek 1. Diagram strukturalny pierwszego stopnia

Źródło: I. Stewart, V. Joines, *TA Today. A New Introduction to Transactional Analysis. Lifespace Publishing*, Nottingham, England and Chapel Hill, North Carolina, USA 2009, s. 12.



Rysunek 2. Diagram funkcjonalny

Źródło: I. Stewart, V. Joines, *TA Today...*, s. 21.

Struktura osobowości (zaprezentowana na rys. 1), składająca się z trzech podstawowych stanów Ja, to tak zwana analiza strukturalna pierwszego stopnia. Jak się jednak nietrudno domyślić, ludzka osobowość jest zbyt skomplikowana, by móc w pełni odwzorować ją przy pomocy trzech prostych stanów Ja. Dlatego

wprowadzono dalsze podziały, pozwalające na lepsze scharakteryzowanie funkcjonowania każdego z nas. Pierwszy, o jakim w tym miejscu należy wspomnieć, nosi nazwę analizy funkcjonalnej (rys. 2). Jak piszą I. Stewart i V Joines, „Model strukturalny pokazuje nam, co znajduje się w każdym stanie Ja. Model funkcjonalny dzieli stany Ja, aby pokazać nam, jak ich używamy [tłum. autora]”²³.

Jak zaprezentowano na rysunku 2, w analizie funkcjonalnej Rodzic i Dziecko ulegają dalszemu podziałowi. I tak w obrębie Rodzica pojawia się Rodzic Kontrolujący oraz Opiekuńczy. W obrębie Dziecka mamy natomiast Dziecko Przystosowane i Naturalne. Dodatkowo każdy z tych stanów Ja ma swoje pozytywne i negatywne aspekty. Dorota Pankowska dokonuje ich następującej charakterystyki²⁴:

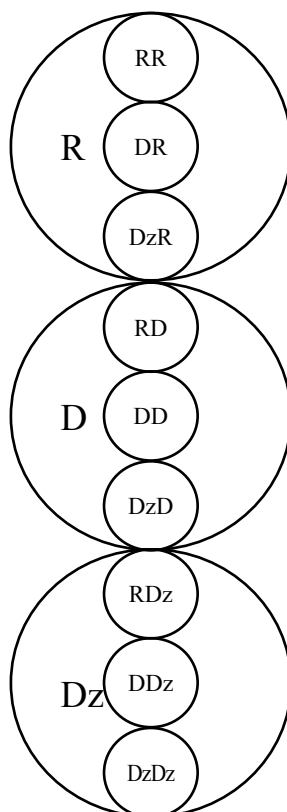
- Rodzic Kontrolujący:
 - w aspekcie pozytywnym służy do ukierunkowania zachowania na pewne przyjęte normy postępowania, wartości czy zasady moralne. Jego przekazy mogą być kierowane na zewnątrz i dotyczyć innych osób lub do wewnątrz i dotyczyć własnego postępowania;
 - w aspekcie negatywnym przejawia się poprzez nadmierną kontrolę, krytykę czy ponizanie, również w perspektywie zewnętrznej lub wewnętrznej.
- Rodzic Opiekuńczy:
 - w aspekcie pozytywnym przejawia się w empatii, zrozumieniu, współczuciu czy szacunku. Troszczy się, udziela pomocy i wsparcia w stosunku do innych osób lub do siebie;
 - w aspekcie negatywnym ujawnia się poprzez nadopiekuńczość, ogranicza możliwość działania, umniejsza kompetencje swoje lub innych.
- Dorosły – nie dzieli się dodatkowo w analizie funkcjonalnej. Zwykle nie mówi się też o jego pozytywnych i negatywnych aspektach. Trzeba za to podkreślić jego niezwykle istotną funkcję efektywnego zbierania i przetwarzania informacji.
- Dziecko Naturalne
 - w aspekcie pozytywnym przejawia się w swobodnej ekspresji uczuć, zaspokajaniu potrzeb i przyjemności, wzbogacaniu życia człowieka;
 - w aspekcie negatywnym mamy do czynienia z reakcjami podobnymi do tych wymienionych powyżej, jednak nieprzystającymi do sytuacji i przynoszącymi szkodę jednostce i jej otoczeniu.
- Dziecko Przystosowane
 - w aspekcie pozytywnym pozwala na działanie automatyczne, zgodne z przyjętymi w społeczeństwie normami i zasadami;
 - w aspekcie negatywnym może przejawiać się albo poprzez zbytne podporządkowanie i uległość, albo poprzez bezzasadny bunt i sprzeciw.

²³ I. Stewart, V. Joines, *TA Today. A New Introduction to Transactional Analysis*, Lifespace Publishing, Nottingham, England and Chapel Hill, North Carolina, USA 2009, s. 21.

²⁴ Zob. D. Pankowska, *Nauczyciel w perspektywie analizy transakcyjnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2010, s. 41.

W pierwszym przypadku mówimy o Dziecku Podporządkowanym, natomiast w drugim o Zbuntowanym.

Powyższa struktura będzie podstawą do analizy empirycznej, która przedstawiona zostanie w dalszej części pracy. W tym miejscu warto jeszcze jednak wspomnieć, że na tym nie kończą się możliwości opisu osobowości oferowane przez analizę transakcyjną. Mimo iż z różnych względów, które wymienione zostaną w części pracy poświęconej metodologii badań własnych, nie będziemy zajmować się tak dalece złożonymi analizami, warto – choćby w celach poznawczych – przedstawić również podstawy tak zwanej analizy strukturalnej drugiego stopnia. Diagram przedstawiający omawiany podział przedstawiony został na rysunku 3.



Rysunek 3. Diagram strukturalny drugiego stopnia

Źródło: J. Jagieła, *Gry psychologiczne w szkole*, OWN, Kielce 2004, s. 101.

Jak widać na diagramie, w obrębie każdego stanu Ja wyróżniono po trzy kolejne. I tak otrzymujemy Rodzica w Rodzicu, Dorosłego w Rodzicu, Dziecko w Rodzicu, i tak dalej. Przy czym taki podział strukturalny może w pewien spo-

sób korespondować z opisanym wcześniej podziałem funkcjonalnym²⁵. Doprecyzowując, otrzymujemy wtedy:

- w obrębie stanu Ja-Rodzic:
 - Rodzica Kontrolującego (Rodzic w Rodzicu) – wymagania, żądania, nakazy, które w sposób bezrefleksyjny przyjmujemy od swoich rodziców bądź innych osób znaczących we wczesnym dzieciństwie;
 - Rodzica Praktycznego (Dorosły w Rodzicu) – konkretne rozwiązania w danej sytuacji, znane i sprawdzone, ale przejęte od znaczących osób w dzieciństwie;
 - Rodzica Opiekuńczego (Dziecko w Rodzicu) – instynkty opiekuńcze, wychowawcze i pomocowe.
- W obrębie stanu Ja-Dorosły:
 - Ethos (Rodzic w Dorosłym) – przepracowane i przemyślane i wcielone w życie nakazy i zakazy pochodzące od Rodzica;
 - Logos (Dorosły w Dorosłym) – obiektywny odbiór rzeczywistości, najbardziej racjonalna część naszej osobowości;
 - Pathos (Dziecko w Dorosłym) – przemyślane i zintegrowane uczucia zlokalizowane wcześniej w Dziecku.
- W obrębie stanu Ja-Dziecko:
 - Dziecko Przystosowane (Rodzic w Dziecku) – określone schematy emocjonalne wypracowane w dzieciństwie, powodujące ujawnianie się uczuć takich jak wstyd, poczucie winy, podporządkowanie itp.;
 - Mały Profesor (Dorosły w Dziecku) – intuicja, twórczość;
 - Dziecko Naturalne (Dziecko w Dziecku) – najbardziej naturalny i niczym nieskrępowany stan Ja, który pozwala na wyrażanie spontaniczności, radości, ale także w sposób emocjonalny złości czy smutku²⁶.

Warto w tym miejscu podkreślić, iż przedstawiony powyżej podział to nie jedyna opisywana w literaturze możliwość analizy drugiego stopnia. Jest ona jednak najczęściej spotykana i wydaje się też najbardziej przejrzysta. Inne podziały w obrębie analizy strukturalnej drugiego stopnia zostały zebrane i opisane między innymi przez Annę Pierzchałę w jednym z rozdziałów jej książki *Pasywność w szkole. Diagnoza zjawiska z punktu widzenia analizy transakcyjnej*²⁷. Tym samym czytelnika, który zainteresowany będzie dalszym poszerzeniem wiedzy na poruszony temat, warto odesłać do powyższej publikacji.

Przytoczone do tej pory opisy struktury osobowości ukazują nie tylko możliwości analizy transakcyjnej, ale pośrednio również przejrzystość i klarowność terminologii, jaką posługuje się omawiana koncepcja. Należy przy tym wspomnieć, iż w celu analizy struktury osobowości człowieka mamy dostępne goto-

²⁵ Zob. J. Jagieła, *Gry psychologiczne w szkole*, Oficyna Wydawnicza Nauczycieli, Kielce 2004, s. 100–102.

²⁶ Zob. A. Pierzchała, *Pasywność w szkole*, Wyd. AJD, Częstochowa 2013, s. 46.

²⁷ Zob. tamże, s. 43–46.

we narzędzia zwane egogramami. Jako przykład może tu posłużyć opracowany przez A. Pierchałę oraz A. Sarnat-Ciastko egogram pozwalający na dokonanie analizy struktury osobowości osoby badanej na drugim stopniu²⁸, czy też egogram przymiotnikowy autorstwa J. Jagieli, który z kolei skupia się na analizie funkcjonalnej²⁹. Do tego drugiego wrócimy zresztą w dalszej części pracy, gdyż to właśnie on, po pewnych modyfikacjach, stał się podstawą prezentowanych dalej badań empirycznych.

Analiza strukturalna jest niejako punktem wyjścia do kolejnego niezwykle istotnego pojęcia AT, jakim jest analiza transakcji. Zrozumienie struktury osobowości człowieka pozwala w dalszej kolejności na zrozumienie, że komunikując się z innymi ludźmi, wysyłamy i odbieramy sygnały (w języku AT – transakcje), posługując się określonymi stanami naszego Ja. Wydając polecenia, pouczając, angażujemy Rodzica i liczymy na to, że Dziecko odbiorcy podporządkuje się naszej woli. Bawiąc się, angażujemy nasze wewnętrzne Dziecko i Dziecko osoby, z którą wchodzimy wtedy w relację. Dyskutując, wymieniając poglądy i informacje, używamy Dorosłego i do Dorosłego innego człowieka przesyłamy nasze komunikaty. Jak pisze E. Berne:

Jednostkę stosunków społecznych nazywamy transakcją. Jeżeli dwoje lub więcej ludzi spotyka się w gromadzie, prędzej czy później któryś z nich przemówi lub w inny sposób okaże, że zauważa inne osoby. Nazywa się to bodźcem transakcyjnym. Wówczas inna osoba odezwie się albo uczyni coś, co będzie w pewien sposób związane z tym bodźcem, a co nazwiemy reakcją transakcyjną. Prosta analiza transakcyjna polega na postawieniu diagnozy stwierdzającej, który ze stanów ego wysłał bodziec transakcyjny i który wykonał reakcję transakcyjną³⁰.

Prosty schemat transakcji na poziomie Dorosły–Dorosły zaprezentowano na rysunku 4.

Nietrudno w tym miejscu dostrzec potencjał, jaki niesie opisana powyżej koncepcja. Pozwala ona bowiem na analizę komunikacji międzyludzkiej na płaszczyźnie, która do tej pory zdawała się wymykać spod kontroli wielu badaczom. Zupełnie inaczej będą wyglądać cele i intencje, jakie przyświecają nawiązaniu kontaktu, jeśli spojrzymy na nie z perspektywy struktury osobowości. Oczywiście komunikowanie się nie ogranicza się jedynie do wysłania bodźca i odebrania odpowiedzi. Pojawiają się tu całe łańcuchy transakcji. Reakcja stymuluje kolejny bodziec i kolejną reakcję³¹. Co więcej, transakcje mogą przebiegać zarówno na poziomie jawnym, jak i ukrytym. Przykładowo w komunikacji pomiędzy chłopakiem a dziewczyną pozornie rzeczowa treść wypowiedzi przekazywana na poziomie Dorosłego może być dodatkowo opatrzona sygnałami

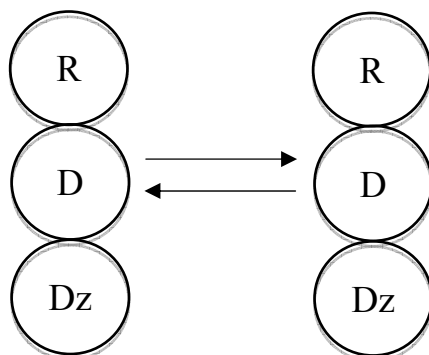
²⁸ Zob. tamże, s. 354–358.

²⁹ Zob. J. Jagieła, *Egogram EFP*, [w:] J. Jagieła (red.), *Analiza transakcyjna w edukacji*, Wyd. AJD, Częstochowa 2011, s. 274–277.

³⁰ E. Berne, *W co grają ludzie...*, s. 21.

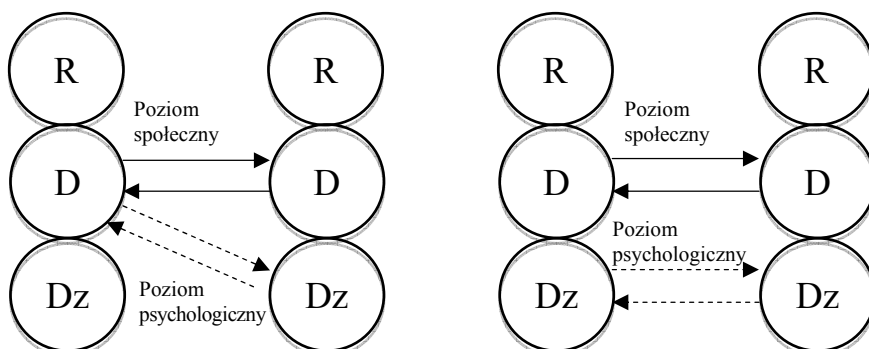
³¹ Zob. I. Stewart, V. Joines, *TA Today...*, s. 59.

niewerbalnymi, mówiącymi „podobasz mi się”, i przekazywanymi na poziomie Dziecka Naturalnego. Na diagramach oznacza się je najczęściej liniami przerywanymi (rysunek 5).



Rysunek 4. Transakcja komplementarna Dorosły–Dorosły

Źródło: I. Stewart, V. Joines, *TA Today...*, s. 59.



Rysunek 5. Transakcje ukryte. Po lewej transakcja kątowa, po prawej transakcja podwójna

Źródło: E. Berne, *W co grają ludzie*, PWN, Warszawa 1994, s. 25.

Jak czytamy w opracowanym przez Jarosława Jagiełę *Słowniku analizy transakcyjnej*, transakcja ukryta to taka, „w której transakcja jawna na poziomie społecznym i transakcja ukryta na poziomie psychologicznym są przekazywane w tym samym czasie, choć angażują inne stany Ja”³². Przy czym wiadomość na poziomie społecznym to „jawny komunikat przekazywany zazwyczaj w sposób werbalny”³³, podczas gdy wiadomość na poziomie psychologicznym to „ukryty komunikat przekazywany zazwyczaj środkami pozawerbalnymi”³⁴.

³² J. Jagieła, *Słownik analizy transakcyjnej*, Wyd. AJD, Częstochowa 2012, s. 236.

³³ Tamże, s. 250.

³⁴ Tamże.

W tym miejscu warto jeszcze przybliżyć pojęcia transakcji komplementarnych³⁵ oraz skrzyżowanych. Jak piszą I. Stewart oraz V. Joines: „transakcja komplementarna to taka, w której wektory transakcyjne są równoległe i stan Ja, do którego adresowaliśmy bodziec, jest tym, który udzielił odpowiedzi”³⁶. Na zaprezentowanym na rysunku 4 diagramie pokazano przykład takiej właśnie transakcji na poziomie Dorosły–Dorosły. Ale równie dobrze może ona odbywać się z Rodzica do Dziecka, czy też w dowolnej innej kombinacji. Dopóki reakcja wychodzi ze stanu Ja, do jakiego była adresowana, i trafia do stanu Ja, z którego wyszedł bodziec, dopóty mamy do czynienia z transakcją komplementarną. Przy czym jak pisze E. Berne:

Pierwsza reguła komunikacji mówi, że komunikacja przebiega gładko, dopóki transakcje są komplementarne; komunikacja może w zasadzie zachodzić bez końca. Reguły te są niezależne od natury i treści transakcji, opierają się wyłącznie na kierunku odpowiednich wektorów. Dopóki transakcje są komplementarne nie ma tu znaczenia, czy dwoje ludzi zajmuje się plotkowaniem (Rodzic–Dziecko), rozwiązywaniem problemu (Dorosły–Dorosły), czy też wspólną zabawą (Dziecko–Dziecko albo Rodzic–Dziecko)³⁷.

Jak się jednak nietrudno domyślić, nie zawsze tak to wygląda i może się zdarzyć (i pewnie często się zdarza), że z jakiegoś powodu reakcja wyjdzie z innego stanu Ja niż ten, do którego została zaadresowana, lub (i) też zostanie zaadresowana do innego niż ten, z którego ją zainicjowano. Mamy wtedy do czynienia ze skrzyżowaniem się wektorów na diagramie. Przykład takiej transakcji pokazano na rysunku 6.

Skrzyżowane transakcje, w przeciwieństwie do równoległych, powodują zwykle zerwanie komunikacji i są źródłem konfliktów. E. Berne przywołuje tu klasyczny przykład, w którym bodziec wychodzi z Dorosłego i skierowany jest do Dorosłego (np. mąż do żony – „nie wiesz, gdzie są moje spinki do mankietów”), a reakcja następuje z Dziecka do Rodzica („stałe mnie za wszystko winisz – to nie moja wina, że nie możesz ich znaleźć”)³⁸. W tym kontekście Anna Pierzchała pisze, iż „warto zauważyć, że klasyfikacja komunikatów w AT nie

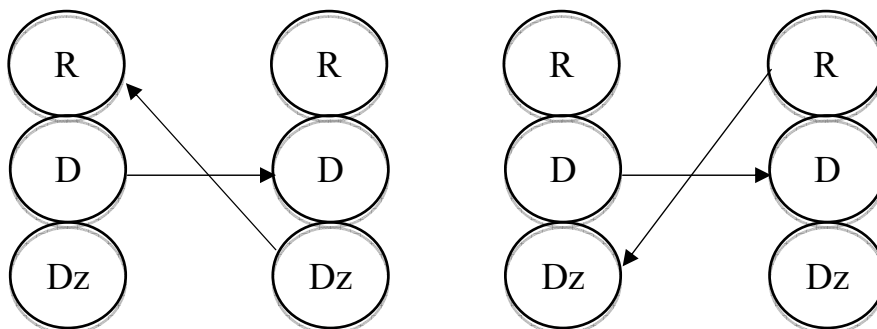
³⁵ W polskiej terminologii częściej używa się w tym kontekście pojęcia „transakcja równoległa”, wykorzystując jednocześnie termin transakcji komplementarnych dla zobrazowania relacji rozgrywających się pomiędzy stanami Ja-Rodzic jednego rozmówcy i Ja-Dziecko drugiego. Oznacza to, iż komunikaty komplementarne są jedynie odmianą równoległych. Drugą ich wersję stanowią tzw. komunikaty symetryczne, angażujące te same stany u obu rozmówców (Rodzic–Rodzic, Dorosły–Dorosły, Dziecko–Dziecko), zob. J. Jagieła, *Komunikacja interpersonalna w szkole*, RUBIKON, Kraków 2004, s. 12–14. Powyższe rozróżnienie nie funkcjonuje jednak w literaturze angielskojęzycznej. Wychodząc z założenia, że zagadnienia związane z komunikacją w ujęciu transakcyjnym nie są podstawowymi dla niniejszego opracowania, autor zdecydował nie wprowadzać tego rozróżnienia, zachowując jednocześnie dosłowne tłumaczenie z języka angielskiego.

³⁶ Tamże, s. 60.

³⁷ E. Berne, *W co grają ludzie...*, s. 22.

³⁸ Tamże, s. 23.

jest rozłączna. Zarówno komunikaty proste, jak i skrzyżowane mogą przybierać charakter jawny, jak i ukryty³⁹. Spojrzenie na wszelkiego rodzaju konflikty z takiej właśnie perspektywy pozwala rzucić na nie zupełnie nowe światło, i tym samym często ułatwia wyjaśnienie ich źródła i pomaga w ich rozwiązaniu.



Rysunek 6. Transakcje skrzyżowane

Źródło: E. Berne, *W co grają ludzie*, s. 22.

Wymienione do tej pory pojęcia są wystarczające dla zrozumienia rozważań zawartych w dalszej części niniejszej publikacji. Należy jednak, choćby pobieżnie, przyjrzeć się również takim zagadnieniom, jak gry interpersonalne, trójkąt dramatyczny czy pozycje życiowe. Mimo że nie będą one przedmiotem analiz empirycznych przedstawionych w kolejnych rozdziałach pracy, to również i one mogą znaleźć swoje zastosowanie w kontekście analizy relacji zachodzących pomiędzy człowiekiem a komputerem.

Kolejne wartę wyjaśnienia pojęcie analizy transakcyjnej to *strukturalizacja czasu*. Jak wspomina A. Pierzchała:

Jedną z najbardziej podstawowych potrzeb człowieka według analizy transakcyjnej jest potrzeba, zwana tutaj głodem (*hunger*), strukturalizacji (*structure-hunger*) lub inaczej uporządkowania. Podobnie jak inne potrzeby w koncepcji AT, realizowana jest ona w relacji z innymi ludźmi, a wskazuje na intensywność kontaktu z nimi. Intensywność tę można usytuować na pewnym kontinuum, poczynając od wycofywania się z relacji aż do bliskiej jej realizacji, w oparciu o pełną otwartość i szczerą bycia razem⁴⁰.

Oczywiście strukturalizacja czasu może przebiegać w różny sposób i prowadzić do różnych celów. E. Berne wyróżnia sześć takich sposobów, które – skróto – zostaną scharakteryzowane poniżej.

Jako pierwszą formę strukturalizacji czasu wskazuje się **wycofanie**. Jest to sytuacja, w której ludzie przestają się jawnie komunikować⁴¹. Przy czym decyzja o wycofaniu może pochodzić zarówno z Dorosłego (chęć przebywania samemu

³⁹ A. Pierzchała, *Pasywność w szkole...*, s. 56.

⁴⁰ Tamże, s. 59.

⁴¹ E. Berne, *Dzień dobry... i co dalej?*, Rebis, Poznań 2005, s. 42.

z własnymi myślami czy potrzeba odpoczynku), z Rodzica (np. wycofanie fizyczne bądź psychiczne z relacji w celu uniknięcia sytuacji konfliktowej) lub z Dziecka (np. wyuczona w dzieciństwie reakcja pozwalająca na uniknięcie cierpienia i napięcia)⁴².

Kolejny sposób określa się mianem **rytuałów**. E. Berne definiuje je jako mniej lub bardziej formalne, stylizowane sposoby komunikowania się, mogące przerodzić się w ceremonie, których przebieg jest całkowicie przewidywalny⁴³. Cel takiego właśnie funkcjonowania sprowadza się zwykle do zachowania poczucia przynależności społecznej bez konieczności zbytniego angażowania się, przy ograniczeniu do minimum kontaktu międzyosobowego⁴⁴. Program takiego działania należy do stanu Ja-Rodzic, który wydaje polecenia wewnętrznemu Dziecku, po którego stronie leży jego wykonanie. Z perspektywy analizy funkcjonalnej mówimy tu oczywiście o Dziecku Przystosowanym, ale w pozytywnym aspekcie. Rytuały bowiem są zwykle konstruktywne, gdyż pomagają jednostce przystosować się do zewnętrznych norm społecznych⁴⁵.

Trzeci ze sposobów strukturalizacji czasu to **aktywności** (zwane też działaniami czy też procedurami). Składają się one z transakcji ukierunkowanych na osiągnięcie celu lub zrealizowanie zadania⁴⁶. Stąd też najczęściej usytuowane są na poziomie Ja-Dorośli⁴⁷. Aktywność uważać można za podstawową, dla wszystkich pozostałych, formę strukturalizacji. Może ona bowiem stanowić swego rodzaju szkielet dla innych form i w jej ramach mogą się pojawiać np. omówione wcześniej rytuały⁴⁸.

Sposób czwarty określany jest mianem **rozrywek**. Jak pisze E. Berne: „są one w dużej mierze programowane społecznie poprzez rozmowy akceptowalne społecznie tematy w akceptowalny społecznie sposób”⁴⁹. J. Jagieła pisze po prostu, iż są one wszystkim tym, co sprawia człowiekowi przyjemność w sensie psychologicznym⁵⁰. W praktyce są to na przykład plotki, rozmowy o pogodzie czy o sporcie, a realizowane są na poziomie stanu Ja-Dziecko (na poziomie jawnym lub ukrytym).

Kolejna z form strukturalizacji czasu to **gry**. Warto poświęcić im nieco więcej miejsca. Na ich temat powstają osobne opracowania, a ich zrozumienie wydaje się szczególnie istotne również z perspektywy relacji człowiek–komputer. Czym zatem jest gra interpersonalna? Po raz kolejny cytując E. Berne’a:

⁴² M. James, D. Jongeward, *Narodzić się, by wygrać. Analiza transakcyjna na co dzień*, Rebis, Poznań 2003, s. 88–89.

⁴³ E. Berne, *Dzień dobry...*, s. 42.

⁴⁴ J. Jagieła, *Gry psychologiczne...*, s. 85.

⁴⁵ Zob. I. Stewart, V. Joines, *TA Today...*, s. 89.

⁴⁶ D. Pankowska, *Nauczyciel w perspektywie analizy transakcyjnej...*, s. 64.

⁴⁷ Choć w różnych sytuacjach mogą pochodzić z innych stanów Ja człowieka – zob. D. Pankowska, *Nauczyciel w perspektywie...*, s. 64.

⁴⁸ Zob. M. James, D. Jongeward, *Narodzić się, by wygrać...*, s. 94.

⁴⁹ E. Berne, *Dzień dobry...*, s. 43.

⁵⁰ J. Jagieła, *Gry psychologiczne...*, s. 85.

Grą nazywamy serię komplementarnych transakcji ukrytych prowadzących do dobrze określonego, dającego się przewidzieć wyniku. Mówiąc bardziej opisowo, jest to okresowy, często powtarzający się zestaw transakcji, pozornie bez zarzutu, o utajonej motywacji, czy też bardziej potocznie, seria posunięć z pułapką albo sztuczką⁵¹.

Bardzo trafnie o grach piszą Dorota Gębuś oraz Anna Pierzchała:

nie są one raczej zabawą, gdyż ta ma na celu umilić ludziom czas. Nie są także w rozumieniu analizy transakcyjnej rozrywkami [...]. Najbliżej im natomiast do psychomanipulacji. Najprościej mówiąc, gra psychologiczna (inaczej transakcyjna) to kilka lub kilkanaście komunikatów pomiędzy ludźmi (w jakiejś części ukrytych!), zakończonych uzyskaniem korzyści emocjonalnych przez jednego z partnerów⁵².

W innych definicjach możemy spotkać pojęcie fortelu i haczyka, czyli pułapki, przełączania ról transakcyjnych, występującej konsternacji czy zakłopotania po zakończeniu gry⁵³. I w tym miejscu warto zwrócić uwagę na występujące w poprzednim zdaniu pojęcie roli transakcyjnej. Aby je zrozumieć, należy przywołać i zdefiniować pojęcie trójkąta dramatycznego. Jak pisze J. Jagieła, jest to: „opracowany przez Stephena Karpmana diagram ukazujący możliwość naprzemiennych zmian ról w grze czy skrypcie⁵⁴ jako: Ofiara – Prześladowca – Ratownik (Wybawca), tworząc w ten sposób określony dramat życia”⁵⁵. Przy czym Ofiara to rola, w której:

[...] przyjmująca ją osoba spełnia w sposób nadmierny wszystkie nałożone na nią wymagania, jednocześnie dopatruje się porażek głównie w sobie, postrzegając siebie jako nieudacznika, kogoś niedocenianego, kto nie jest w stanie przetrwać bez pomocy innych, kto jest często odrzucany lub atakowany, choć sam czasem prowokuje takie sytuacje. Taka, pełna podporządkowania, obaw i narzekania postawa przyciąga zarówno Prześladowcę, jak i Ratownika. Częsty obiekt przemocy⁵⁶.

Prześladowca to rola:

[...] polegająca na upokarzaniu lub obniżaniu wartości innych ludzi. Osoba przyjmująca tę rolę wyznacza też innym nadmierne, rygorystyczne, brutalne i surowe ograniczenia, reguły czy wymagania oraz egzekwuje je w sposób niezwykle drobiazgowy⁵⁷.

Ratownik (Wybawca) to natomiast:

Osoba, która pod pretekstem oferty pomocy i własnej użyteczności pomaga innym, osiągając w ten sposób poczucie wyższości oraz dominacji nad nimi, a także unika roli Ofia-

⁵¹ E. Berne, *W co grają ludzie...*, s. 37.

⁵² D. Gębuś, A. Pierzchała, *Sztuczne gry czy twórcza aktywność – jak strukturalizować czas?*, [w:] W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens?*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 325–326.

⁵³ J. Jagieła, *Słownik...*, s. 77–78.

⁵⁴ Definicja skryptu została zaprezentowana w dalszej części opracowania. W tym miejscu warto jedynie wspomnieć, iż skrypt w AT jest rozumiany jako określony, nieświadomy scenariusz życia człowieka.

⁵⁵ J. Jagieła, *Słownik analizy transakcyjnej...*, s. 240.

⁵⁶ Tamże, s. 136.

⁵⁷ Tamże, s. 164.

ry. Nierzadko uzależnia innych od siebie lub odbiera im samodzielność w przekonaniu, że nie są w stanie sami sobie poradzić⁵⁸.

Istnieją opracowania poświęcone wyłącznie grom. Taką właśnie pozycją jest jedna z najbardziej znanych książek E. Berne'a *W co grają ludzie*. Z całą pewnością gra interpersonalna jest zjawiskiem powszechnym. Gramy wszyscy i wszędzie. A skoro tak i skoro, jak to było powiedziane we wcześniejszych rozdziałach, utożsamiamy media z realnym życiem, to gramy zapewne również z nowymi mediami. Nietrudno sobie wyobrazić osobę siadającą do komputera i przyjmującą jedną z ról trójkąta dramatycznego. Wydaje się też, że całkiem często jesteśmy świadkami satysfakcji użytkownika, któremu uda się (w jego mniemaniu) „zagiąć” na czymś maszynę. Eric Berne opisuje w swojej skarbnicy gier dokładnie taką grę pomiędzy ludźmi, nadając jej tytuł „teraz cię mam, ty sukinsynu”⁵⁹. Jak zatem widać, warto przyglądać się grom również w kontekście komputeryzacji naszego życia i miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się również publikacja, w której ktoś pokusi się o empiryczną analizę tego zjawiska.

Szósty, ostatni już, sposób strukturalizacji czasu to **intymność**. A. Pierzchała zwraca uwagę, iż jest to najbardziej pożądany sposób strukturalizowania czasu, choć zdarza się, że nie jest dla wszystkich dostępny⁶⁰. E. Berne pisze, iż możemy mieć do czynienia z intymnością dwustronną bądź jednostronną. W pierwszym przypadku relacja jest uczciwa, otwarta, pozbawiona gier i oparta na wzajemnym bezinteresownym dzieleniu się. W drugim natomiast tylko jedna ze stron nastawiona jest na ten sposób strukturalizacji czasu, druga natomiast próbuje to wykorzystać⁶¹.

W początkowej części niniejszego rozdziału obok analizy struktury osobowości, struktury czasu oraz analizy transakcji wymieniono również pojęcie skryptu. E. Berne definiuje go jako: „posuwający się do przodu program, utworzony we wczesnym dzieciństwie pod wpływem rodziców, który kieruje zachowaniami jednostki w ważnych aspektach jej życia”⁶². Często określa się go po prostu mianem ukrytego scenariusza życia ludzkiego. Problematyką skryptu w kontekście kontaktu człowiek–komputer autor niniejszego opracowania zajął się już niegdyś wraz z A. Pierzchałą, rozważając uczestnictwo w komputerowych grach MMORPG i przyjmowane przez graczy w rzeczywistości wirtualnej role i postawy z tej właśnie perspektywy⁶³.

⁵⁸ Tamże, s. 171.

⁵⁹ Zob. E. Berne, *W co grają ludzie...*, s. 65–68.

⁶⁰ A. Pierzchała, *Pasywność w szkole...*, s. 68.

⁶¹ E. Berne, *Dzień dobry...*, s. 45.

⁶² Tamże, s. 476.

⁶³ Zob. A. Pierzchała, Z. Łęski, *Życie w grze czy gra w życie. Rola skryptu życiowego w kształtowaniu postaw graczy*, [w:] N. Dębowska, M. Walachowska, N. Starik (red.), *Edukacja międzykulturowa w warunkach kultury globalnej. Od rozważań definicyjnych do praktycznych zastosowań*, Wydawnictwo WSB, Poznań 2014, s. 55–63.

Bardzo ważnym w kontekście kształtowania się skryptu oraz późniejszego z nim funkcjonowania jest pojęcie pozycji życiowych. W znacznej mierze warunkują one również sposób naszego postępowania, charakter nawiązywanych transakcji, czy też tendencję do inicjowania i podtrzymywania gier interpersonalnych. Jak pisze J. Jagieła, pozycja życiowa to

podstawowe przekonania osoby, powstałe przed ósmym rokiem życia, o sobie samej i innych ludziach, służące do usprawiedliwiania swoich decyzji i zachowań. Jest to fundamentalny punkt widzenia na zasadnicze wartości, których osoba przestrzega w sobie oraz w otoczeniu.

Wyróżnia się następujące pozycje:

Ja nie jestem OK – Wy (Ty) jesteście OK.	(-,+): pozycja depresyjna
Ja nie jestem OK – Wy (Ty) nie jesteście OK	(-,-): pozycja schizoidalna
Ja jestem OK – Wy (Ty) nie jesteście OK	(+,-): pozycja paranoidalna
Ja jestem OK – Wy (Ty) jesteście OK	(+,+): pozycja zdrowa ⁶⁴ .

Nietrudno zrozumieć, że wymienione powyżej pozycje będą miały istotne znaczenie również w przypadku relacji nawiązywanej z nowymi technologiami. Skoro na przykład mam poczucie, że nie jestem OK, a inni są, to automatycznie może pojawić się tendencja lękowa także w kontakcie z komputerem. I w tym punkcie należy nadmienić, iż łamy niniejszej publikacji nie przewidują już analizy wymienionych powyżej pozycji oraz ich wpływu na stosunek do komputeryzacji i jakość oraz formę relacji człowiek–nowe media. Miejmy jednak nadzieję, że i takiej publikacji, która tę lukę wypełni, wkrótce się doczekamy.

⁶⁴ J. Jagieła. *Słownik analizy transakcyjnej...*, s. 153.

ROZDZIAŁ 4

EDUKACJA, WYCHOWANIE, RELACJE, OSOBOWOŚĆ, ANALIZA... I CO DALEJ?

Do tej pory w pracy zaprezentowano problematykę globalnej komputeryzacji z punktu widzenia pedagoga, problem relacji człowiek–komputer oraz podstawy analizy transakcyjnej. Wspomniano również o tym, że użytkownik zapewne projektuje pewną strukturę osobowości na medium. Przyszedł zatem czas, aby wykazać łączność pomiędzy wymienionymi zagadnieniami – zarówno na gruncie teoretycznym, jak i empirycznym.

Jako swego rodzaju płaszczyznę pozwalającą na dokonanie maksymalnie dużej kombinacji połączeń wykorzystamy opisaną we wcześniejszym rozdziale koncepcję analizy transakcyjnej. Jak już zauważono, jedna z jej gałęzi to tak zwana edukacyjna analiza transakcyjna. Jak pisze J. Jagieła:

Edukacyjna analiza transakcyjna jest stosunkowo nową dziedziną wiedzy, poszukującą dopiero swojego miejsca wśród różnych dyscyplin i subdyscyplin pedagogicznych. Stanowi jeden z kilku ważnych nurtów samej koncepcji analizy transakcyjnej. Wyodrębniana jest zazwyczaj obok psychoterapii, organizacyjnej analizy transakcyjnej i coachingu⁶⁵.

A. Pierzchała zwraca uwagę, że pierwsze artykuły, w których podejmowano próby przeniesienia i wykorzystania założeń AT na gruncie edukacyjnym, pojawiły się już w 1963 roku⁶⁶. Jak pisze autorka:

W koncepcji tej [edukacyjnej AT – przyp. autora] kładzie się [...] nacisk zarówno na rozwój jednostki w aspekcie jej podmiotowości – poprzez odkrywanie zasobów tkwiących w człowieku, jak i na ćwiczenie jego kompetencji społecznych w celu efektywnego uczestnictwa w życiu zbiorowym. Wśród niewątpliwych zalet analizy transakcyjnej kładzie się przejrzystość założeń, których zastosowanie może ułatwiać kontakty międzyludzkie poprzez usprawnienie procesu komunikacji. Wynika to przede wszystkim z uświadamiania zasobów tkwiących w człowieku, warunkowanych zarówno wychowaniem, jak i aktywnością własną jednostki oraz możliwością przeformułowania ograniczeń, które w toku rozwoju przyswoiła⁶⁷.

Szczegółowe cele edukacyjnej analizy transakcyjnej można sprowadzić do następujących punktów:

⁶⁵ J. Jagieła, *Edukacyjna Analiza Transakcyjna...*, s. 7.

⁶⁶ Zob. A. Pierzchała, *Pasywność w szkole...*, s. 17.

⁶⁷ Tamże, s. 18.

- stworzenie nowych perspektyw uczenia się i poprawienie efektywności nauczania;
- nowe spojrzenie na metody aktywizujące ucznia oraz na problematykę podmiotowości kształcenia;
- ćwiczenia radzenia sobie w sytuacjach problemowych;
- teoria edukacji bez poczucia winy i w konsekwencji uczynienie procesu dydaktycznego mniej obciążającym z psychologicznego punktu widzenia⁶⁸.

Przyglądając się powyższym punktom, jak również przytoczonym wcześniej wypowiedziom, nasuwają się wyraźne odniesienia do zagadnień dydaktyki ogólnej, a dokładniej do opracowanej przez W. Okonia teorii kształcenia wielostronnego. Jak pisze ów autor, osobowość, traktowana jako stopniowo harmonizująca się całość, posiada trzy podstawowe funkcje. Są to:

poznawanie świata i siebie, przeżywanie świata i nagromadzonych w nim wartości oraz zmienianie świata. Te trzy typowo ludzkie funkcje leżą u podstaw teorii kształcenia wielostronnego⁶⁹.

Należy przy tym podkreślić, iż wymienione w powyższym cytacie funkcje są, zdaniem W. Okonia, równie ważne i żadna z nich nie powinna być traktowana marginalnie w stosunku do pozostałych. W.P. Zaczyński, odwołując się również do teorii kształcenia wielostronnego, pisze:

problemem aktualnie ważnym staje się dla dydaktyki kwestia takich działań dydaktycznych nauczyciela, w których i dzięki którym następować będzie owo pożądane łączenie tych dwóch często przeciwstawianych sobie pierwiastków – umysłu i uczucia, racji i emocji⁷⁰.

Analiza założeń edukacyjnej AT wskazuje na wyraźne zbieżności pomiędzy tą koncepcją a teorią kształcenia wielostronnego. Można powiedzieć, iż wzajemnie się one uzupełniają, a analiza transakcyjna może okazać się tu kluczem, który znacznie ułatwi realizację postulowanych przez W. Okonia założeń. Jednocześnie ukazanie dydaktykom podstawowych założeń AT i zbieżności pomiędzy wymienionymi powyżej koncepcjami może przyczynić się do zwiększenia zainteresowania analizą transakcyjną wśród pedagogów-dydaktyków, co z całą pewnością może przynieść dobre owoce – w postaci nowych opracowań teoretycznych i empirycznych. Tak naprawdę bowiem owo postulowane przez W.P. Zaczyńskiego łączenie pierwiastków umysłu i uczucia oraz racji i emocji jest w praktyce niczym innym jak angażowaniem w proces nauczania i uczenia się wszystkich stanów Ja, które wymienia analiza transakcyjna. Tak zwane tra-

⁶⁸ Zob. R. Napper, T. Newton, *Tactics – Transactional analysis concepts for all trainers, teachers and tutors + insight into collaborative learning strategies*, UK: TA Resources, Ipswich 2000, [za:] N. Emmerton, T. Newton, *The Journey of Educational Transactional Analysis from Beginnings to the Present*, „Transactional Analysis Journal” 2004, vol. 34, No. 3, s. 283.

⁶⁹ W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1998, s. 196.

⁷⁰ W.P. Zaczyński, *Uczenie się przez przeżywanie*, WSiP, Warszawa 1990, s. 155.

dycyjne formy i koncepcje dydaktyczne bardzo często pomijają lub marginalnie traktują rolę stanu Ja-Dziecko w nauczaniu-uczeniu się. Mamy się uczyć, przyswajając nową wiedzę, myśląc, analizując (Ja-Dorosły), jednocześnie wypracowując w sobie świadomość, że tak trzeba, będzie to nam potrzebne, powinniśmy zdobywać wiedzę (Ja-Rodzic). Dla stanu Ja-Dziecko pozostaje niewielki margines możliwości działania. W tradycyjnej szkole nie ma miejsca na eksperymenty, poznawanie poprzez zabawę, na popełnianie błędów i twórcze rozwiązywanie problemów. Tymczasem to właśnie stan Ja-Dziecko warunkuje pojawienie się pasji, zainteresowań, a w konsekwencji przyjemności płynącej ze zdobywania nowej wiedzy. Tym samym można powiedzieć, że jego wykorzystywanie w procesie dydaktycznym stanowi jeden z najistotniejszych czynników warunkujących skuteczność nauczania-uczenia się. Mamy więc do czynienia z dwoma teoriami, które choć pozornie różne, choć posługują się nieco innym językiem, inną terminologią czy metodologią badań, to tak naprawdę opisują i postulują dokładnie to samo. Ich połączenie wydaje się zatem ze wszech miar korzystne.

Jaki jednak związek mają rozważania zawarte w poprzednim akapicie z tematyką niniejszej publikacji? Otóż to właśnie teoria kształcenia wielostronnego W. Okonia jest obecnie przez wielu autorów wymieniana jako ta, która w procesie dydaktycznym pozwala na racjonalne i efektywne wykorzystanie nowych technologii. Dzięki niej możemy lepiej zdiagnozować obszary, w których komputer może być przydatny, oraz te, w których jego zastosowanie nie przyniesie korzyści. Również dobór odpowiednich treści, metod pracy, czy odpowiedniego oprogramowania staje się dużo łatwiejszy i bardziej trafny, jeśli patrzymy przez pryzmat łączenia ze sobą poznawania, działania i przeżywania. Za jednego z pionierów takiego wykorzystania teorii kształcenia wielostronnego uznać można W.P. Zaczyńskiego. Następnie jego myśl z powodzeniem kontynuował M. Tanaś⁷¹. Jak pisze drugi ze wspomnianych autorów:

Zagrożenie wynikające z rosnącej roli technologii informacyjnej oraz jej implikacje dla tradycyjnego i realizowanego zdalnie procesu kształcenia powodują, że konieczne staje się pogłębione spojrzenie na e-Edukację z perspektywy teorii wielostronnego kształcenia Wincentego Okonia, sięgnięcie do koncepcji uczenia się przez przeżywanie Władysława Zaczyńskiego, a także koncepcji paradygmatów reform oświatowych przedstawionej przez Czesława Kupisiewicza. Powinno to bowiem ułatwić zrozumienie istoty pedagogicznego fenomenu, jakim jest kształcenie zdalne za pomocą sieci teleinformatycznej, a także wpisać polskie praktyczne rozwiązania *distance education* w proces permanentnej edukacji dla uczenia się, żeby wiedzieć, działać, żyć wspólnie oraz – być⁷².

Tak więc mamy do czynienia z koncepcjami dość mocno ugruntowanymi w przestrzeni dydaktycznej. Ponadto z koncepcjami ze wszech miar słusznymi i wartymi popularyzacji. Pamiętać przy tym należy, że nauczanie-uczenie się to

⁷¹ Zob. m.in. M. Tanaś. *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1997.

⁷² M. Tanaś, *Dydaktyczny kontekst kształcenia na odległość*, [w:] M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ Środki informatyczne i media*, Impuls, Kraków 2005, s. 43.

nie tylko szkoła. Dziecko uczy się i rozwija ciągle. W domu, w środowisku rówieśniczym oraz w kontakcie z nowymi mediami. Ten ostatni punkt całkiem niedawno nie miałby żadnego uzasadnienia. W chwili obecnej jednak jest niezwykle istotny. Dziś dzieci i młodzież wychowują się i poznają świat w ciągłym kontakcie ze światem cyfrowym. Umiejętność korzystania z technologii pozwalających na połączenie się z cyberprzestrzenią jest dla nich prosta i intuicyjna. Wbrew pozorom nie jest jednak równoznaczne, że – świadoma. Wskazano już w jednym z poprzedzających rozdziałów, że większość młodzieży, mimo że zna zasady bezpiecznego poruszania się w sieci, to ich nie stosuje. Nie ma tu łączenia umiejętności z wiedzą. Nie ma tu doświadczenia. Wniosek – potrzebujemy na tym polu edukacji. Edukacji do życia w cyberprzestrzeni. Być może też realizowanej za jej pośrednictwem. Jeden ze sceptyków wprowadzania nowych technologii na grunt szkolny – C. Stoll – opisał pewien, zakończony fiaskiem, eksperyment, który polegał na całkowitym zastąpieniu tradycyjnych środków dydaktycznych komputerami przenośnymi w jednej z amerykańskich szkół. Wśród problemów, które zadecydowały o niepowodzeniu wymienił między innymi tendencję do wyszukiwania i kopiowania gotowych rozwiązań przy pomocy podłączonych do sieci komputerów, zamiast kreatywnego myślenia, oraz tendencję do zajmowania się tym, co oferuje komputer, zamiast tym, co ma w danym momencie do powiedzenia nauczyciel⁷³. Analizując opisany problem z perspektywy rozważań zawartych we wcześniejszych rozdziałach niniejszej publikacji, widzimy tu w istocie relację uczeń–komputer. Co więcej, relację, która w rzeczywistości klasy szkolnej okazuje się dużo bardziej atrakcyjna od tej oficjalnej, przebiegającej na linii uczeń–nauczyciel. Komputer stał się kolejnym podmiotem, który wkroczył do rzeczywistości szkolnej. Założenie było takie, że będzie jedynie zaawansowanym i wysoce skutecznym środkiem dydaktycznym. Jednak opisywane już wcześniej mechanizmy i specyfika nowych technologii sprawiły, że stał się jednocześnie elementem relacji, w środowisku do takiej relacji nieprzystosowanym. Ponadto nikt wcześniej o takiej relacji nie pomyślał i przez to stała się źródłem nieprzewidzianych wcześniej problemów.

Wydaje się, że warto w tym miejscu głębiej zastanowić się nad przyczynami opisanych powyżej problemów. I tu właśnie można zaangażować koncepcję analizy transakcyjnej. Spróbujmy przeanalizować relację uczeń–komputer oraz uczeń–nauczyciel z perspektywy tej właśnie teorii. Uczeń przychodzi na lekcję i wyciąga przenośny komputer. Uruchamia go i w tym momencie staje przed nim otworem świat cyberprzestrzeni. W tym samym czasie nauczyciel, prowadząc lekcję, stara się utrzymać pewną formalną relację, której charakter jest poniekąd wymuszony przez normy oraz sposób działania tradycyjnej szkoły. Z perspektywy AT komunikacja pomiędzy nauczycielem a uczniem w takim

⁷³ Zob. C. Stoll, *High Tech Heretic. Why Computers Don't Belong in the Classroom and Other Reflections by Computer Contrarian*, Doubleday, New York – London – Toronto – Sydney – Auckland 2000, s. 35–52.

wypadku może odbywać się na poziomie Dorosły–Dorosły. I to jest ten, nazwijmy to – lepszy scenariusz, w którym możemy mówić o realizacji idei podmiotowości kształcenia i traktowaniu ucznia jako partnera w relacji. Niemniej wymaga on od obu stron rzeczowego podejścia do problemu, analizy danych, wyciągnięcia wniosków, prowadzenia dyskusji itp. Istnieje jeszcze jeden możliwy – gorszy – scenariusz. Wydaje się przy tym, iż szczególnie w rzeczywistości większości polskich szkół jest on spotykany znacznie częściej. Zakłada on, że nauczyciel wysyła komunikat z poziomu swojego Rodzica (zwykle Kontrolującego) do Dziecka (zwykle Przystosowanego) ucznia. Jest to transakcja władzy i podporządkowania. Brak posłuszeństwa ze strony uczniów powoduje zaistnienie transakcji skrzyżowanej i sytuację konfliktową. Stanie się tak nawet w sytuacji, w której uczeń zamiast posłuszenie wykonać polecenie nauczyciela będzie chciał rzeczowo dopytać o jego istotę czy przyczynę. Komunikat Rodzic–Dziecko spotyka się wtedy z odpowiedzią Dorosły–Dorosły, i nawet jeśli ta reakcja posiada wszelkie cechy reakcji dojrzałej i wartej docenienia, to i tak zapewne spotka się z krytyką i będzie powodem konfliktu. Warto też wspomnieć w tym miejscu o możliwości pojawiania się całego szeregu transakcji ukrytych oraz gier interpersonalnych. Pozornie rzeczowa uwaga ze strony nauczyciela, jawnie skierowana od Dorosłego do Dorosłego, może w istocie być komunikatem ukrytym typu – *i tak jestem od Ciebie mądrzejszy*, skierowanym z Rodzica do Dziecka. I teraz powstaje pytanie – co w takim razie dzieje się z tym uczniem, który usiadł teraz przed swoim komputerem, uruchomił go i zaczyna z niego korzystać? Po pierwsze, nagle okazuje się, że to już nie nauczyciel inicjuje transakcję, narzucając jej charakter. W przypadku kontaktu z cyberprzestrzenią to zwykle użytkownik jest tym, który stawia pierwszy krok i wysyła pierwszy sygnał. Nie musi się więc podporządkowywać. Może się postawić w dowolnej roli i wysłać bodziec transakcyjny z dowolnego ze swoich poziomów Ja. A zatem to od niego zależy, czy podporządkuje się poleceniom nauczyciela i będzie funkcjonował w sieci relacji pomiędzy trzema podmiotami (nauczyciel–uczeń–komputer), podporządkowując bodźce transakcyjne wysyłane do komputera oficjalnej sytuacji dydaktycznej, w jakiej się w danym momencie znajduje, czy też pójdzie w zupełnie inną stronę, i jak to się zwykle potocznie określać – da się wciągnąć do cyfrowego świata, wykluczając jednocześnie nauczyciela ze wspomnianej powyżej relacji. Z psychologicznego punktu widzenia jest to relacja znacznie wygodniejsza dla ucznia. W wielu przypadkach będzie się pewnie odbywać na poziomie Dziecka i opierać na zabawie lub na napędzanym dziecięcą ciekawością poznawczą poszukiwaniu informacji na tematy, które są uczniowi bliskie i/lub stanowią jego pasję i zainteresowania. Na identycznej zasadzie taka komunikacja może się też odbywać na poziomie Dorosłego i opierać na przykład na rzeczowym poszukiwaniu rozwiązania nurtującego problemu. Ale to uczeń inicjuje transakcję, on narzuca temat, on dyktuje tempo, on decyduje o czasie trwania interakcji, o jej zakończeniu, zmianie itp. Sytuacja jest dużo bardziej przeje-

rzysta, dużo bardziej komfortowa i jednoznaczna. Nic dziwnego, że w sytuacji bezkrytycznej zamiany jeden do jednego – komputer zamiast tradycyjnego podręcznika, zeszytu itp. – tendencja, jaką zaobserwowano, była właśnie ucieczką w kierunku pozostania przy relacji z medium, na niekorzyść formalnej relacji z nauczycielem. Oczywiście nie oznacza to, że zamiana taka w ogóle nie jest możliwa. Oczywiście, że da się ją przeprowadzić. Musi być ona jednak poprzedzona wnikliwą analizą charakteru relacji uczeń–komputer. W chwili obecnej, w tradycyjnym modelu szkoły, jest ona czymś obcym. Nie przewidziano tu dodatkowego podmiotu w komunikacji pomiędzy nauczycielem a uczniem. Trzeba zatem zrobić tak, aby było tu dla niego miejsce i aby wymienione powyżej cechy relacji uczeń–maszyna stały się elementem pożądanym, a nie zakłócającym. I wydaje się, że nie da się tego zrobić na gruncie czysto teoretycznym.

Zanim przejdziemy do propozycji i możliwości ewentualnych badań empirycznych, warto zadać sobie również pytanie, czy w relacji z komputerem możemy mieć do czynienia z transakcjami skrzyżowanymi oraz ukrytymi. Oczywiście na oba pytania odpowiedź jest jak najbardziej twierdząca. Skoro, jak to było powiedziane w jednym z poprzednich rozdziałów, w kontakcie z komputerem zdarza nam się na niego denerwować, złościć, poganiać go, to z perspektywy analizy transakcyjnej zapewne dochodzi właśnie wtedy do transakcji skrzyżowanych. Na czym one polegają i jak mogą wyglądać? Przyjmijmy prosty scenariusz. Mamy do wykonania zadanie, przy realizacji którego chcemy wykorzystać komputer. Jednocześnie specyfika zadania wymaga wykorzystania funkcji oprogramowania, z których nie korzystamy zbyt często i których nie znamy bardzo dobrze. Jak zatem może wyglądać taka relacja? W uproszczeniu – bodziec transakcyjny użytkownik wysyła z poziomu Rodzica do Dziecka i jest ona jakąś kombinacją sformułowania – zrób dla mnie to. Przyjmijmy, że może chodzić o wykorzystanie wbudowanej w praktycznie każdy bardziej zaawansowany edytor tekstu funkcji umożliwiającej automatyczne stworzenie spisu treści w rozbudowanym dokumencie. Użytkownik znajduje zatem odpowiednią pozycję w menu i wybiera opcję – wstaw spis treści. Konkretne polecenie. Jednocześnie oczekuje się, że nasz komputer jest szybki i wiele potrafi, więc będzie ono wykonane szybko i sprawnie. Zamiast tego dostajemy rzeczowy komunikat, który w pewnym sensie wychodzi z komputerowego Dorosłego i kierowany jest do Dorosłego użytkownika i może brzmieć np. – nie zdefiniowano żadnych nagłówków spisu treści. Transakcja się krzyżuje, użytkownik zaczyna się denerwować. Reakcje są różne, tak jak różni są ludzie, różna jest nasza cierpliwość, nasze umiejętności korzystania z nowych mediów. Autor niniejszej publikacji ma możliwość obserwowania takich właśnie reakcji w trakcie zajęć z zakresu technologii informacyjnej prowadzonych ze studentami. W wielu przypadkach studenci po wstępnej irytacji przechodzą na poziom Dorosły–Dorosły i uważnie czytając komunikaty komputera, szukają odpowiednich opcji w menu, posługują się wbudowaną pomocą i uzupełniają braki, doprowadzając do tego, że dana

funkcja zaczyna działać bez problemu. Niekiedy taka relacja zmienia się też na relację Dziecko Naturalne do spółki z Małym Profesorem po stronie studenta i Rodzic Opiekunyczny po stronie komputera. Wtedy pojawia się jeszcze ciekawość poznawcza, emocje związane z poszukiwaniem rozwiązania. Po stronie komputera w większym stopniu wykorzystywane są wtedy różnego rodzaju samouczki, instrukcje, pliki pomocy. Autor pamięta w tym miejscu studenta studiów niestacjonarnych, który ze względów osobistych nie mógł brać udziału w znacznej części zajęć. W konsekwencji na końcowym sprawdzianie umiejętności większość poleceń była dla niego nowością. Mimo to bez nerwów, spokojnie zajął się poszukiwaniem odpowiedzi (studenci mieli prawo do korzystania z wbudowanej w oprogramowanie pomocy oraz zasobów Internetu). Wykonał wszystkie polecenia, a jego przekaz niewerbalny wskazywał na bardzo dużą satysfakcję i radość, w sposób ewidentny wypływającą ze stanu Ja-Dziecko.

W wielu jednak przypadkach transakcje rozwijają się zupełnie inaczej. Autor wielokrotnie był świadkiem wręcz bezmyślnego powtarzania określonych czynności, oraz bezrefleksyjnego zapoznawania się z komunikatami komputera. Maszyna wysyłała zatem konkretną informację, co należy zrobić na poziomie Dorosły–Dorosły, a użytkownik i tak powtarzał swoje – masz to zrobić, na poziomie Rodzic Kontrolujący–Dziecko Przystosowane. Tworzyło się błędne koło, a po stronie studenta rosła frustracja i niechęć. Jeszcze jeden możliwy scenariusz to podejście lękowe. Komputer nie wykonał polecenia, a więc na pewno coś źle zrobiłem. Przechodzę zatem na poziom Dziecko Przystosowanego i liczę na to, że maszyna się zlituje i jednak coś za mnie zrobi. Oczywiście bezskutecznie, bo... to jednak tylko maszyna. Nie jest myśląca, nie jest empatyczna. Komunikaty, jakie wysyła, są wcześniej zaprogramowane i niezależnie od tego, jaką strukturę osobowości jej przypiszemy i do którego stanu jej sztucznego Ja będziemy kierować nasz transakcyjny bodziec, odpowiedź może przyjść tylko z tych obszarów, które wcześniej twórca oprogramowania, mniej lub bardziej (nie)świadomie, przygotował.

Na podobnej zasadzie możemy też mieć do czynienia z transakcjami ukrytymi w relacji pomiędzy człowiekiem a technologią. Dość typowym przykładem może być dość często obserwowana sytuacja, w której widzimy osobę mającą bardzo wysokie mniemanie o swoich informatycznych kompetencjach, podczas gdy w rzeczywistości są one mocno ograniczone. W takim wypadku użytkownik będzie starał się sprawiać wrażenie pracy na poziomie Dorosły–Dorosły. Wobec niepowodzenia będą się jednak pojawiały ukryte komunikaty na poziomie Rodzic–Dziecko (masz to zrobić) lub Dziecko–Rodzic (proszę, zrób to dla mnie). Co ciekawe, często można zaobserwować, że są to komunikaty niewerbalne. Niiby rozumiemy, że mamy do czynienia z maszyną, która nie widzi i nie analizuje takich sygnałów, a jednocześnie dajemy wyraz swojej złości, grozimy ręką, uderzamy w obudowę lub klawiaturę itp.

Ciekawą próbę analizy transakcji podjęła Anna Pierzchała. Wprawdzie nie dotyczyła ona bezpośrednio relacji człowiek–medium, lecz komunikacji pomiej-

dzy użytkownikami Internetu na platformie forów dyskusyjnych, niemniej jednak, przyjmując przedstawione do tej pory doświadczenia, sieć i technologia stanowiły tu z całą pewnością dodatkowy, obecny w komunikacji podmiot, który miał realny wpływ na jej jakość i charakter. Jednakże najistotniejszą przyczyną, dla której warto w tym miejscu przywołać te badania, jest fakt, iż była to chyba pierwsza tego typu próba, w której do opisu pewnego konkretnego fragmentu cyberprzestrzeni wykorzystano narzędzia i terminologię analizy transakcyjnej⁷⁴. Jak czytamy we wspomnianej publikacji:

autorka przeprowadziła badania polegające na analizowaniu, z punktu widzenia prezentowanej teorii, losowo wybranych wątków umieszczanych przez uczestników pięciu forów – dla miłośników storczyków, dla nieśmiały i samotnych oraz dotyczących gier komputerowych, polityki i religii. [...] W ten sposób opisano 506 wątków pod kątem obszaru Ja, z którego jest on przez uczestnika rozpoczynany. [...] Autorka dodatkowo szerzej zanalizowała kilkadziesiąt wybranych losowo wątków pod kątem rodzajów transakcji (równoległych, skrzyżowanych i ukrytych)⁷⁵.

Czytelników zainteresowanych uzyskanymi wynikami warto odesłać do publikacji. Przywoływanie ich w tym miejscu wydaje się mijać z celem w kontekście tematyki prezentowanego opracowania. Niemniej jednak warto jeszcze raz podkreślić, iż powyższa pozycja jest dowodem na wysoką przydatność koncepcji analizy transakcyjnej i zasadność jej stosowania również na terenie i w specyfice świata cyfrowego.

Należy przy tym pamiętać, iż wszystkie relacje, w jakie wchodzi człowiek, w szczególności w wieku rozwojowym, mają bardzo istotny wpływ wychowawczy. Niezależnie zatem od tego, czy celem naszego zetknięcia się z technologią jest rozrywka, spotkanie ze znajomymi, czy edukacja, każde z tych spotkań zostawia pewien, mniej lub bardziej istotny, ślad i kształtuje osobowość i postawy młodego człowieka.

Analizując sytuacje takie jak opisane powyżej, odnosi się wrażenie, że z jednej strony są one wszystkim znane, ale z drugiej kompletnie brakuje nam pomysłów, co z nimi dalej zrobić. W jaki sposób usprawnić pracę z komputerem, aby transakcje pomiędzy użytkownikiem a maszyną były jak najbardziej efektywne i zarówno na gruncie pracy, rozrywki, jak i edukacji dało się je przewidzieć i nimi pokierować. Wnikliwa analiza takiej relacji jest niewątpliwie bardzo potrzebna. Jednak nie ona będzie tematem dalszych rozważań teoretycznych oraz empirycznych zawartych w niniejszej publikacji. Wydaje się bowiem, iż wstępem do badań związanych z powyższą problematyką musi być analiza zjawiska projektowania przez użytkownika pewnych cech osobowości na maszynę, z którą w danym momencie wchodzi w interakcję. W tym celu potrzebne są badania empiryczne, których pierwsza próba przedstawiona zostanie w dalszej części pracy.

⁷⁴ Zob. A. Pierzchała, *Rodzic, Dorosły, Dziecko – jak można opisać komunikację na forach internetowych*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu. (Re)definiowanie sieci*, Wyd. PWSZ w Elblągu, Elbląg 2010, s. 104–119.

⁷⁵ Tamże, s. 114.

Zanim jednak przejdziemy dalej, warto na chwilę zatrzymać się jeszcze nad problemem osobowości. Jej struktura z perspektywy analizy transakcyjnej została opisana w jednym z poprzednich rozdziałów. W tym miejscu należy podkreślić, iż to od niej w znacznej mierze zależą nasze relacje i jakość komunikacji z innymi. Każdy człowiek może mieć nieco inaczej rozwiniętą strukturę osobowości i na przykład przejawiać mniejsze lub większe tendencje do posługiwania się określonymi stanami naszego Ja. W pewnych sytuacjach można tu również zaobserwować wyraźne patologie. Pierwszą z nich jest tak zwana kontaminacja. Polega ona na zagarnięciu części obszaru Ja-Dorosły przez Ja-Rodzic i/lub Ja-Dziecko. W efekcie dochodzi do zatarcia granic pomiędzy wyżej wymienionymi obszarami, a Dorosły zamiast obiektywnie analizować fakty, za prawdę uznaje przekonania płynące z Dziecka i/lub Rodzica⁷⁶. Druga patologia to tak zwane wykluczenie. W takim wypadku jeden (a czasem nawet dwa) ze stanów Ja zostaje niejako całkowicie wyłączony i jednostka przestaje się nim posługiwać. Pojawiają się wtedy stereotypowe zachowania, trwające niezmiennie w zmieniającej się rzeczywistości⁷⁷. Nietrudno sobie wyobrazić negatywne skutki braku możliwości posługiwania się Rodzicem, z jego normami, zasadami, gotowymi rozwiązaniami problemów itp., a także patologiczne funkcjonowanie osoby nieużywającej stanu Ja-Dziecko. Brak spontaniczności, empatii, twórczości, radości... A brak stanu Ja-Dorosły? To brak kontaktu z rzeczywistością, przejawiany zwykle przez schizofreników. To oczywiście patologie, które niejako z klucza warunkują zarazem zaburzony kontakt z otoczeniem, zaburzone relacje, często niejako wymuszają transakcje skrzyżowane. Zostając jednak przy osobowości pozbawionej kontaminacji czy też wykluczeń, nadal możemy zauważyć, że jeden z nas chętniej posługuje się Rodzicem Opiekuńczym, ktoś inny zwykle będzie występował z pozycji Dziecka Naturalnego, jeszcze ktoś najczęściej będzie funkcjonował na poziomie Dorosłego. Nie musi to świadczyć o ewentualnych zaburzeniach, na pewno jednak predysponuje nas do funkcjonowania w określonych środowiskach, przyjmowania określonych funkcji czy ról, wykonywania określonych zawodów. W kontekście relacji z medium również warunkuje charakter wysyłanych przez jednostkę bodźców transakcyjnych oraz oczekiwanych od urządzenia odpowiedzi. Do czego zmierza niniejsze rozważanie? Otóż skoro komputer, czy inna zdobycz nowych technologii, z którą wchodzimy w relację, tak naprawdę sam z siebie żadnej osobowości nie posiada (jest wszakże tylko odpowiednio zaprogramowaną maszyną), to nawet jeśli twórca tegoż urządzenia czy też programu, który ono wykonuje, postara się o przypisanie mu pewnego zarysu czy schematu osobowości, to i tak jej ostateczna forma zależeć będzie od użytkownika. To on, nawiązując relację, przypisze maszynie, technologii, cyberprzestrzeni konkretną strukturę. Zależna będzie ona zapewne od kilku czyn-

⁷⁶ M. James, D. Jongeward, *Narodzić się, by wygrać...*, s. 311.

⁷⁷ Zob. R. Rogoll, *Aby być sobą. Wprowadzenie do analizy transakcyjnej*, PWN, Warszawa 1989, s. 28–29.

ników i działania konstruktora oraz programisty wydają się tylko jednym z nich. Niemniej istotna będzie sama struktura osobowości użytkownika, jego poziom umiejętności korzystania z nowych technologii, czy też zadanie, jakie ma w danym momencie wykonać. A dopiero w dalszej kolejności, kiedy w podświadomości użytkownika pojawi się już pewna projekcja struktury osobowości komputera, relacja może zacząć się rozwijać. Konsekwencją jest wykonanie zadania lub wycofanie się. Przy czym to drugie może być spowodowane przez przynajmniej dwie najważniejsze sytuacje. Pierwsza to mniej lub bardziej świadome uznanie braku umiejętności i odejście od komputera z poczuciem porażki i niespełnienia. Druga to, wspomniana już w jednym z wcześniejszych rozdziałów, ucieczka w inną relację. Komputery oferują nam mnóstwo możliwości i nierzadko kuszą użytkownika przejściem z poziomu wykonującego zadanie Dorosłego do bawiącego się Dziecka. Dlatego też zdarza się, że siadamy do komputera i po kilku godzinach „pracy” przypominamy sobie, że nasz cel był zupełnie inny. Zapętliliśmy się w dygresje, odeszliśmy od głównego tematu. Relacja na poziomie zadaniowym była albo zbyt nudna albo zbyt męcząca.

Analizując przedstawione do tej pory rozważania, można prawdopodobnie odnieść wrażenie, że skoro nowym technologiom przypisujemy osobowość, skoro wchodzimy z nimi w relacje, to są one niejako bytami samodzielnymi, zdolnymi do samodzielnego funkcjonowania, samodzielnego tworzenia, samodzielnego nadawania znaczeń. Nic bardziej mylnego. To my inicjujemy relacje. To my przypisujemy urządzeniu strukturę osobowości. Czy sieć może coś stworzyć sama, bez użytkowników? Technologia sama nie myśli (przynajmniej na razie, i miejmy nadzieję, że ten stan długo się nie zmieni). Nie jest też świadoma. Wydaje się, że dobrym przykładem podsumowującym niniejszy akapit jest przywołany przez P. Wallace, znaleziony w Internecie dowcip:

Pewnie słyszeliście, że z rachunku prawdopodobieństwa wynika, że gdyby milion małp przez miliony lat pisało na milionach maszyn do pisania, to w końcu stworzyłyby wszystkie dzieła Szekspira. Dzięki Internetowi wiemy dziś, że to nieprawda.

I dalej komentarz autorki:

Szekspir już je napisał, a my, miliony użytkowników Internetu, mamy i tak co innego do roboty⁷⁸.

Oczywiście P. Wallace miała tu na celowniku raczej korzystających z sieci ludzi. Analogicznie jednak pod wymienione w dowcipie małpy moglibyśmy podstawić komputery, które podobnie jak małpy mogłyby tworzyć dowolne ciągi znaków i je zapisywać. Same. Napisanie tego typu oprogramowania nie stanowi problemu nawet dla początkującego programisty. Ale czy bez świadomości jest szansa, aby z takich ciągów powstało coś konkretnego czy wartościowego? Wątpliwe. Sensem technologii jest człowiek, który z niej korzysta. I nie wolno

⁷⁸ P. Wallace, *Psychologia Internetu...*, s. 331.

o tym fakcie zapominać w żadnym teoretycznym czy też empirycznym opracowaniu dotyczącym możliwości nowych mediów.

Podsumowując rozważania zawarte w dotychczasowych rozdziałach prezentowanej publikacji, warto przypomnieć kilka najistotniejszych tez. Po pierwsze tak naprawdę nie znamy komputerów. Wiemy, jak są zbudowane, produkujemy coraz to lepsze i szybsze, ale wciąż nie jesteśmy w stanie w pełni zbadać i opisać ich wpływu na człowieka. Również cyberprzestrzeń, w której funkcjonujemy obecnie na równi ze światem realnym, wciąż pozostaje obszarem wymagającym pogłębionych badań i analiz. Po drugie – wchodzimy z mediami w relacje. Relacje specyficzne, ale bardzo zbliżone do tych, w jakie wchodzimy z drugim człowiekiem. A prostą konsekwencją tego faktu jest następne stwierdzenie – aby te relacje były prawdziwe, musimy (zapewnie mimowolnie) przypisywać nowym technologiom określoną strukturę osobowości. No i ostatnia teza, która zarazem będzie punktem wyjścia do dalszej części pracy – musimy to wszystko badać. Skoro bowiem poruszamy się na gruncie nieznanym, to trzeba go poznać. A poznanie to konieczność prowadzenia nowych, złożonych analiz empirycznych. I w tym miejscu pojawia się postulat wykorzystania analizy transakcyjnej. Teorii, która pozwoli na opisanie relacji, opisanie osobowości, dostarczy narzędzi oraz terminologii. Oczywiście zbadanie od razu wszystkiego byłoby przedsięwzięciem co najmniej karkołomnym, a ze względu na swoją złożoność zapewne z góry skazanym na porażkę. Dlatego też wydaje się, że rozpocząć należy od przyjrzenia się problematyce osobowości – zarówno użytkownika, jak i komputera. Od tego bowiem czynnika zależy wszystko inne – nawiązanie relacji, jej jakość, charakter, długość trwania czy efekty. Dopiero poznanie tego problemu i jego wnikliwa analiza da podstawy do pójścia o krok dalej i podjęcia próby zbadania kolejnych aspektów relacyjnego podejścia człowieka do komputera.

ROZDZIAŁ 5

ZAŁOŻENIA I METODY BADAŃ WŁASNYCH

W rozdziale drugim niniejszego opracowania wspomniano o eksperymentach B. Reevesa oraz C. Nassa, w których udowodnili oni między innymi relacyjny charakter kontaktu pomiędzy człowiekiem a mediami. Wydaje się jednak, iż mimo upływu lat zjawisko to wciąż nie jest w wystarczającym stopniu brane pod uwagę w trakcie projektowania różnego rodzaju działań związanych z komputeryzacją otaczającej nas przestrzeni. Dla autora, jako pedagoga, najciekawsza wydaje się tu problematyka obecności nowych mediów w rzeczywistości edukacyjnej. Mimo upływu czasu i zwiększającej się dostępności odpowiedniego sprzętu oraz oprogramowania, realne wykorzystanie możliwości jakie dają nowoczesne technologie w procesie dydaktycznym wydaje się być znikome. Od wielu już lat powstaje szereg opracowań, które ukazują niezaprzeczalne możliwości oraz korzyści, jakie może nam dać komputeryzacja kształcenia. W praktyce jednak nie widać proporcjonalnego, w stosunku do postulatów zawartych zarówno w praktycznych, jak i teoretycznych publikacjach, wzrostu w zakresie korzystania z nowych mediów w rzeczywistości szkolnej.

Przyczyn takiego stanu rzeczy upatrywać można w niedostatecznej wiedzy na temat samej specyfiki i charakteru relacji człowiek–media. Sama wiedza, że taka relacja istnieje, nie jest wystarczająca do podjęcia skutecznych działań. Potrzebna jest zatem seria opracowań empirycznych, które pozwolą na dokładniejszą analizę powyższej problematyki, a tym samym umożliwią lepsze dostosowanie wykorzystywanego w obszarze edukacyjnym sprzętu i oprogramowania oraz podniesienie skuteczności działań promocyjnych. I temu właśnie poświęcona jest część badawcza niniejszego opracowania.

Oczywiście nie sposób od razu zbadać wszystkich aspektów opisywanego tu zagadnienia. Jest ono zbyt złożone i wymaga całego szeregu analiz i opisów. Wydaje się, że pierwszym krokiem winno być określenie struktury osobowości, jaką użytkownik komputera przypisuje maszynie oraz określenie, czy i w jakim stopniu zależy ona od jego własnej struktury osobowości, od nastawienia emocjonalnego do komputera oraz od najczęściej wykonywanych przy nim zadań. I tej właśnie problematyce poświęcono badania, których opis znajduje się w dalszej części pracy.

Charakterystyka problematyki badań

Problemy badawcze postawione w niniejszym opracowaniu zostały już wstępnie zarysowane w poprzedzającym akapicie. Należy w tym miejscu jeszcze wspomnieć, iż założenia badawcze oraz analiza oparte zostały na, opisanej we wcześniejszej części pracy, koncepcji analizy transakcyjnej. Terminologia oferowana przez tę teorię umożliwia analizę omawianej problematyki na wielu płaszczyznach, dając zarazem możliwość przejrzystego i zrozumiałego, a zarazem precyzyjnego, opisu obserwowanych zjawisk. Na potrzeby opracowania wykorzystano przede wszystkim koncepcję funkcjonalnej analizy struktury osobowości.

Pierwsze pytanie, na jakie poszukamy odpowiedzi w części badawczej, brzmi:

P1: Jaka jest zależność pomiędzy strukturą osobowości przypisywaną komputerom przez użytkowników a ich własną w świetle koncepcji analizy transakcyjnej?

Można zakładać, iż to, w jakim stopniu sami korzystamy z naszych stanów Ja, będzie w jakiś sposób determinowało to, jakie poziomy stanów Ja będziemy przypisywali komputerowi. Fakt ten może w znacznym stopniu warunkować charakter naszej relacji z maszyną i decydować, na ile skuteczne są działania, jakie przy pomocy komputera podejmujemy. W dalszej kolejności odpowiedź na powyższe pytanie może stać się podstawą do analizy transakcji człowiek–komputer. Zanim jednak to nastąpi, trzeba zweryfikować również inne zależności. Może być bowiem tak, iż to nie nasza struktura osobowości, lecz zupełnie inne elementy mają decydujący wpływ na nasze podejście do maszyny. Tym samym sformułowano drugi problem badawczy, który brzmi:

P2: Jaka jest zależność pomiędzy deklarowanym poziomem umiejętności obsługi komputera a strukturą osobowości, jaką użytkownik przypisuje komputerowi?

W zależności od tego, jak oceniamy swoje umiejętności obsługi komputera, nasze podejście do tego urządzenia będzie zapewne zupełnie inne. Inaczej będą wyglądały relacje kogoś, kto słabo obsługuje te urządzenia, inaczej kogoś, kto wysoko ocenia swoje umiejętności. Pojawia się jednak w tym miejscu kolejne pytanie, którego efektem jest konieczność sformułowania trzeciego problemu badawczego:

P3: Jaka jest zależność pomiędzy sposobem wykorzystywania komputera przez badanych a przypisywaną mu przez nich strukturą osobowości?

Konieczność sformułowania powyższego problemu wynika z faktu, iż niezależnie od naszego poziomu umiejętności oraz nastawienia emocjonalnego do komputera każdy może go wykorzystywać w różny sposób. I zapewne niezależnie od wymienionych powyżej czynników inaczej będzie wyglądała nasza rela-

cja z maszyną wykorzystywaną głównie do pracy, inaczej do komunikowania się z innymi ludźmi, a jeszcze inaczej – w celach czysto rozrywkowych.

Przyglądając się drugiemu oraz trzeciemu z wyżej wymienionych problemów, nie sposób nie pomyśleć o jeszcze jednym czynniku, który może okazać się istotny w perspektywie przypisywania komputerom określonej struktury osobowości. Jest nim nasz emocjonalny stosunek do tego urządzenia. Tym samym czwarty problem badawczy brzmi:

P4: Jaka jest zależność pomiędzy emocjonalnym podejściem do komputera a strukturą osobowości, jaką użytkownik przypisuje komputerowi?

Na pewno inaczej podchodzi do komputera ten, który go lubi, czy nawet się nim fascynuje, a inaczej ten, dla którego praca z tym urządzeniem to przykra konieczność.

Niniejsze opracowanie opiera się na badaniach typowo ilościowych. Tym samym zasadne jest sformułowanie na tym etapie hipotez roboczych w odpowiedzi na każdy z wymienionych powyżej problemów. I tak:

H1: Wydaje się, iż użytkownicy w wyższym stopniu kateksjonujący u siebie stan Ja-Rodzic (zarówno Opiekuńczy, jak i Kontrolujący) będą przypisywali komputerom wyższy poziom stanu Ja-Dziecko Przystosowane. Zależność ta może również występować w drugim kierunku – osoby z wysokim poziomem Dziecka Przystosowanego będą po stronie komputera widziały wyższy poziom w obrębie stanów Ja-Rodzic. Można również założyć, iż osoby z wysokim poziomem Ja-Dorosły będą również ten sam stan Ja projektować na komputer. Podobnie może wyglądać sytuacja w przypadku wysokiego poziomu Dziecka Naturalnego – jego wysoki poziom po stronie użytkownika będzie wpływał na przypisywanie go komputerowi na poziomie wyższym niż pozostałe stany Ja.

Uzasadniając powyższą hipotezę, należy zwrócić uwagę na prawdopodobną tendencję do kierowania bodźców transakcyjnych z poziomu poszczególnych stanów Ja. Rodzic Kontrolujący zwykle zwraca się do Dziecka, oczekując zarazem jego podporządkowania, a zatem do Dziecka Przystosowanego. Dziecko Przystosowane z kolei zwykle zwraca się do stanu Ja-Rodzic. Dorosły to raczej tendencja do transakcji symetrycznej – np. rzeczowej dyskusji, wymiany zdań, poglądów, realizacji zadań. Dziecko Naturalne natomiast to między innymi radość, spontaniczność. Mamy tu zatem raczej do czynienia z tendencją do nawiązywania transakcji komplementarnych na poziomie tego samego stanu Ja. A zatem ci użytkownicy prawdopodobnie będą chcieli przypisywać komputerowi wyższy poziom w obrębie tych stanów Ja, do których sami najczęściej kierują bodźce transakcyjne.

H2: Osoby z niskim poziomem umiejętności obsługi komputera będą chętniej przypisywały mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic, podczas

gdy osoby z poziomem wysokim chętniej przypiszą komputerowi wyższy poziom w obrębie Ja-Dorosły.

Uzasadnieniem powyższej hipotezy może być obserwacja użytkowników komputerów, którzy często – w zależności od poziomu swoich umiejętności – różnie podchodzą do tego urządzenia. Wydaje się, że niska umiejętność może sprzyjać inicjowaniu transakcji z poziomu Dziecka Przystosowanego i jednocześnie przypisywaniu komputerowi wyższego poziomu stanów Ja-Rodzic, podczas gdy wyższy poziom umiejętności sprzyjać będzie transakcjom symetrycznym inicjowanym z poziomu Dorosłego i tym samym przypisywanie urządzeniu tego samego stanu Ja.

H3: Osoby wykorzystujące komputer głównie do pracy, komunikowania się i zdobywania informacji będą przypisywały mu wyższy poziom stanu Ja-Dorosły, podczas gdy osoby wykorzystujące komputer głównie w celach szeroko pojętej rozrywki chętniej przypiszą mu wyższy poziom w obrębie stanu Ja-Dziecko Naturalne.

Praca, komunikowanie się, zbieranie informacji to działania, które najczęściej inicjujemy z poziomu Ja-Dorosły i bodziec transakcyjny biegnie do tego samego stanu Ja odbiorcy. Tym samym oczekujemy transakcji komplementarnej i zapewne właśnie stan Ja-Dorosły będzie tym, który przez badanych znajdujących się w tej grupie będzie wskazywany częściej. Rozrywka natomiast to domena Dziecka Naturalnego. I również w tym przypadku inicjowana transakcja będzie transakcją komplementarną, a zatem także ten sam stan Ja prawdopodobnie będzie wskazywany przez badanych po stronie komputera.

H4: Osoby z negatywnym stosunkiem emocjonalnym do komputera będą chętniej przypisywały mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic, podczas gdy osoby z pozytywnym stosunkiem emocjonalnym chętniej przypiszą urządzeniu wyższy poziom w obrębie Ja-Dziecko.

Negatywne emocje, niechęć, lęk, mogą być źródłem tendencji do inicjowania transakcji z poziomu Dziecka Przystosowanego. Są one w takim przypadku najczęściej skierowane do któregoś ze stanów Ja-Rodzic. Tymczasem pozytywne emocje to radość i zapał, a zatem tendencja do inicjowania transakcji komplementarnych na poziomie Dziecka Naturalnego.

Metoda

W celu zweryfikowania przedstawionych powyżej hipotez przeprowadzono badania wśród użytkowników komputerów, w oparciu o zamieszczony w Internecie na serwerach Wydziału Pedagogicznego AJD w Częstochowie odpowiednio skonstruowany kwestionariusz ankiety. Jego zasadniczą częścią był tak zwa-

ny egogram. Jest to specyficzne dla analizy transakcyjnej narzędzie, które pozwala na ocenę poziomu poszczególnych stanów Ja badanych. Najczęściej składa się ono z całej serii pytań, których specyfika odpowiada funkcjonowaniu człowieka w obrębie określonych stanów Ja. Przykładem takiego mocno rozbudowanego narzędzia, które pozwala na dokonanie analizy strukturalnej drugiego stopnia, jest egogram autorstwa Anny Pierzchały oraz Adrianny Sarnat-Ciastko⁷⁹, który został już z powodzeniem wykorzystany w kilku ambitnych przedsięwzięciach badawczych (między innymi w procedurze badawczej dwóch prac doktorskich). Na potrzeby niniejszego opracowania potrzebne jest jednak narzędzie, przy pomocy którego użytkownik byłby w stanie w miarę sprawnie odpowiedzieć nie tylko na pytania dotyczące siebie samego, lecz również scharakteryzować komputer, przy którym najczęściej pracuje. Warunki te spełnia egogram przymiotnikowy autorstwa Jarosława Jagieły⁸⁰ i dlatego też zdecydowano się na jego wykorzystanie. Pozwala on na analizę funkcjonalną i opiera się nie na pytaniach, lecz na przymiotnikach. Badany ma jedynie określić – na standardowej, pięciostopniowej skali Likerta (od zdecydowanie nie do zdecydowanie tak) – czy dana cecha go dotyczy, czy nie. W wersji pierwotnej egogram ten składał się ze 138 przymiotników. Była to jednak wartość zdecydowanie zbyt duża dla tak specyficznych badań jak te opisane w niniejszej pracy. Poza tym nie wszystkie cechy dało się zaadoptować do opisu komputera. Z tego względu przeprowadzono badania pilotażowe na próbie 117 osób. Pozwoliły one na obliczenie współczynnika alfa Cronbacha i tym samym usunięcie tych cech, które miały najniższą rzetelność. Po tej wstępnej selekcji narzędzie przekazane zostało sędziom kompetentnym – członkom działającego przy Wydziale Pedagogicznym Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie Zespołu Badawczego Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej. Dzięki nim dokonano dalszej selekcji i w konsekwencji pozostawiono 50 przymiotników – po 10 na każdy ze stanów Ja (zgodnie z analizą funkcjonalną).

Narzędzie badawcze wykorzystane w ostatecznych badaniach składało się w pierwszej części z opisanego powyżej egogramu, który badani wypełniali w odniesieniu do siebie. Druga część kwestionariusza zawierała kilka pytań, których zadaniem było określenie takich elementów, jak deklarowany poziom umiejętności obsługi komputera, stosunek emocjonalny do tego urządzenia oraz najczęściej wykonywane przez badanych czynności z użyciem nowych technologii. W końcu w części trzeciej badani otrzymywali do wypełnienia po raz drugi ten sam egogram, tyle że z instrukcją, aby wymienione w nim przymiotniki odnieśli nie do siebie, lecz do swojego komputera w sytuacji, w której wykonują najczęściej podejmowane przy jego użyciu zadania i działania. Całość wieńczyła krótka metryczka.

⁷⁹ A. Pierzchała, *Pasywność w szkole...*, s. 354–358.

⁸⁰ J. Jagieła, *Egogram EFP...*, s. 274–277.

Próba badawcza

Opisany powyżej kwestionariusz ankiety wprowadzony został przez autora do zainstalowanego na serwerze internetowym Wydziału Pedagogicznego Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie systemu opartego na Lime Survey⁸¹. Tym samym możliwe było przeprowadzenie ankiety internetowej, z automatycznym zawężeniem doboru próby do osób rzeczywiście korzystających z komputerów oraz Internetu. Link prowadzący do kwestionariusza został umieszczony w portalach społecznościowych, na forach dyskusyjnych oraz oczywiście na stronach Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Ankieta była aktywna od stycznia do października 2015 roku.

Od samego początku zbierania danych zarysowało się bardzo ciekawe zjawisko. Respondenci bardzo często reagowali sporym oporem przed przypisaniem – ich zdaniem – typowo ludzkich cech komputerowi. Dawali temu wyraz w informacjach zwrotnych, pisząc, iż sprawiło im to znaczną trudność lub też po prostu nie kończąc badania. W ciągu wspomnianego powyżej okresu zebrano 196 pełnych, nadających się do analizy ankiet (i tyle właśnie wynosi liczebność próby badawczej). Jednocześnie w systemie zostało 118 ankiet, w których respondenci zrezygnowali z wypełnienia przed częścią trzecią (a więc tą, gdzie trzeba było nadać cechy komputerowi). Zaobserwowany tu opór wydaje się również bardzo ciekawym zjawiskiem. Mimo że relacyjny charakter kontaktu człowiek–media został już empirycznie udowodniony, to w potocznym odbiorze jest często czymś nie tylko nieuświadomionym, ale wręcz odrzucanym i nieakceptowanym. Być może już sama edukacja w tym zakresie pozwoliłaby na zmianę podejścia do nowych mediów wśród użytkowników i w konsekwencji skutkowałaby zwiększeniem ich skuteczności w zakresie zdobywania wiedzy, komunikowania się czy pracy, przy jednoczesnym ograniczeniu niektórych niebezpieczeństw i zwiększeniu świadomości w zakresie odpowiedzialnego korzystania z technologii. Wydaje się bowiem, że znaczna część problemów związanych choćby z możliwością manipulacji odbiorcą za pośrednictwem nowych mediów czy też problematyką uzależnienia od Internetu swoje źródło może mieć właśnie w nie do końca uświadomionej relacji człowiek–urządzenie. Tym samym już na etapie zbierania danych pojawił się obszar, który winien stać się teraz tematem osobnego opracowania – zarówno teoretycznego, jak i empirycznego.

⁸¹ Zob. <http://limesurvey.org> [dostęp: 4.01.2015].

ROZDZIAŁ 6

ANALIZA BADAŃ WŁASNYCH

Jak już wspomniano w poprzednim rozdziale, próba badawcza liczyła 196 osób. Z uwagi na to, że narzędzie badawcze udostępnione było za pośrednictwem Internetu, automatycznie zawęziło to ją do osób, które korzystają z komputera i sieci. Najmłodszy spośród badanych mieli 17 lat, osoba najstarsza – 55. Jednak najliczniej na ankietę odpowiedziała grupa w wieku między 20 a 24 rokiem życia. Mamy zatem do czynienia z ludźmi młodymi, którzy wychowali w otoczeniu mediów i korzystają z nich na co dzień. Odwołując się do pojawiającej się w literaturze przedmiotu terminologii, większość badanych należy zatem do tak zwanej generacji Y oraz generacji Z. Jak pisze W. Cwalina,

do pokolenia Y zalicza się osoby urodzone po roku 1980. [...] wychowani na przekazie telewizyjnym w znacznym stopniu uodpornili się na jego siłę perswazyjną. [...] Nieograniczony dostęp do środków masowego przekazu, a zwłaszcza do zasobów informacyjnych Internetu, sprawił, że są oni bardziej niż ich poprzednicy świadomi świata, w którym żyją⁸².

O pokoleniu Z natomiast bardzo wiele mówiło się w ostatnich latach w różnych mediach masowych. Najczęściej mianem tym określa się dzieci i młodzież urodzone po roku 1990. Brakuje jednak na ich temat opracowań typowo naukowych, a w szczególności badawczych. Jak pisze na swoim blogu N. Hatałska:

Jeżeli chodzi o badania, to na temat Generacji Z dostępnych badań jest naprawdę bardzo mało [...]. Polskich badań nie udało mi się znaleźć w ogóle (jeśli są, to być może jakieś realizowane przez firmy na wewnętrzne potrzeby i nieudostępniane szerzej)⁸³.

Często ludzi tych określa się mianem pokolenia wiedzy, które dzięki bardzo wysokim kompetencjom informatycznym, nabytym w efekcie ciągłego obcowania z nowymi technologiami od najmłodszych lat życia, jest w stanie bezproblemowo znaleźć informacje na każdy interesujący ich temat. Pojawiają się jednak również głosy krytyki, mówiące, że ciągle obcowanie z mediami wcale nie wpływa pozytywnie na rozwój intelektualny młodych ludzi. Jako przykład podać można M. Spitzera, który zauważa:

⁸² W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] Zastępa T. (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja św. Pawła, Częstochowa 2001, s. 33.

⁸³ N. Hatałska, *Generacja Z – pokolenie, które zmieni nasz świat*, Wpis z 22.01.2015 na: <http://hatalaska.com/2015/01/22/generacja-z-pokolenie-ktore-zmieni-nasz-swiat/> [dostęp: 4.03.2016].

Cyfrowe media są winne temu, że rzadziej używamy mózgu, w związku z czym z czasem słabnie także nasz potencjał umysłowy. Poza tym wpływają niekorzystnie na rozwój mózgu młodych ludzi, przez co zdolności kognitywne z góry pozostają ograniczone do pewnego niższego poziomu⁸⁴.

Obserwacja otaczającej nas rzeczywistości i tego, w jaki sposób współcześni uczniowie oraz studenci podchodzą do możliwości wyszukiwania informacji, jakie posiadają umiejętności w zakresie jej krytycznej analizy i selekcji, wydaje się niestety skłaniać do wniosku, iż to sceptycy mogą mieć tu rację. Nie miejsce tu jednak na rozważania nad przymiotami oraz problemami pokoleń Y i Z. Przytoczone powyżej cytaty miały na celu głównie pogłębienie charakterystyki znacznej większości badanej grupy. Z całą pewnością to członkowie pokolenia Y i Z również stanowią większość osób regularnie korzystających z dobrodziejstw nowych technologii i to oni kształtują i będą w najbliższych latach kształtować ich rozwój.

W kolejnych podrozdziałach przedstawiona zostanie weryfikacja postawionych w poprzedniej części pracy hipotez roboczych. Dotyczą one struktury osobowości przypisywanej przez respondentów komputerowi w zależności od ich własnych poziomów stanów Ja oraz różnych aspektów związanych z wykorzystywaniem przez nich komputera. Zanim jednak przejdziemy do tej części pracy, warto, przedstawiając badaną grupę, przyjrzeć się, jak wygląda ich własna struktura osobowości w zestawieniu z profilem wykorzystywania komputera.

Na ogólnie zadane pytanie o najczęściej używane oprogramowanie (prośba dotyczyła wskazania trzech najczęściej używanych programów), respondenci na pierwszym miejscu wymieniają programy służące do obsługi Internetu (przeglądarki, programy pocztowe itp.). Wyboru takiego dokonało aż 110 spośród 196 badanych. 69 osób natomiast w pierwszym wyborze wskazało oprogramowanie biurowe. Inne oprogramowanie, jakie się pojawiało, nawet po kategoryzacji i grupowaniu, zebrało zaledwie po kilka głosów. W drugim wyborze, poza powyżej wspomnianymi grupami (które nadal wiodą prym – odpowiednio dla Internetu 65 wyborów, a dla oprogramowania biurowego – 48), istotne miejsca zajęły również programy do słuchania muzyki (23 wybory), gry komputerowe (20) oraz oprogramowanie do oglądania filmów (12 osób). W trzecim wyborze na pierwsze miejsce wysunęło się oprogramowanie biurowe (42 wybory), na drugim znalazło się słuchanie muzyki (38 osób). Internet w tym przypadku uzyskał 25 głosów. Na uwagę zasługuje także jeszcze pozycja związana z oglądaniem filmów – 16 wyborów oraz z grami komputerowymi – 14.

Jak zatem widać, sposób wykorzystywania komputera w badanej grupie nie jest mocno zróżnicowany. Bardzo mocna pozycja Internetu zgodna jest z rolą, jaką to medium pełni w codziennym życiu człowieka oraz z bardzo szerokimi możliwościami jego zastosowania. Z kolei silna pozycja oprogramowania biu-

⁸⁴ M. Spitzer, *Cyfrowa demencja*, Wyd. Dobra Literatura, Słupsk 2013, s. 280.

rowego potwierdza istotną rolę nowych technologii jako narzędzia pracy. Komputery przejmują również często funkcję urządzeń odtwarzających muzykę lub pozwalających na oglądanie filmów. I to zastosowanie również zarysowało się w uzyskanych odpowiedziach. Stosunkowo mało popularne natomiast są wśród badanych gry komputerowe, choć mimo wszystko znalazły one swoje miejsce w drugim i trzecim wyborze.

Nie dokonywano na tym etapie żadnych zestawień czy obliczeń statystycznych. Informacja o używanym oprogramowaniu czy też kategorii oprogramowania pozwala nam poznać sposób, w jaki respondenci używają komputerów (co z pewnością jest istotne z perspektywy prezentacji badanej grupy), jednocześnie jednak nie mówiąc nam wiele o charakterze korzystania z nowych technologii. Pod hasłem przeglądarki internetowej może bowiem kryć się wielogodzinne przesiadywanie przed portalami społecznościowymi – zarówno dla rozrywki, jak i w celach związanych z nawiązywaniem i utrzymywaniem istotnych dla użytkownika kontaktów. Ale może też kryć się tutaj granie w internetowe gry komputerowe, szukanie interesujących informacji (zarówno tych związanych z rozwijaniem zainteresowań, jak i z pracą zawodową czy też nauką), wymiana różnego rodzaju plików, i wiele innych. Tym samym możemy tu mieć do czynienia zarówno z bardzo szeroko rozumianą rozrywką, z nauką czy też pracą zarobkową. Podobnie, wbrew pozorom, może wyglądać kwestia oprogramowania biurowego. Jeden z użytkowników może przy jego pomocy przygotowywać dokumenty związane z wykonywaną pracą zawodową, inny natomiast może przygotowywać dokumentację swoich osiągnięć na polu hobby i rozwoju zainteresowań. Jeszcze inny natomiast będzie ograniczał używanie tego typu narzędzi do zadań związanych z nauką. Dlatego też do analizy istotniejsza wydaje się deklaracja respondentów odnośnie do proporcji pomiędzy wykorzystywaniem komputera w celach rozrywki oraz w celach związanych z pracą. Znacząca większość, bo aż 117 spośród 196 badanych, wybrała tu opcję, że wykorzystują komputery na równi do celów związanych z pracą i rozrywką. Głównie do celów związanych z pracą wykorzystuje komputer 30 badanych, a do rozrywkowych – 43. Natomiast do celów związanych tylko z pracą wykorzystuje komputer zaledwie 5 osób, a jedynie do rozrywki zaledwie 1. Uzyskaną w programie Statistica macierz korelacji zaprezentowano w tabeli 1, natomiast to, jak rozkłada się struktura osobowości badanych w zależności od wybieranych przez nich opcji w formie graficznej, prezentuje wykres 1.

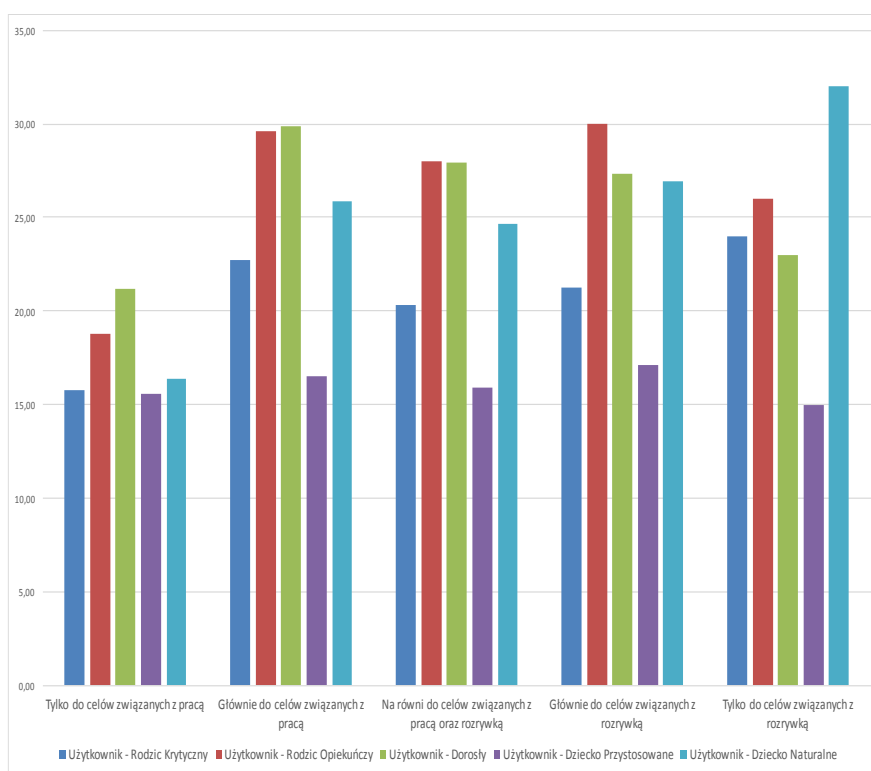
Jak widać, uzyskany rozkład jest dość równomierny. Największe różnice, jakie pojawiły się na wykresie, obserwujemy w obrębie wyborów wskazanych przez zaledwie pięć (tylko do celów związanych z pracą) oraz jedną (tylko do rozrywki) osobę. Dlatego też trudno byłoby oczekiwać istnienia jakichś istotnych statystycznie zależności. Do takich też wniosków prowadzi analiza zamieszczonej macierzy korelacji. Jak widać, uzyskane współczynniki są bardzo niskie i jednocześnie żaden z nich nie okazał się statystycznie istotny. Kompute-

ra w dzisiejszych czasach używamy wszyscy. Jednocześnie jego wszechobecność wymusza zarazem, aby używać go wszędzie i do wszystkiego – niezależnie od tego, jak kształtują się nasze poziomy poszczególnych stanów Ja.

Tabela 1. Macierz korelacji pomiędzy proporcjami wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki a strukturą osobowości badanych

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N=196 (braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opie- kuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przy- stosowane	Komputer – Dziecko Na- turalne
Wykorzystanie komputera – proporcje rozrywka–praca	0,083949	-0,014438	-0,033315	0,043425	0,014310

Źródło: badania własne, N=196.



Wykres 1. Zestawienie proporcji wykorzystania komputera przez badanych do pracy i nauki z ich strukturą osobowości w świetle AT

Źródło: badania własne, N=196.

Niniejsze badania miały jednak na celu określenie zależności związanych ze strukturą osobowości, jaką przypisują badani komputerowi, a nie z ich własną. To ten element wpływa bowiem na nasze relacje z maszyną i to on do tej pory niejako wymykał się badaczom spod kontroli. Przejdźmy zatem do najistotniejszego fragmentu tej części pracy. W kolejnych podrozdziałach przedstawiono weryfikację poszczególnych hipotez roboczych w oparciu o uzyskane wyniki badań własnych.

Osobowość użytkownika a osobowość komputera

W poprzedniej części opracowania sprecyzowane zostały pytania badawcze oraz hipotezy robocze. Pierwszy z problemów dotyczył zależności pomiędzy strukturą osobowości przypisywaną komputerom przez użytkowników a ich własną, w świetle koncepcji analizy transakcyjnej. Jak wspomniano wcześniej, badani wypełniali ankietę, w której znajdował się między innymi odpowiednio przystosowany egogram przymiotnikowy, które to narzędzie pozwoliło na uzyskanie odpowiedzi na postawione powyżej pytanie.

Uśrednione wartości poszczególnych stanów Ja, jakie uzyskano w wyniku badań, prezentuje tabela 2, a w formie graficznej – wykres 2.

Tabela 2. Uśredniona struktura osobowości użytkownika oraz komputera

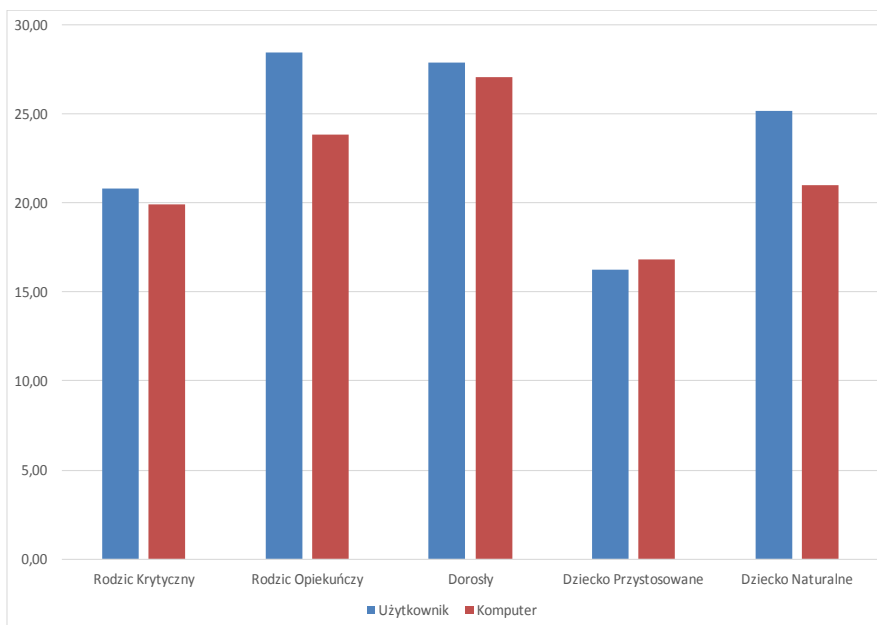
	Rodzie Krytyczny	Rodzie Opiekuńczy	Dorosły	Dziecko Przystosowane	Dziecko Naturalne
Użytkownik	20,81	28,43	27,89	16,27	25,15
Komputer	19,90	23,82	27,04	16,85	21,01

Źródło: badania własne.

Uśredniona struktura osobowości badanej grupy jest odzwierciedleniem układu harmonijnego i zdrowego. Badani dobrze posługują się wszystkimi swoimi stanami Ja. Wysoki poziom Dorosłego może znamionować dojrzałość. Dobrze rozwinięty Rodzic, ze znaczną przewagą Rodzica Opiekuńczego, świadczyć może o takich cechach badanych jak empatia, zrozumienie, opiekuńczość, ale również stanowi gwarancję znajomości norm i zasad. Z kolei w obrębie Dziecka mamy wyraźną przewagę Dziecka Naturalnego. Dziecko Przystosowane to najslabiej rozwinięty stan Ja badanych. Wysoki poziom Dziecka Naturalnego oznaczać może wysoki poziom spontaniczności, twórczości, ciekawości, czy też po prostu naturalną radości życia.

Aby jednak lepiej uzasadnić i doprecyzować powyższe wnioski, wskazana jest choćby pobieżna analiza wybieranych przez respondentów przymiotników w wypełnianych przez nich egogramach. Każdy stan Ja posiada bowiem określony wachlarz cech – zarówno pozytywnych, jak i negatywnych. Dlatego też

może być tak, że na przykład wysoki poziom Dziecka Przystosowanego po stronie komputera będzie uwarunkowany zupełnie innymi przymiotami niż te, które wybierane były w odniesieniu do samych badanych.



Wykres 2. Usredniona struktura osobowosci uzytkownika oraz komputera

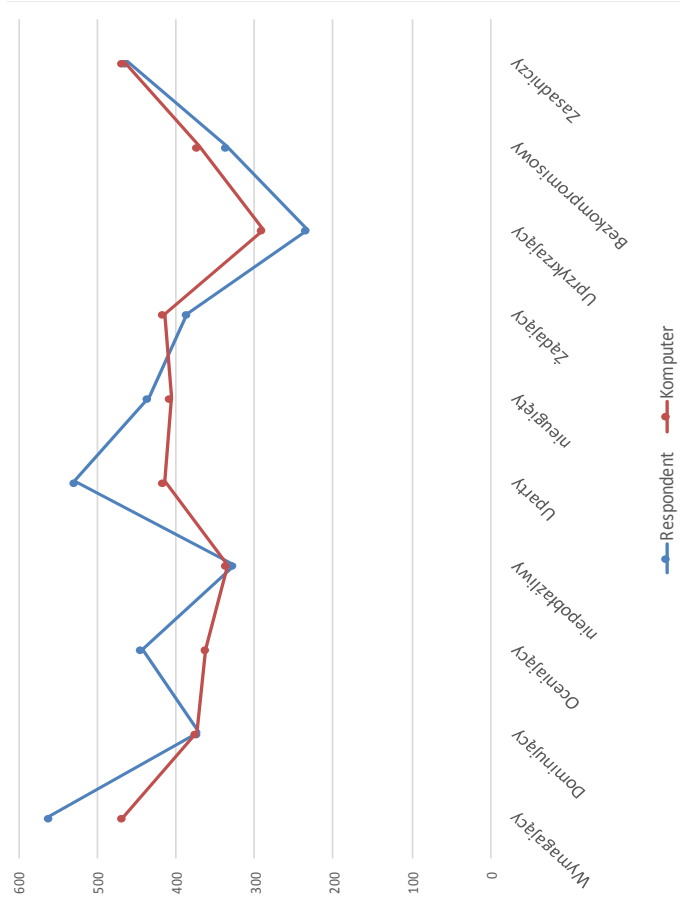
Źródło: badania własne, N=196.

Zestawienie wybieranych przymiotników w odniesieniu do siebie oraz do komputera dla każdego ze stanów Ja prezentują wykresy od 3 do 7 (odpowiednio – Rodzic Krytyczny, Rodzic Opiekuńczy, Dorosły, Dziecko Przystosowane oraz Dziecko Naturalne). W narzędziu badawczym przy każdej z cech umieszczona była pięciopunktowa skala, której następnie przypisano wartości, według następującego klucza: zdecydowanie nie – 0, nie – 1, nie mam zdania – 2, tak – 3, zdecydowanie tak – 4. Następnie wartości te zostały zsumowane w obrębie każdego z przymiotników i w ten sposób uzyskano obraz prezentowany na wspomnianych wykresach.

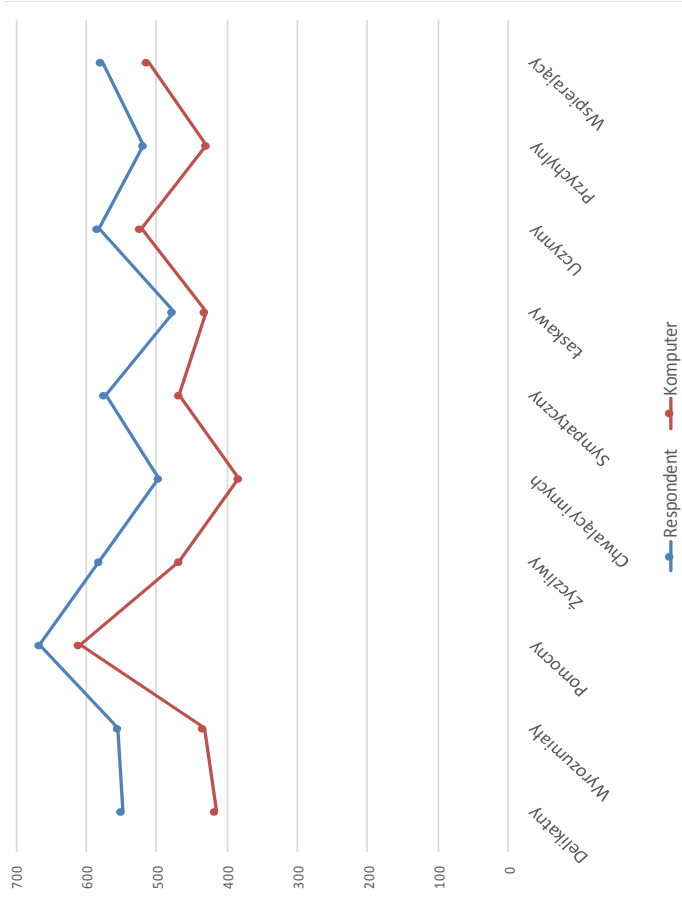
Przyjrzyjmy się po kolei zaprezentowanym danym. Wykres 3 pokazuje przymiotniki, które w egogramie przypisane były do stanu Ja-Rodzic Krytyczny. Widać tu pewne różnice pomiędzy wyborami dokonywanymi przez badanych w odniesieniu do siebie i do komputera. Maszyna jest, ich zdaniem, bardziej *żądatająca*, *uprzykrzająca* i *bezkompromisowa*, z kolei mniej *uparta*, *nieugięta*, *oceniająca* i *wymagająca*. Przy czym najbardziej widoczne są różnice (na korzyść respondenta) w obrębie przymiotników *uparty*, *oceniający* oraz *wymagający*. Ostatni z tych przymiotników, na linii prezentującej wyniki komputera, uzyskał

również bardzo wysoką pozycję. Można zatem powiedzieć, iż po stronie urządzenia mamy do czynienia z Rodzicem Kontrolującym, stosunkowo zrównoważonym. Różnice pomiędzy poszczególnymi przymiotnikami są mniejsze niż w przypadku wyborów ukierunkowanych na siebie. Komputer jest przede wszystkim *zasadniczy* (w takim samym jednak stopniu jak respondent). Jest też *wymagający* – choć mniej niż respondent – i wydaje się, że być może w innym znaczeniu. Człowiek wymaga od maszyny wykonania pewnego działania. Maszyna natomiast wymaga od użytkownika określonego poziomu umiejętności jej obsługi. Podobne znaczenie może tu mieć przymiotnik *żądatający*. *Upór, nieugiętość* natomiast, mimo iż po stronie człowieka uzyskały wartości wyższe, w strukturze komputera również zajmują pozycje stosunkowo wysokie. Mogą zatem wiązać się znowu z narzuconą przez oprogramowanie koniecznością wykonania pewnych sekwencji działań oraz brakiem elastyczności na działanie użytkownika. Reakcje maszyny uzależnione są od programu i tylko w zakresie przez niego przewidywanym mogą następować. Zupełnie inaczej wygląda natomiast stan Ja-Rodzic Opiekun. Jak obserwujemy na wykresie 4, linie układają się prawie równolegle. Respondenci po prostu przypisywali komputerowi dokładnie te same cechy co sobie, ale o mniejszym natężeniu. Przy czym zarówno po stronie badanych, jak i urządzenia najczęściej wyborów uzyskał przymiotnik *pomocny*. Wysoką pozycję mają również takie cechy, jak *wspierający* oraz *uczynny*. Mamy tu zatem obraz maszyny pomagającej użytkownikowi. Zapewne nie tylko w pracy, ale również w czynnościach związanych z szeroko pojętą rozrywką, czy też zdobywaniem informacji. Co ciekawe, całkiem wysoką pozycję uzyskał tu również przymiotnik *sympatyczny*, który hipotetycznie wydawać by się mógł typowo ludzką cechą.

Wykres 5 pokazuje przymiotniki wybierane dla określenia poziomu stanu Ja-Dorosły. I tu znowu mamy do czynienia z wyraźnymi różnicami pomiędzy tendencjami do przypisywania cech sobie i komputerowi. Linia prezentująca wybory dotyczące cech człowieka jest znacznie bardziej równa. Dopiero na końcu obserwujemy spadek. Użytkownicy bardzo nisko oceniają swoją *systematyczność*. Komputer wypada tu lepiej, choć również i w tym przypadku jest to najniższej uplasowana cecha. Słabo, zarówno po stronie człowieka, jak i maszyny, wypada również *operatywność*. Znaczne różnice, na korzyść respondentów, mamy w obrębie takich przymiotników, jak *zdolny*, *racjonalny* i *konkretny*. Minimalnie lepiej od człowieka wypada komputer pod względem *efektywności* oraz *dokładności*. Wydaje się zatem, iż respondenci raczej po swojej stronie pozostawiają zadania związane z racjonalną oceną podejmowanych działań oraz selekcją odnajdywanych informacji. Komputer zostaje raczej efektywną i przydatną maszyną, nad którą pełną kontrolę sprawuje jego użytkownik.

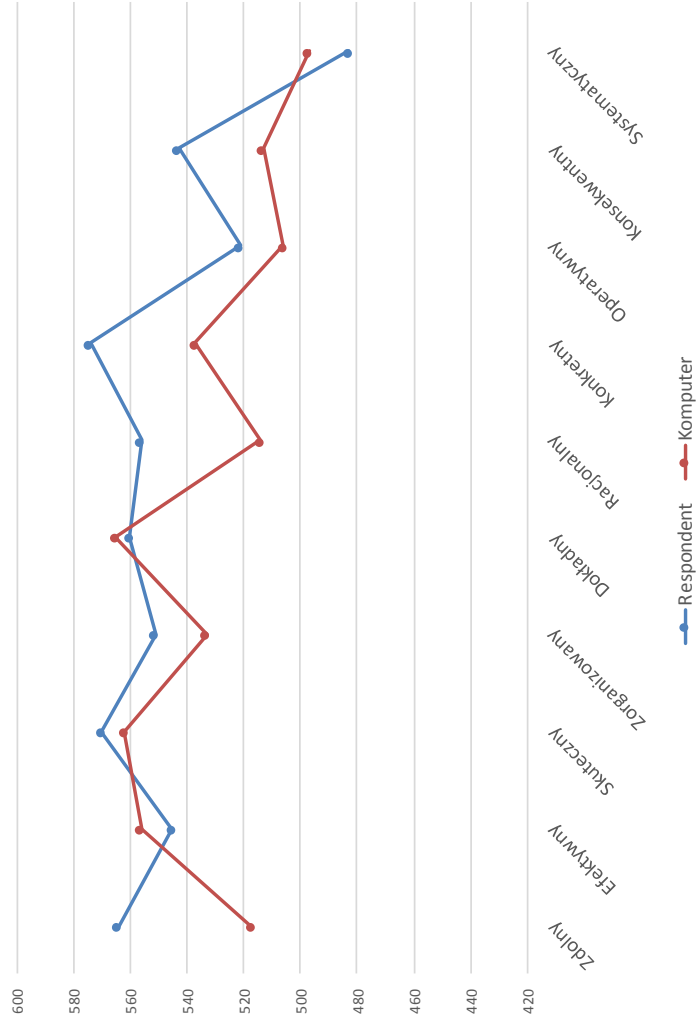


Wykres 3. Ja-Rodzic Krytyczny. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera
 Źródło badania własne, N = 196.



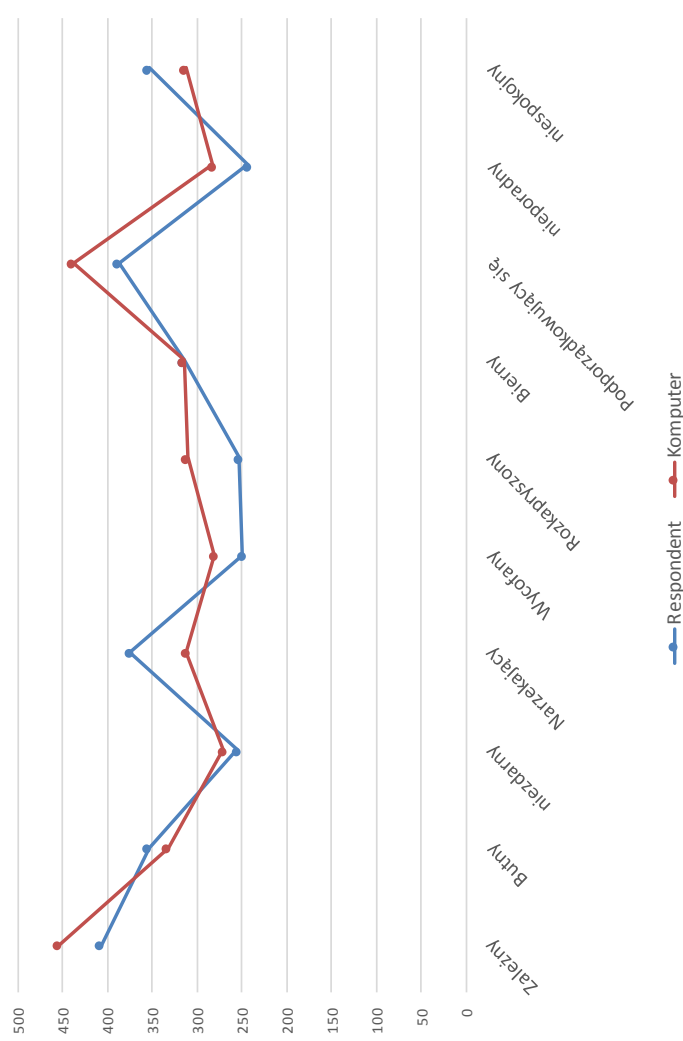
Wykres 4. Ja-Rodzic Opiekuńczy. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera

Źródło: badania własne, N = 196.



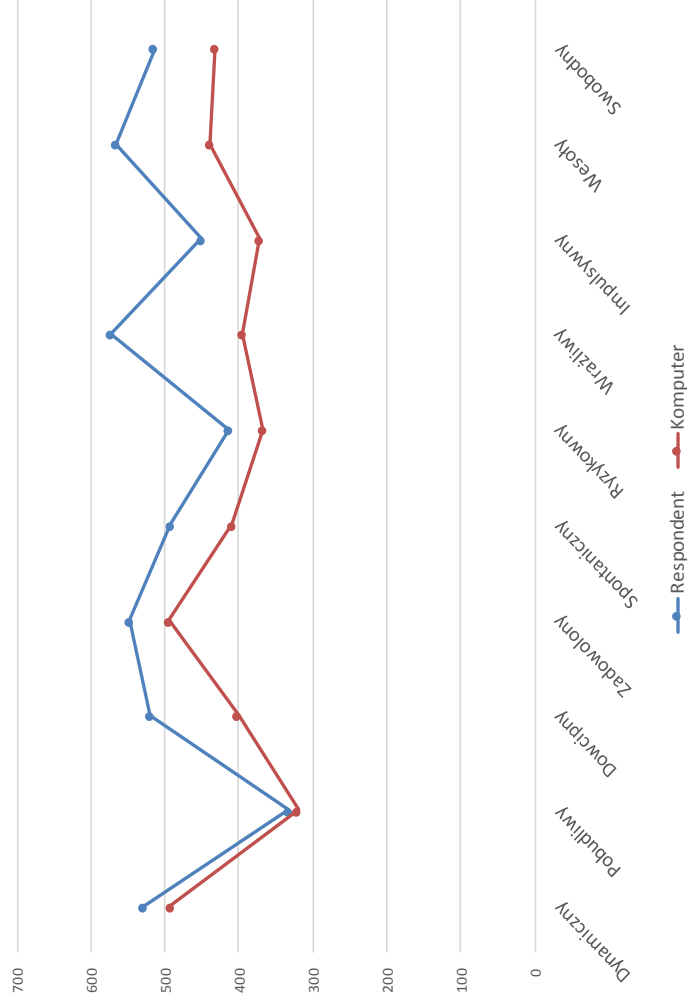
Wykres 5. Ja-Dorosły. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera

Źródło badania własne, N = 196.



Wykres 6. Ja-Dziecko Przystosowane. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera

Źródło badania własne, N = 196.



Wykres 7. Ja-Dziecko Naturalne. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera
 Źródło badania własne, N = 196.

Wykres 6 to przymiotniki odnoszące się do Dziecka Przystosowanego badanych. Jest to stan Ja, w którym znajdziemy zarówno elementy bierności i wycofania, jak i buntu czy też agresji. Jak widać na zaprezentowanym wykresie, różnice w poziomach wybieranych przymiotników nie są bardzo duże, jednak linie nie przebiegają równoległe i krzyżują się w kilku miejscach. Respondenci są bardziej *narzekający, niespokojni czy butni*, ale to komputer jest bardziej *podporządkowujący się i zależny*. Po stronie maszyny mamy też przewagę w obrębie takich cech, jak *nieporadny, wycofany, rozkapryszony czy niezdarny*. Na praktycznie tym samym poziomie ocenili badani siebie i maszynę przy przymiotniku *bierny*. Tak więc większość cech, które świadczyć mogą o wycofaniu czy też podporządkowaniu, uzyskała wyższe wartości po stronie maszyny, a nie człowieka. Zbuntowany aspekt Dziecka Przystosowanego wydaje się zatem w tym przypadku raczej domeną człowieka niż maszyny. Komputer jest w tym aspekcie Ja odbierany raczej jako „ktoś” bierny, wykonujący polecenia i podporządkowujący się.

Nieco inaczej wygląda struktura przymiotników związanych z Dzieckiem Naturalnym, zaprezentowanych na wykresie 7. Podobnie jak w przypadku przymiotników związanych z Rodzicem Opiekuną, również i tu mamy do czynienia z sytuacją, w której na każdym polu człowiek wypada lepiej. Trzeba przy tym podkreślić, iż w Dziecku Naturalnym wyróżnić można wyraźne pozytywne i negatywne aspekty tego stanu Ja. Tu bowiem tkwi nasz wewnętrzny zapal, kreatywność czy radość. Z drugiej jednak strony to z tego stanu Ja będzie płynęła tendencja do impulsywności czy też ryzykownych oraz irracjonalnych działań. Jakie zatem przymiotniki były tu wybierane najczęściej i gdzie występują największe różnice pomiędzy człowiekiem i komputerem? Użytkownicy często przypisywali sobie cechę *wrażliwy*. I jak nietrudno się domyślić, komputer na tym polu wypada bardzo słabo, choć wbrew pozorom nie najslabiej. Najniżej sklasyfikowana cecha po stronie zarówno maszyny, jak i człowieka to *pobudliwy* (i tu poziom urzędnika i respondenta niemalże sobie odpowiada). Człowiek jest nieznacznie bardziej *dynamiczny* od komputera. Potem odległość pomiędzy liniami zwiększa się przy takich cechach, jak *dowcipny czy wesoły*. Nieco mniejsza jest przy przymiotniku *swobodny i impulsywny*, a jeszcze mniejsza przy *spontanicznym, zadowolonym i ryzykownym*. Przyglądając się rozkładowi przymiotników w obrębie samego komputera, widzimy jednostkę dynamiczną i zadowoloną. Cechy, które mogłyby wiązać się z negatywnym aspektem Dziecka Naturalnego, takie jak pobudliwość, tendencja do działań ryzykownych czy też impulsywność, to najniżej punktowane przez badanych przymiotniki.

Przejdźmy jednak do meritum i przyjrzyjmy się zestawieniu struktury osobowości badanych z tą, którą przypisują oni komputerom. Analiza danych zaprezentowanych w tabeli 2 oraz na wykresie 2 wydaje się prowadzić do zaskakujących wniosków. W swoich przypuszczeniach, autor niniejszej publikacji zakładał, iż struktura przypisywana komputerom będzie posiadała znacznie więk-

sze dysproporcje pomiędzy wartościami poszczególnych stanów Ja. Można było przypuszczać, że sposób, w jaki korzystamy z komputera, będzie, w zależności od zadań czy też umiejętności użytkowników, w jakiś sposób promował takie stany Ja, jak:

- Rodzic Kontrolujący – w sytuacjach zadań wymagających przyporządkowania się poleceniom komputera lub w przypadku niskiego poziomu umiejętności jego obsługi,
- Dorosły – w zadaniach związanych z pracą, wyszukiwaniem informacji itp.,
- lub Dziecko Naturalne – w przypadku korzystania z komputera w celach związanych z szeroko pojętą rozrywką.

Wydawało się, iż Rodzic Opiekuńczy czy też Dziecko Przystosowane nawet jeśli będą występować, to ich poziom będzie niewielki i na pewno znacznie niższy od pozostałych stanów Ja. Tymczasem mamy tu do czynienia niemalże z odzwierciedleniem struktury osobowości użytkownika. Zastanawiając się nad przyczyną takiego stanu rzeczy, przychodzi na myśl opisane już we wcześniejszej części pracy tzw. „równanie mediów” B. Reevesa i C. Nassa (zobacz – rozdział 2 części teoretycznej niniejszego opracowania). Skoro przeprowadzone przez nich eksperymenty skłoniły ich do postawienia znaku równości pomiędzy mediami a prawdziwym życiem oraz pozwoliły na sformułowanie wniosku mówiącego, że człowiek w kontakcie z rzeczywistością mediów zachowuje się tak samo jak w kontakcie z innymi ludźmi, to zaobserwowane tu wyniki są w istocie kolejnym potwierdzeniem słuszności powyższych tez. Gdyby użytkownik w kontakcie z komputerem widział jego strukturę osobowości jako niepełną lub mocno nierównomierną, tym samym trudno byłoby mówić, iż nawiązuje relację o cechach relacji międzyludzkich. Zaprezentowane dane jednoznacznie wskazują na to, że projektowana na urządzenie struktura stanów Ja to struktura zbliżona do tej, jaką ma człowiek a więc w istocie – ludzka. Tym samym potwierdza się też teza o relacyjnym charakterze kontaktu człowiek–maszyna.

To, że ogólne, uśrednione wartości poszczególnych stanów Ja po stronie użytkownika i komputera w znacznym stopniu są do siebie podobne to oczywiście nie jedyny wniosek w analizie związanej z weryfikacją pierwszej z postawionych hipotez roboczych. Podobny rozkład danych na zaprezentowanym wykresie nie stanowi bowiem wystarczającej podstawy do określenia zależności pomiędzy strukturą osobowości użytkownika a tą, którą przypisuje on komputerowi. Dlatego też kolejnym wykonanym przez autora publikacji krokiem było obliczenie oraz analiza korelacji pomiędzy omawianymi tu zmiennymi. Odpowiednią macierz uzyskano w programie Statistica poprzez zestawienie ze sobą dwóch grup zmiennych. Jedną z nich stanowiły stany Ja użytkownika, a drugą te, które przypisywane są komputerowi. Uzyskane wyniki zaprezentowano w tabeli 3.

Tabela 3. Macierz korelacji pomiędzy strukturą osobowości użytkownika a tą, którą badani przypisują komputerowi

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N= 196 (Braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opiekuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przy- stosowane	Komputer – Dziecko Naturalne
Użytkownik – Rodzic Krytyczny	0,542418	0,091983	0,149659	0,342645	0,250879
Użytkownik - Ro- dzic Opiekuńczy	0,052143	0,483935	0,282743	-0,006574	0,333909
Użytkownik – Dorosły	0,105592	0,285517	0,337051	0,005802	0,255709
Użytkownik – Dziecko Przysto- sowane	0,365441	0,089966	-0,024997	0,564215	0,117784
Użytkownik – Dziecko Naturalne	0,236296	0,383616	0,245871	0,025873	0,472437

Źródło: badania własne.

Jak widać, spośród istotnych współczynników korelacji najwyższą wartość ma zależność pomiędzy Ja-Dziecko Przystosowane użytkownika i tym samym stanem po stronie komputera. Wartość 0,56 wskazuje na zależność wysoką. Wynik ten wydaje się całkowicie uzasadniony. Dziecko Przystosowane to lęk, obawa, podporządkowanie, ale również bunt czy złość. Denerwując się na komputer, uznajemy go za jednostkę nieprzyjemną, również skorą do robienia nam na złość czy wykonywania całego szeregu irracjonalnych działań wymierzonych przeciwko nam. A zatem tym samym przypisujemy mu te same cechy, związane z negatywnym aspektem Dziecka Przystosowanego. A co ze wspomnianymi przed chwilą lękiem, obawą czy podporządkowaniem? W tym miejscu należy zwrócić uwagę na jeszcze jedną istotną zależność zaznaczoną w analizowanej macierzy – pomiędzy Dzieckiem Przystosowanym użytkownika a Rodzicem Krytycznym przypisywanym komputerowi. Uzyskana tu wartość jest wprawdzie znacznie niższa (0,365) i wskazuje na korelację na poziomie przeciętnym, jednakże zarazem również w pełni uzasadniona i dająca się łatwo wytłumaczyć. Należy też podkreślić, iż w weryfikowanej tu hipotezie postawiono przypuszczenie, iż użytkownicy kateksjonujący u siebie w wyższym stopniu stan Ja-Dziecko Przystosowane będą w wyższym stopniu kateksjonować właśnie Rodzica Krytycznego w przypadku komputera. Skoro bowiem obawiam się tego urządzenia, podchodzę lękowo, podporządkowuję się, to tym samym automatycznie inicjuję właśnie transakcje z poziomem Dziecka Przystosowanego do Ro-

dzica Krytycznego. Komputer traktowany jest tu jako narzędzie trudne do opanowania, groźne, mądrzejsze od użytkownika. Ogólnie – lepiej z nim nie zadzierać, zrobić swoje i zająć się czymś innym, z dala od tej zdobyczy nowych technologii.

Jak do tej pory analiza wyników badań własnych zdaje się wskazywać, iż hipoteza postawiona w odpowiedzi na pierwszy problem badawczy może się potwierdzić. Aby jednak to sprawdzić, przejdźmy do dalszej analizy zamieszczonej macierzy korelacji. Przyglądając się najwyższym istotnym wartościom współczynnika korelacji, należy zauważyć, iż w przypadku każdego ze stanów Ja użytkownika odnosi się on do analogicznego stanu Ja przypisywanego komputerowi. A zatem zaprezentowana macierz potwierdza wniosek, który postawiono we wcześniejszym fragmencie niniejszego rozdziału na podstawie analizy samych uśrednionych wartości poszczególnych stanów Ja. Mówił on o tendencji do odzwierciedlania po stronie komputera swojej własnej struktury osobowości. Drugi co do wysokości współczynnik spośród tych, które program Statistica oznaczył jako istotne, określa zależność pomiędzy stanem Ja-Rodzic Krytyczny użytkownika a Ja-Rodzic Krytyczny komputera. Wartość 0,54 wskazuje na korelację wysoką. Wynik ten wydaje się w pełni uzasadniony. W 2004 roku autor opracowania wraz ze Zbigniewem Wieczorkiem przeprowadzili krótkie badanie ankietowe wśród studentów⁸⁵. Celem było określenie, na ile charakter kontaktu badanych z komputerem można określić mianem relacji. W związku z tym część pytań dotyczyła uczuć i emocji wobec urządzenia. Uzyskane wyniki wskazały wtedy na znaczną przewagę emocji negatywnych względem maszyny. Użytkownikom często zdarzało się denerwować na komputer, poganiać go itp. Są to niewątpliwie komunikaty wysyłane z poziomu Rodzica Krytycznego do Dziecka Przystosowanego. Co jednak jeśli komputer nie reaguje tak, jak byśmy w takiej sytuacji chcieli? Jeśli użytkownik pogania komputer i złości się na jego powolność, a ten w odpowiedzi zamiast przyspieszyć, jeszcze bardziej zwalnia czy nawet się zawiesza? Taka reakcja może być odebrana dwojako. Z jednej strony, jako odpowiedź z Dziecka Przystosowanego, lecz z jego negatywnego aspektu, zwanego czasem Dzieckiem Zbuntowanym. Może być też jednak tak, że użytkownik potraktuje ją również jako reakcję pochodzącą z Rodzica Krytycznego. Komputer wie lepiej, robi swoje, poucza nas itp. W obu przypadkach mamy do czynienia z transakcjami skrzyżowanymi, a więc takimi, które są podstawą relacji konfliktowych.

W obrębie Rodzica Krytycznego użytkownika pojawiają się jeszcze istotne współczynniki korelacji określające zależność z Dorosłym oraz z Dzieckiem Naturalnym komputera. Ich wartości wskazują jednak na korelację słabą, przy czym współczynnik korelacji z Dorosłym wynosi zaledwie 0,15. Wydaje się to zrozumiałe. Zapewne czasem część pozytywnych aspektów naszego Rodzica Krytycznego, takich jak ukierunkowanie zachowania na pewne przyjęte normy postępowania, wartości czy zasady moralne, może odwoływać się do stanu Ja-

⁸⁵ Zobacz: Z. Łęski, Z. Wieczorek, *Internet – informacja, czy relacja...*, s. 53–67.

-Dorosły komputera. Niemniej jednak nie występuje to często, stąd obserwowana zależność jest na bardzo niskim poziomie. Wartość współczynnika z Dzieckiem Naturalnym jest już nieco wyższa (0,25). I tu również uzyskany wynik wydaje się uzasadniony. Pozytywne aspekty Rodzica Krytycznego mogą kierować bodźce transakcyjne do Dziecka Naturalnego. Co więcej, Rodzic częściej i chętniej zwraca się do Dziecka niż do Dorosłego. Stąd wyższa wartość współczynnika jest jak najbardziej uzasadniona. Nadal jednak możemy tu mówić jedynie o korelacji słabej.

W obrębie stanu Ja-Rodzic Opiekuńczy użytkownika, jak to już wspomniano wcześniej, zaobserwowano przede wszystkim korelację z Rodzicem Opiekuńczym Komputera. Wartość współczynnika – 0,48 wskazuje na zależność przeciętną, ale bliską wysokiej. Oprócz tego istotne statystycznie współczynniki wskazują na zależność z Dzieckiem Naturalnym (0,33 – korelacja przeciętna) oraz z Dorosłym komputera (0,28 – korelacja słaba, ale bliska przeciętnej). I znów wyniki wydają się całkowicie uzasadnione. Transakcja Rodzic Opiekuńczy – Dziecko Naturalne wydaje się tą, która najczęściej jest z tego stanu Ja inicjowana. Jednocześnie może być tak (podobnie jak w przypadku Rodzica Krytycznego), że określone komunikaty będą kierowane do stanu Ja-Dorosły. Z całą pewnością występuje to jednak znacznie rzadziej.

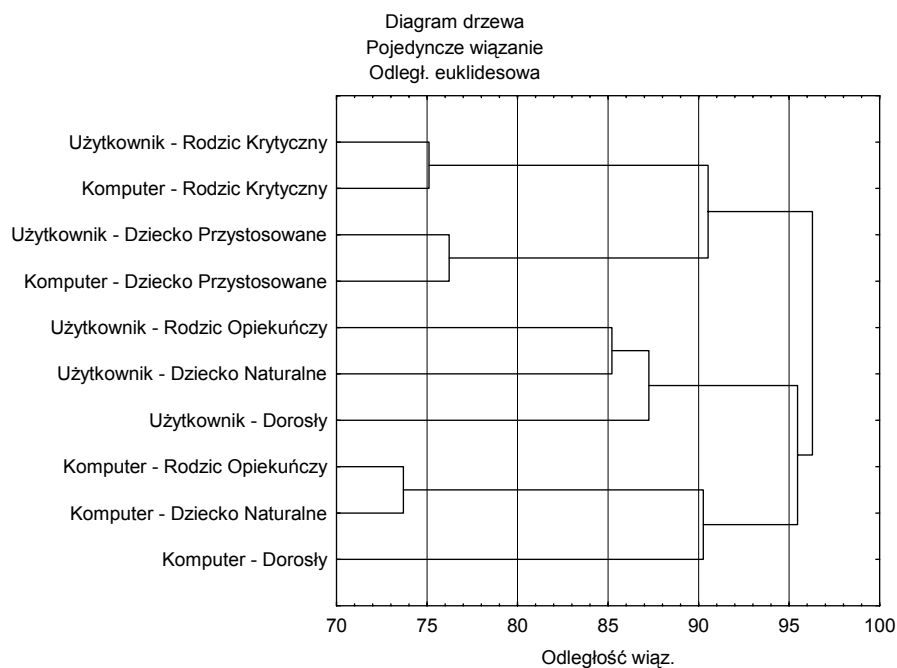
Dorosły użytkownika oczywiście nawiązuje transakcje najczęściej z Dorosłym komputera. Współczynnik korelacji wskazuje jednak tylko na korelację przeciętną. Na wykresie 2 widać, iż poziom tego stanu Ja jest wysoki, z niewielką różnicą na niekorzyść struktury osobowości komputera. Z jednej zatem strony mamy to do czynienia z transakcjami symetrycznymi, Dorosły–Dorosły. Z drugiej jednak, uzyskany wynik być może świadczy o tym, że w badanej grupie ten stan Ja jest stosunkowo najrzadziej wykorzystywany w kontakcie z nowymi technologiami, a relacja człowiek–komputer przyjmuje zwykle wymiar emocjonalny. Podobnie zatem jak w przypadku typowych relacji międzyludzkich. Wynik ten można więc uznać za kolejne potwierdzenie słuszności przywoływanych wcześniej tez B. Reevesa i C. Nassa. Kontynuując rozważania związane z emocjonalnym charakterem obserwowanej tu relacji, należałoby spodziewać się, iż będzie ona kierowana nie tylko symetrycznie na poziomie Dorosły–Dorosły. Emocje bowiem mogą ukierunkować się zarówno na stan Ja-Dziecko, jak i Ja-Rodzic. I rzeczywiście, uzyskane wyniki wskazują też na korelację na poziomie słabym (choć bliskim przeciętnemu) z Rodzicem Opiekuńczym (0,28) oraz Dzieckiem Naturalnym (0,25). W przypadku Rodzica Opiekuńczego mamy do czynienia z transakcją komplementarną – w obrębie tego stanu Ja mieliśmy do czynienia z analogiczną zależnością o podobnej sile. W Dziecku Naturalnym natomiast tkwi między innymi naturalna ciekawość poznawcza. Ja-Dorosły może zatem przyjmować rolę swoistego nauczyciela. Być może zatem zależność ta wskazuje na to, że użytkownicy próbują czasem coś komputerom wytłumaczyć, czy czegoś je nauczyć. Powstaje pytanie, czy takim właśnie działaniem nie jest na przykład instalacja nowego oprogramowania i tym samym zwiększanie możliwości urządzenia.

Kolejnym występującym w macierzy korelacji stanem Ja jest Dziecko Przystosowane. Mamy tu jednak do czynienia wyłącznie z dwiema istotnymi zależnościami – z Dzieckiem Przystosowanym oraz Rodzicem Krytycznym komputera. Obie zostały już omówione na początku niniejszej analizy. Pozostaje zatem Dziecko Naturalne. Można powiedzieć, że ten stan Ja nie dogaduje się tylko z Dzieckiem Przystosowanym. Wszystkie pozostałe współczynniki korelacji są istotne. Oczywiście znowu najwyższy jest ten wskazujący na istnienie transakcji komplementarnej na tym samym poziomie, czyli określający zależność z Dzieckiem Naturalnym komputera. Wartość 0,47 świadczy o korelacji przeciętnej, ale dość blisko wysokiej. Każda sytuacja, w której używamy komputera do szeroko pojętej rozrywki, to tak naprawdę transakcja komplementarna w obrębie tego właśnie stanu Ja. Również zaspokajanie ciekawości poznawczej związanej z zainteresowaniami czy pasjami jednostki może odbywać się na poziomie Dziecka Naturalnego. Jak bowiem inaczej można scharakteryzować na przykład funkcjonowanie mnóstwa tematycznych forów dyskusyjnych, które znajdujemy w Internecie? Osoby udzielające tam po prostu informacji z perspektywy Dorosłego wydają się nudne i pozbawione wyrazu. Nie są też lubiane przez innych uczestników tego typu sieciowych dyskusji. Rozmowy wydają się odbywać głównie na poziomie Dziecka. Sprawne połączenie przekazywania informacji z rozrywką, a jednocześnie obserwowana często łatwość zmian nastrojów, szybkie przechodzenie z przyjaznej rozmowy na prawdziwe wojny na obelgi również pozostaje w obszarze stanu Ja-Dziecko. Dlatego też wynik taki jest jak najbardziej uzasadniony. Na drugim miejscu, również z korelacją przeciętną (choć z wartością współczynnika już zauważalnie niższą – 0,37), mamy zależność z Rodzicem Opiekuńczym komputera. I znów wydaje się, że zaraz po wspomnianej wcześniej transakcji ta jest dla opisywanego stanu Ja najbardziej naturalna. Dziecko komunikuje się z Rodzicem, jemu zadaje pytania, od niego oczekuje pomocy czy opieki. Przy czym wyniki wskazują na to, że transakcje biegną tu zarówno do Rodzica Opiekuńczego, jak i Krytycznego. Choć tego drugiego – zauważalnie rzadziej (korelacja słaba – współczynnik 0,23). Czasem też, zapewne w celu pogłębiania wiedzy czy zaspokajania własnej ciekawości, użytkownicy zwracają się z pytaniami z poziomu Dziecka Naturalnego do Dorosłego komputera. Tu też mamy do czynienia z korelacją na poziomie słabym – 0,25.

Aby w pełni zweryfikować powyższe wnioski, dokonano również analizy skupień. Wyniki aglomeracji w postaci uzyskanego w programie Statistica diagramu drzewa prezentuje wykres 8.

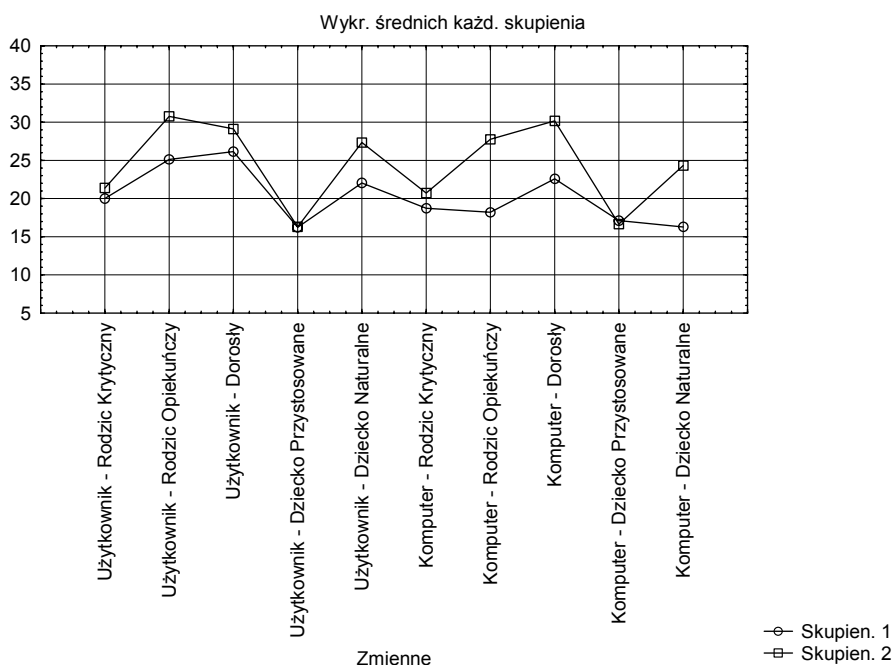
Pierwszym elementem, jaki od razu rzuca się w oczy w trakcie analizy zamieszczonego wykresu, jest wiązanie pomiędzy Rodzicem Krytycznym użytkownika a Rodzicem Krytycznym komputera oraz pomiędzy Dzieckiem Przystosowanym użytkownika i Dzieckiem Przystosowanym komputera. Następnie widać wiązanie łączące obie wspomniane powyżej grupy. Stanowi to potwierdzenie istnienia, opisanych wcześniej na podstawie macierzy korelacji, zależno-

ści pomiędzy powyższymi stanami Ja. Kolejne grupy obserwowane na wykresie nr 2 to połączenie Rodzica Opiekuńczego i Dziecka Naturalnego użytkownika oraz analogiczne wiązanie po stronie komputera. W obu przypadkach łączy się ono ze stanem Ja-Dorosły, a następnie tak utworzone grupy łączą się wzajemnie ze sobą. Należy przy tym przypomnieć, iż w trakcie analizy zależności, na jakie wskazała macierz korelacji zamieszczona w tabeli 2, ujawnione zostało istnienie słabych bądź przeciętnych korelacji pomiędzy powyższymi stanami Ja. Dokonano także analizy skupień metodą k-średnich. Uzyskane wyniki prezentuje wykres 9. Do skupienia pierwszego, zawierającego niższe uśrednione wartości stanów Ja przypisywanych sobie oraz komputerowi, program Statistica przypisał 81 przypadków. Na skupienie drugie, z wyższymi wartościami, przypada natomiast – 115 przypadków. Analiza zamieszczonego wykresu wyraźnie pokazuje, iż w obrębie stanów Ja-Dziecko Przystosowane komputera i użytkownika uśrednione wartości pokrywają się, natomiast Rodzic Krytyczny użytkownika oraz Rodzic Krytyczny komputera różnią się stosunkowo najmniej. Mamy tu zatem kolejne potwierdzenie postawionych wcześniej wniosków odnośnie do silnych zależności, szczególnie w obrębie tych właśnie stanów Ja.



Wykres 8. Zestawienie struktury osobowości użytkownika ze strukturą przypisywaną przez niego komputerowi. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N=196.



Wykres 9. Zestawienie struktury osobowości użytkownika ze strukturą przypisywaną przez niego komputerowi. Analiza skupień – wyniki grupowania metodą k-średnich

Źródło: badania własne, N=196.

Podsumowując tę część rozważań, przypomnieć należy, iż w hipotezie sformułowanej w odpowiedzi na pierwszy problem badawczy, założono, iż wyższy poziom Ja-Rodzic użytkownika (zarówno Opiekuńczy, jak i Kontrolujący) będzie sprzyjał tendencji do przypisywania komputerom wyższego poziomu Ja-Dziecko Przystosowane. Wyniki badań własnych wskazują na występowanie istotnej zależności jedynie pomiędzy Rodzicem Kontrolującym użytkownika a Dzieckiem Przystosowanym komputera. Rodzic Opiekuńczy nie koreluje się z Dzieckiem Przystosowanym. Zgodnie z założoną hipotezą, zależność ta może również występować w drugim kierunku – osoby z wysokim poziomem Dziecka Przystosowanego będą po stronie komputera widziały wyższy poziom w obrębie stanów Ja-Rodzic. I również tu zależność występuje jedynie z Rodzicem Kontrolującym. Jak już wcześniej wspomniano, wynik taki wydaje się w pełni uzasadniony. Jednocześnie zarówno wartości współczynnika korelacji, jak i wyniki analizy skupień wskazują, iż wspomniane wyżej zależności są najsilniejsze spośród wszystkich, jakie występują pomiędzy strukturą osobowości użytkownika, a tą, którą przypisuje on komputerowi.

Postawiona hipoteza zakładała też, iż osoby z wysokim poziomem Ja-Dorosły będą również ten sam stan Ja projektować na komputer, oraz że podobnie może wy-

glądać sytuacja w przypadku wysokiego poziomu Dziecka Naturalnego – jego wysoki poziom po stronie użytkownika będzie wpływał na jego przypisywanie komputerowi na poziomie wyższym niż pozostałe stany Ja. Założenia powyższe potwierdziły się i to nie tylko w odniesieniu do wymienionych stanów Ja, ale w odniesieniu do całej struktury osobowości. Użytkownicy mieli tendencję do kateksjonowania poszczególnych stanów Ja komputera na poziomie podobnym do swojego. Można powiedzieć, iż stanowi to bardzo wyraźne potwierdzenie „uczłowieczania” maszyny i traktowania relacji z nią na równi z relacjami międzyludzkimi. Tym samym pojawił się tu kolejny bardzo wyraźny dowód na prawdziwość wspomnianych już wcześniej twierdzeń o utożsamianiu rzeczywistości medialnej z realną, jakie blisko dwadzieścia lat temu sformułowali B. Reeves i C. Nass.

Struktura osobowości przypisywana komputerom a deklarowany poziom umiejętności ich obsługi

Drugi ze sformułowanych w metodologicznej części niniejszego opracowania problemów związany był z zależnością pomiędzy deklarowanym poziomem umiejętności obsługi komputera a strukturą osobowości, jaką użytkownik przypisuje temu urządzeniu. Uzasadniając tak postawiony problem, wspomniano, iż można przypuszczać, że w zależności od tego, jak oceniamy swoje umiejętności obsługi komputera, nasze podejście do tego urządzenia może być inne. Inaczej będą wyglądały relacje kogoś, kto słabo obsługuje te urządzenia, inaczej kogoś, kto wysoko ocenia swoje umiejętności.

Tabelaryczne zestawienia uśrednionych stanów Ja przypisywanych komputerowi w powiązaniu z deklarowanym poziomem umiejętności obsługi tego urządzenia zaprezentowano w tabeli 4. W formie graficznej natomiast dane te zaprezentowane zostały na wykresie 10.

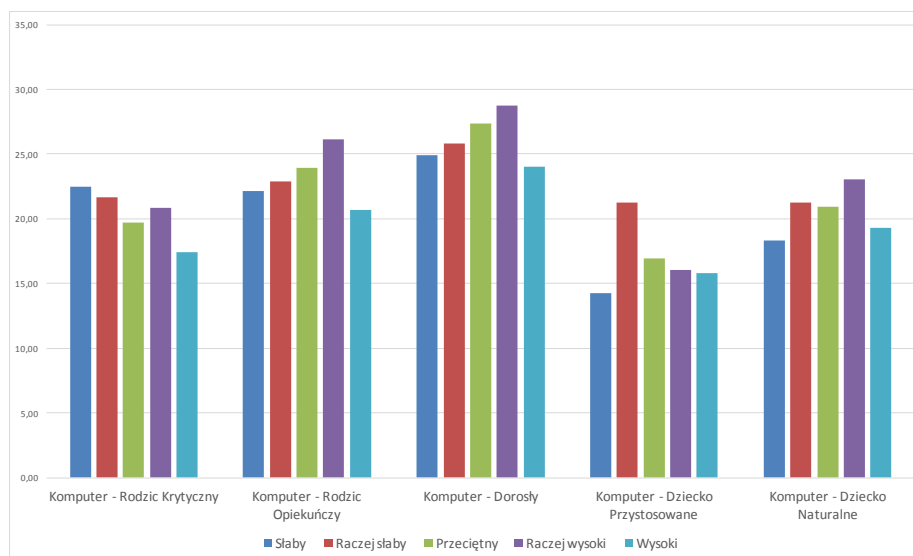
Niestety, przekrój badanej próby ze względu na deklarowany poziom umiejętności obsługi komputera nie pozwala tu na dokonanie w pełni wiarygodnej analizy. Aż 126 spośród 196 badanych określiło go jako przeciętny. Wysoko swoje umiejętności oceniło 18 osób, raczej wysoko 30. Jako słabe swoje umiejętności oceniło jedynie 9 użytkowników, raczej słabe – 13. Mamy zatem bardzo duże dysproporcje liczebności i bardzo małe grupy skrajne, co tak naprawdę uniemożliwia dokonanie obiektywnego zestawienia. Wydaje się też, że badani mogli uznać zaznaczenie opcji „przeciętny” jako wyboru w pewnym sensie najbezpieczniejszego i w istocie osoby z tej grupy mogą tak naprawdę należeć zarówno do grupy o umiejętnościach wysokich, jak i słabych. W trakcie przygotowywania badań przyjęto założenie, iż subiektywna ocena własnych umiejętności przez danego użytkownika będzie pozwalała najlepiej zweryfikować zależności pomiędzy tą zmienną a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości. To, czy jesteśmy w kontakcie z komputerem pewni siebie, czy też podchodzimy do urządzenia

lękowo i z dystansem, nie zależy przecież od obiektywnego poziomu umiejętności komputerowych, lecz od naszego własnego, subiektywnego stosunku do urządzenia. Niestety, uzyskane wyniki badań wskazują, iż założenie to należy skorygować, a analizę zawartą w niniejszym rozdziale dobrze byłoby w przyszłości powtórzyć, ale w oparciu o bardziej złożony algorytm pytań lub o badania jakościowe.

Tabela 4. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT

Poziom umiejętności obsługi komputera	Komputer – Rodzic Krytyczny	Komputer – Rodzic Opiekuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przystosowane	Komputer – Dziecko Naturalne
Słaby	22,44	22,11	24,89	14,22	18,33
Raczej słaby	21,62	22,85	25,77	21,23	21,23
Przeciętny	19,66	23,93	27,37	16,93	20,93
Raczej wysoki	20,87	26,17	28,70	16,03	23,07
Wysoki	17,44	20,67	24,00	15,78	19,28

Źródło: badania własne, N=196.



Wykres 10. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT

Źródło: badania własne, N=196.

Mimo wskazanych powyżej problemów zdecydowano się na dokonanie obliczeń statystycznych. Nawet jeśli nie jesteśmy w stanie w sposób obiektywny zweryfikować postawionej hipotezy, to być może uda się wskazać chociaż na

pewne tendencje, które w dalszej kolejności będą mogły być poddane weryfikacji w innych, następnym projektach badawczych. Sama analiza rozkładu wyników przedstawionych w tabeli 3 oraz na wykresie 4 zdaje się jednak już na tym etapie wskazywać na brak istotnych zależności pomiędzy deklarowanym poziomem umiejętności obsługi komputera a przypisaną mu strukturą osobowości. Wydaje się jednak, że można doszukiwać się pewnych niewielkich tendencji do przypisywania nieco wyższego poziomu stanu Ja-Rodzic Krytyczny przez użytkowników słabo obsługujących komputery. Obserwowane różnice są jednak stosunkowo niewielkie. W celu zweryfikowania niniejszych wniosków dokonano obliczeń statystycznych. Uzyskaną w programie Statistica macierz korelacji prezentuje tabela 5.

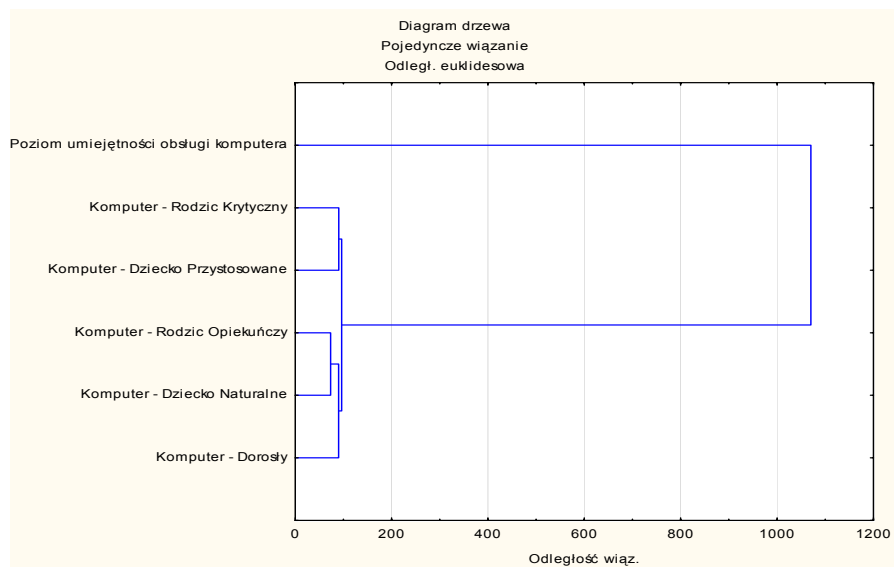
Tabela 5. Macierz korelacji pomiędzy poziomem umiejętności obsługi komputera a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N=196 (Braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opie- kuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziec- ko Przystosowane	Komputer – Dziecko Nat- uralne
Poziom umiejęt- ności obsługi komputera	-0,126593	0,000380	-0,003936	-0,068873	0,041602

Źródło: badania własne, N=196.

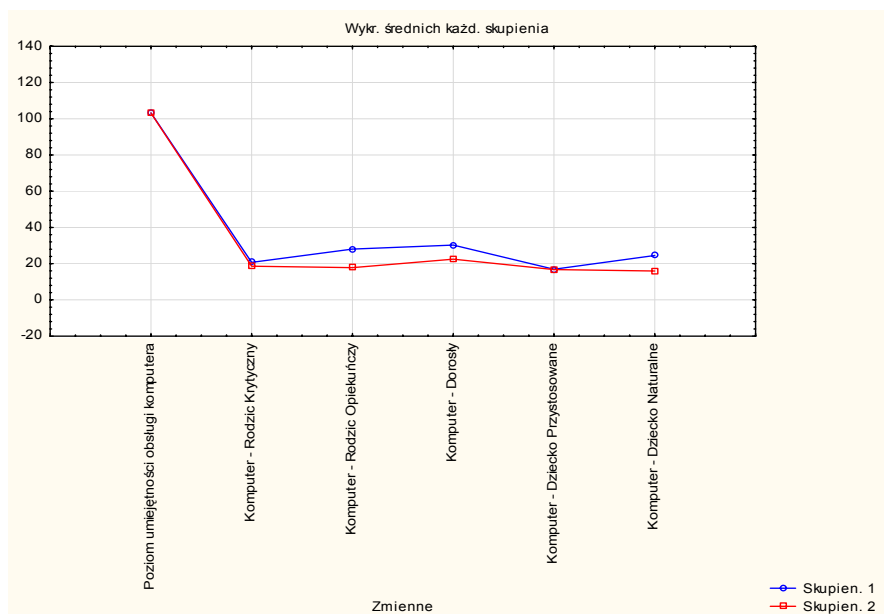
Jak nietrudno przewidzieć, przy takim rozkładzie badanej próby, w zaprezentowanej tabeli nie ma wyników statystycznie istotnych. Zgodnie jednak z zamieszczonymi powyżej rozważaniami oraz szukając pewnych tendencji do późniejszego zweryfikowania i przyglądając się wartościom współczynnika w tabeli 4, widać, że jedynie w obrębie Rodzica Krytycznego moglibyśmy mówić o bardzo słabej, ujemnej korelacji. Pozostałe współczynniki tak czy inaczej wskazują na całkowity brak zależności pomiędzy zmiennymi.

Przedstawiony powyżej wynik potwierdzają również wykresy uzyskane wskutek dokonanej analizy skupień. Zarówno wyniki aglomeracji (wykres 11), jak i k-średnich (wykres 12) jednoznacznie wskazują na brak jakichkolwiek zależności pomiędzy deklarowanym przez użytkowników poziomem umiejętności obsługi komputera a przypisywaną mu strukturą osobowości. Nie potrzeba wnikliwej analizy, aby zauważyć, że największa odległość na diagramie drzewa to ta pomiędzy deklarowaną umiejętnością a grupą, na którą składają się wszystkie stany Ja przypisywane komputerowi. Również w przypadku analizy metodą k-średnich widać brak jakichkolwiek zależności. Wprawdzie program Statistica wydzielił tu dwa skupienia (pierwsze, liczące 115 przypadków, oraz drugie, składające się z 81 przypadków), jednak wykresy średnich dla każdego ze skupień praktycznie się pokrywają. Różnice w rozkładzie są naprawdę nieznaczne.



Wykres 11. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

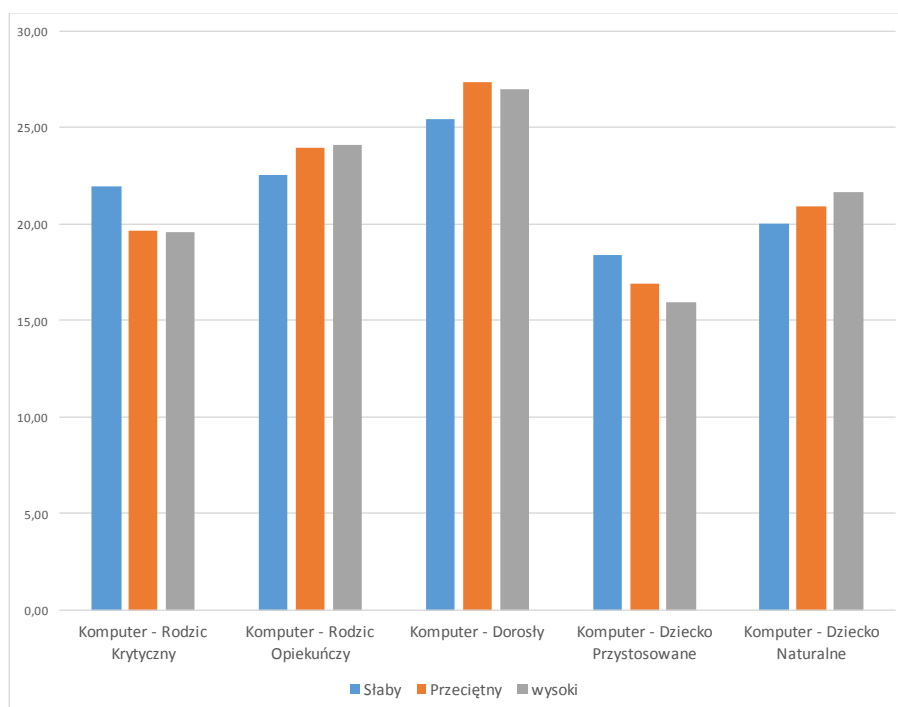
Źródło: badania własne, N=196.



Wykres 12. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień – wyniki grupowania metodą k-średnich

Źródło: badania własne, N=196.

Biorąc pod uwagę bardzo nierównomierny rozkład analizowanych danych, dla lepszej weryfikacji postawionej hipotezy zdecydowano się powtórzyć powyższe analizy, ale w oparciu o dane w trzech, a nie pięciu grupach. W tym celu scalono osoby deklarujące raczej wysoki i wysoki poziom obsługi komputera oraz respondentów oceniających się na poziomie słabym i raczej słabym. W wyniku takiego grupowania danych uzyskano 48-osobową grupę deklarującą wysoki poziom umiejętności komputera, 22-osobową z obsługą na poziomie stałym, oraz niezmienną 126-osobową grupę określającą swoje umiejętności jako przeciętne. Struktura przypisywanej komputerowi osobowości po takim właśnie podziale zaprezentowana została na wykresie 13.



Wykres 13. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach – słabym, przeciętnym oraz wysokim) z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT

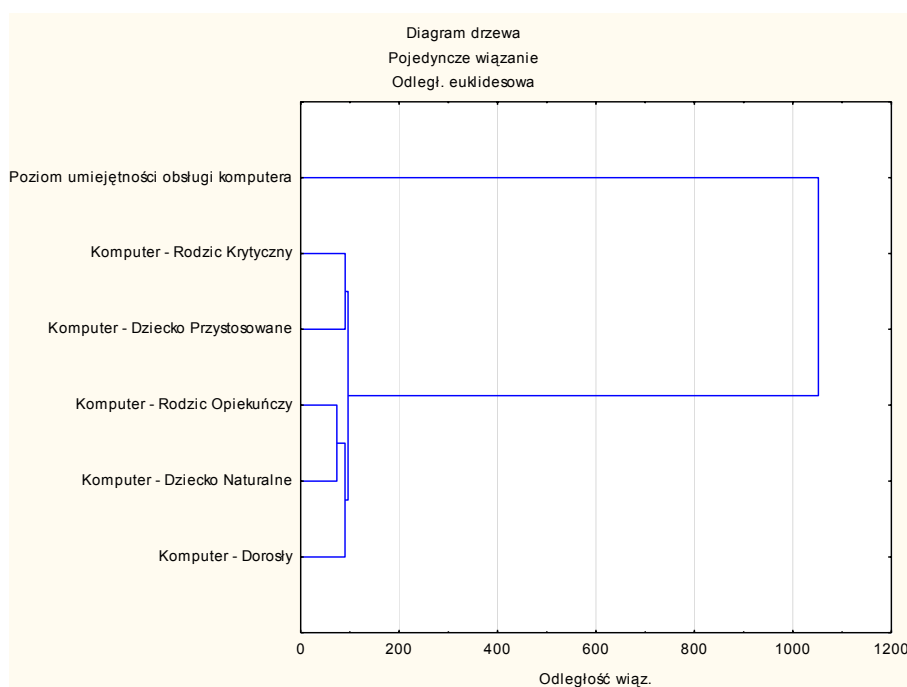
Źródło: badania własne, N=196.

Już na pierwszy rzut oka widać, iż poziomy poszczególnych stanów Ja ułożyły się w tym przypadku według określonej tendencji. Daje się zauważyć wyższy poziom Dziecka Przystosowanego oraz Rodzica Krytycznego u osób słabo obsługujących komputery. Dokonano zatem analizy statystycznej tak pogrupowanego materiału. Macierz korelacji zaprezentowano w tabeli 6, natomiast analizę skupień – wykres aglomeracji – na wykresie 14.

Tabela 6. Macierz korelacji pomiędzy poziomem umiejętności obsługi komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach – słabym, przeciętnym oraz wysokim) a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N = 196 (Braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Krytyczny	Komputer – Rodzic Opiekuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przystosowane	Komputer – Dziecko Naturalne
Poziom umiejętności obsługi komputera	0,088416	-0,054622	-0,040554	0,107695	-0,071000

Źródło: badania własne, N = 196.



Wykres 14. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach – słabym, przeciętnym oraz wysokim) ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N = 196.

Jak widać, uzyskane w ten sposób wyniki nadal jednak nie wskazują na istnienie jakichkolwiek istotnych zależności. Poszczególne wartości współczynnika korelacji w zaprezentowanej tabeli różnią się wprawdzie od tych, które zawiera macierz uwzględniająca pięciostopniową skalę umiejętności obsługi kom-

putera, nadal jednak nie ma wśród nich żadnych, które można by uznać za statystycznie istotne. Jednocześnie ich wartości są bardzo niskie i w żadnym przypadku nie wskazywałyby nawet na wystąpienie słabej korelacji. Natomiast w przypadku analizy skupień wykres 9 praktycznie nie różni się wcale od zaprezentowanego wcześniej wykresu 6. Tym samym na obecnym etapie nie da się zaobserwować żadnych istotnych zależności pomiędzy poziomem umiejętności obsługi komputera a przypisywaną mu strukturą osobowości, nawet po zgrupowaniu danych i jednoczesnym wyeliminowaniu z analizy grup składających się z deklaracji zaledwie kilku badanych.

Hipoteza sformułowana w odpowiedzi na drugi z problemów badawczych zakładała, iż osoby z niskim poziomem umiejętności obsługi komputera będą skłonne przypisywać mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic, podczas gdy osoby z poziomem wysokim chętniej przypiszą komputerowi wyższy poziom w obrębie Ja-Dorosły. Autor niniejszego opracowania w ramach wykonywanej pracy zawodowej często prowadzi różnego rodzaju zajęcia, kursy czy szkolenia z zakresu obsługi sprzętu i oprogramowania komputerowego. Uzasadniając tak sformułowaną hipotezę, odwołał się tak naprawdę do własnych doświadczeń, wynikających z możliwości częstej obserwacji użytkowników komputerów. Nierzadko można zauważyć, iż poszczególne osoby, w zależności od poziomu swoich umiejętności, podchodzą do komputerów z różnym nastawieniem. Założono zatem, iż niski poziom umiejętności może sprzyjać inicjowaniu transakcji z poziomu Dziecka Przystosowanego i tym samym przypisywaniu komputerowi wyższego poziomu stanów Ja-Rodzic, podczas gdy wyższy poziom umiejętności sprzyjać będzie transakcjom symetrycznym inicjowanym z poziomu Dorosłego i tym samym przypisywaniu urządzeniu tego samego stanu Ja. Jak wcześniej wspomniano, przekrój badanej grupy nie pozwala na obiektywną weryfikację postawionej hipotezy. Uzyskane wyniki nakazują na obecnym etapie ją odrzucić. Należy jednak zwrócić uwagę na sam rozkład danych na wykresach prezentujących strukturę osobowości przypisywaną przez użytkowników komputerowi. Szczególnie ciekawy wydaje się przy tym wykres 8, powstały po pogrupowaniu danych i wyeliminowaniu odpowiedzi skrajnych, które wybrane zostały przez bardzo małą liczbę badanych. Wprawdzie uzyskane proporcje nadal dalekie są od rozkładu pożądanego, który umożliwiłby wiarygodną i obiektywną analizę (co znalazło odzwierciedlenie w wynikach analiz statystycznych), jednak porównując poziomy stanów Ja przypisywanych komputerowi przez grupę o słabych oraz o wysokich umiejętnościach obsługi komputera, zauważa się pewne tendencje, które odzwierciedlają założenia hipotezy roboczej. Dlatego też zasadny wydaje się postulat mówiący o potrzebie powtórzenia zawartej w niniejszym rozdziale analizy w oparciu o inną, odpowiednio dopasowaną, procedurę badawczą.

Sposoby wykorzystywania komputera a przypisywana mu struktura osobowości

Trzeci z postawionych problemów badawczych dotyczył zależności pomiędzy przypisywaną komputerowi strukturą osobowości a sposobem jego wykorzystywania. Konieczność jego sformułowania uzasadniono faktem, iż istnieje uzasadnione przypuszczenie, że inaczej będzie wyglądała nasza relacja z maszyną wykorzystywaną głównie do pracy, inaczej do komunikowania się z innymi ludźmi, a jeszcze inaczej – w celach czysto rozrywkowych.

Jak zatem wygląda profil wykorzystywania komputera w badanej grupie? Ogólne zestawienie podejmowanych przez respondentów aktywności przedstawia tabela 7. Jak widać, rozkład jest tym razem dość zróżnicowany. Badani najczęściej używają komputerów do korzystania z portali społecznościowych, słuchania muzyki, czy śledzenia bieżących informacji. Jednakże częstotliwości zawarte w prezentowanej tabeli nie pozwalają na jednoznaczne wskazanie faworyta. Stosunkowo słabo w zestawieniu wypadają natomiast gry komputerowe.

Tabela 7. Formy korzystania z komputera w badanej grupie

	Praca z oprogramowaniem biurowym	Gry komputerowe	Portale społecznościowe	Inne niż portale społecznościowe formy komunikowania się przez Internet	Robienie zakupów przez Internet	Ściągane i przesyłanie plików	Oglądanie filmów	Słuchanie muzyki	Śledzenie bieżących informacji	Śledzenie ciekawostek i informacji ze świata gwiazd show-biznesu	Nauka i pogłębianie wiedzy (oprogramowanie dydaktyczne, strony naukowe)
Wcale	17	111	9	62	48	22	12	7	11	56	19
Rzadziej niż raz w tygodniu	48	43	5	56	117	76	47	22	22	45	37
Raz w tygodniu	39	11	4	16	12	31	40	9	17	19	31
Kilka razy w tygodniu	53	9	19	18	11	45	57	51	58	31	45
Codziennie do 1 godziny	10	7	39	16	4	9	5	25	49	20	18
Codziennie 1–2 godziny	13	6	52	14	1	8	19	32	31	16	27
Codziennie 2–5 godzin	13	5	49	9	3	5	12	24	7	7	16
Codziennie powyżej 5 godzin	3	4	19	5	0	0	4	26	1	2	3

Źródło: badanie własne, N=196.

Tabela 8. Macierz korelacji pomiędzy sposobami wykorzystywania komputera a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N= 196 (braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opiekuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przystoso- wane	Komputer – Dziecko Na- turalne
Praca z oprogramowa- niem biurowym	-0,044317	-0,049589	-0,049921	0,128548	-0,026624
Gry komputerowe	0,023371	0,165103	0,133109	-0,065632	0,182273
Portale społecznościowe	0,033981	0,061720	-0,028448	0,114377	0,061368
Inne niż portale społecz- nościowe formy komuni- kowania się przez Inter- net	-0,102373	0,010573	0,053822	-0,061556	0,063987
Robienie zakupów przez Internet	-0,033751	-0,047848	-0,022195	-0,143004	0,001781
Ściągane i przesyłanie plików	0,010674	0,101015	0,105270	0,021434	0,085547
Oglądanie filmów	0,000068	0,040901	0,014718	0,009975	-0,008281
Słuchanie muzyki	-0,018223	-0,011784	0,022399	-0,017442	-0,025835
Śledzenie bieżących in- formacji	0,055590	0,022669	0,106374	-0,071643	-0,034607
Śledzenie ciekawostek i informacji ze świata gwiazd show-biznesu	0,005442	0,108795	0,043790	0,112515	0,168392
Nauka i pogłębianie wie- dzy (oprogramowanie dydaktyczne, strony na- ukowe	0,104532	-0,056525	-0,008100	0,012250	-0,005939

Źródło: badania własne, N=196.

Wróćmy zatem do zawartego w problemie badawczym pytania. Czy to, jak korzystamy z komputera, będzie miało jakiś wpływ na przypisywaną urządzeniu strukturę osobowości? Macierz korelacji obliczoną przy pomocy programu Statistica prezentuje tabela 8. Niestety, jak można zaobserwować, większość zamieszczonych w niej wartości jest nieistotna statystycznie. Te istotne natomiast wskazują jedynie na korelacje słabe. Przyjrzyjmy się im jednak bliżej.

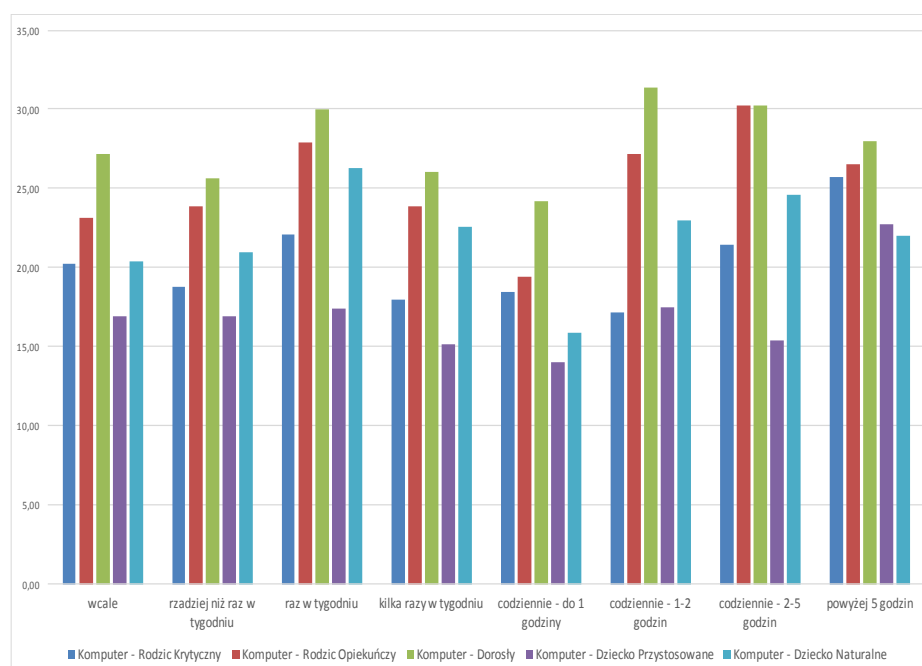
Praca z oprogramowaniem biurowym nie pociąga za sobą żadnych istotnych zależności z przypisywanymi komputerowi stanami Ja. Analizując specyfikę tego typu aktywności, można było przypuszczać, iż ewentualne korelacje pojawiają

się w obrębie Dorosłego, Rodzica Krytycznego lub Dziecka Przystosowanego. Komputer będzie tu bowiem odbierany raczej jako maszyna poważna, związana z koniecznością wykonania określonych zadań. W związku z tym albo nawiążemy tu transakcję symetryczną Dorosły–Dorosły (wspólnie rozwiązujemy problem), albo uległa – z poziomu Dziecka Przystosowanego do Rodzica Krytycznego (normy, zasady, reguły działania i postępowania), albo nadrzędną – z poziomu Rodzica Krytycznego do Dziecka Przystosowanego (masz mnie słuchać i wykonywać moje polecenia). Jak widać, założenia te nie potwierdziły się jednak w wyniku przeprowadzonych badań.

Badani wykorzystują oprogramowanie biurowe stosunkowo rzadko. Jak widać w tabeli 7, większość odpowiedzi uplasowała się w częstotliwości kilka razy w tygodniu (53). Na drugim miejscu było rzadziej niż raz w tygodniu (48), a na trzecim raz w tygodniu (39). Zatem osoby naprawdę regularnie korzystające z tego typu oprogramowania stanowią stosunkowo niewielki procent badanej grupy. Fakt ten może warunkować brak istotnych statystycznie zależności w niniejszej analizie. Można zwrócić jednak uwagę, iż wprawdzie uzyskane współczynniki korelacji nie są statystycznie istotne, jednakże ten, który określa zależność z Dzieckiem Przystosowanym, ma tu najwyższą wartość. Być może zatem, nawet jeśli nie możemy tu mówić o zależności, to jednak można zaobserwować pewną tendencję, którą w przyszłości warto pewnie dokładniej zweryfikować na inaczej dobranej próbie badawczej.

Kolejną analizowaną aktywnością są gry komputerowe. I tu pojawiają się dwa współczynniki istotne statystycznie. Pierwszy z nich dotyczy zależności z Rodzicem Opiekuńczym, drugi natomiast z Dzieckiem Naturalnym. Ich wartość nie jest wysoka i wskazuje na korelację słabą. Skąd jednak zależność z tymi właśnie dwoma stanami Ja? Siadając do gry komputerowej, użytkownik chce się bawić. Inicjuje zatem transakcję symetryczną właśnie na poziomie Dziecka Naturalnego. Trudniej jednak wyjaśnić korelację z Rodzicem Opiekuńczym. Aby ułatwić analizę, zamieszczono wykres (15), który prezentuje rozkład poszczególnych stanów Ja w zależności od częstotliwości grania w gry komputerowe. Jak można zauważyć, osoby rzadko korzystające z tej aktywności przy komputerze mają strukturę zbliżoną do tej, którą zaprezentowano jako uśrednioną strukturę badanej próby na początku części zawierającej analizę badań własnych (patrz – tabela 2 oraz wykres 2). Wyraźna zmiana pojawia się dopiero w obrębie grupy grającej codziennie od 2 do 5 godzin oraz kolejnej – powyżej 5 godzin dziennie. U osób tych faktycznie mamy do czynienia z wyraźnie wyższym poziomem Rodzica Opiekuńczego. Szczególnie w pierwszej spośród powyżej wymienionych grup osiąga on poziom równy Dorosłemu i zarazem najwyższy spośród wszystkich innych grup. Gra komputerowa to rozrywka w znacznej mierze ustrukturalizowana, o zaplanowanym wcześniej scenariuszu. Można zatem powiedzieć, że oddając się tego typu rozrywce, decydujemy się zarazem na podporządkowanie się i postępowanie zgodnie z zasadami ustalonymi przez innych,

a w tym przypadku narzucanymi nam i egzekwowanymi przez komputer. Przekładając to na język analizy transakcyjnej, faktycznie wychodzi na to, że inicjujemy właśnie transakcję z poziomu Dziecka Naturalnego do Rodzica Opiekuńczego – chcę się bawić – pobaw się ze mną i pokaż mi, jak mam to robić, poprowadź mnie. Z tej perspektywy obserwowana tu zależność rzeczywiście jest uzasadniona i wytłumaczalna.



Wykres 15. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości używania gier komputerowych

Źródło: badania własne, N=196.

Kolejna aktywność, o którą pytano badanych, to korzystanie z portali społecznościowych. Jak wspomniano wcześniej, w badanej grupie jest to jedno z najczęściej podejmowanych działań. Aż 52 osoby przeznaczają na to od 1 do 2 godzin każdego dnia, 49 od 2 do 5 godzin, 39 – codziennie do 1 godziny, a 19 badanych spędza na portalach społecznościowych powyżej 5 godzin dziennie. Można zatem powiedzieć, iż obszar ten stanowi dla badanych nieodłączny fragment ich życia. Trudno się dziwić takiemu wynikowi. Dostęp do Internetu staje się coraz bardziej powszechny, coraz tańszy i łatwiejszy do uzyskania. Komputery stają się coraz mniejsze, a nowe technologie tanieją. Posiadany już prawie przez każdego smartfon to przecież tak naprawdę również komputer. Jego moc obliczeniowa jest zwykle wielokrotnie większa niż moc dużych komputerów stacjonarnych sprzed kilkunastu lat. W efekcie wielu z nas jest on-line tak na-

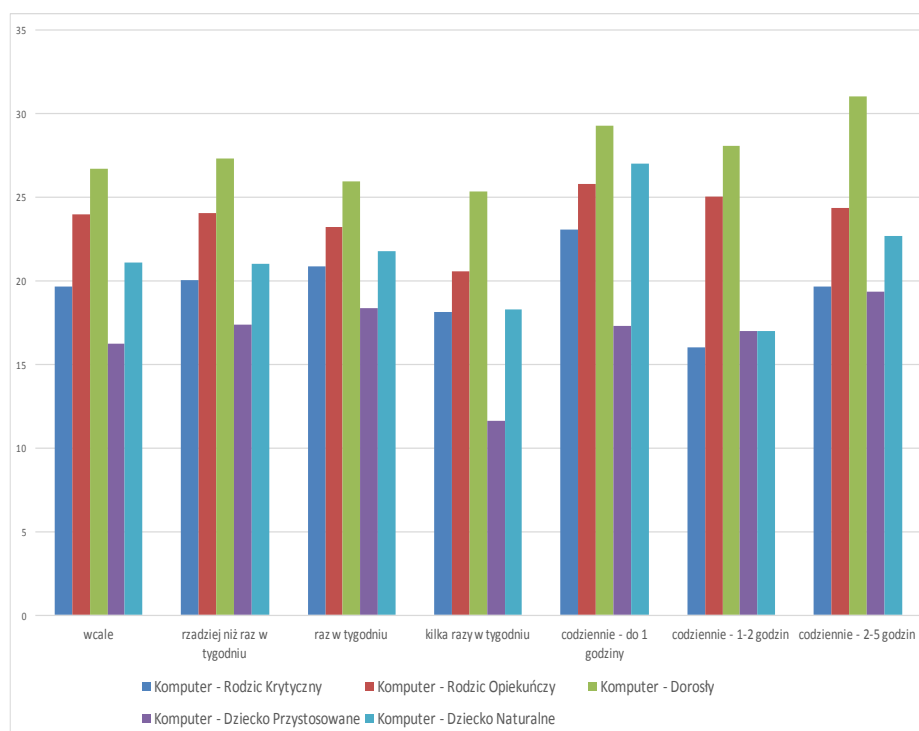
prawdę przez cały czas. I tym samym odpowiedzi mówiące o spędzaniu na portalach społecznościowych powyżej 5 godzin dziennie wcale nie muszą oznaczać, że badany przesiaduje cały ten czas przy komputerze. Najpopularniejszy obecnie tego typu serwis, jakim niewątpliwie jest Facebook, oferuje aplikacje mobilne na wszystkie możliwe rodzaje smartfonów, dając tym samym możliwość sprawdzenia wiadomości i aktualności w każdym momencie i miejscu. Sumując wszystkie chwile i minuty w ciągu dnia przeznaczone na sprawdzenie nowości na portalu czy kontakt ze znajomymi, wynik pięciu godzin dziennie wydaje się bardzo łatwy do osiągnięcia. Autor niniejszej publikacji zapewne również uplasowałby się w tej właśnie grupie.

Analizowanym jednakże teraz problemem jest sprawdzenie ewentualnych zależności pomiędzy podejmowanymi przy komputerze aktywnościami a przypisywaną urządzeniu strukturą osobowości. W przypadku korzystania z portali społecznościowych wyniki badań wskazują na brak jakichkolwiek korelacji. Ani jeden ze współczynników w zaprezentowanej w tabeli 8 macierzy nie okazał się istotny statystycznie. Wynik ten jednak wydaje się dać łatwo uzasadnić. Biorąc pod uwagę popularność tego typu serwisów oraz wspomniany w poprzednim akapicie fakt, iż są one w istocie nieodłącznym fragmentem rzeczywistości, w jakiej funkcjonują badani, trudno oczekiwać, że będziemy mieli w tym zakresie jakieś istotne statystycznie zależności. Z portali korzystają prawie wszyscy i to korzystają dużo i często. Niezależnie od ich nastawienia do komputera czy ich własnej struktury osobowości. Co więcej, mówimy tu o usłudze, która w istocie jest niezwykle elastyczna. Portal nie narzuca użytkownikowi tematów, jakie pojawiają się na stronie głównej, czy też nie przypisuje mu automatycznie grona znajomych. Ewentualne sugestie, jakie się w tym zakresie pojawiają, oparte są na wcześniej dokonanych, subiektywnych wyborach każdego z nas. Dlatego też w tym przypadku komputer jest po prostu taki, jakim chcemy, żeby był, i trudno oczekiwać, aby mogły w tym zakresie pojawić się istotne statystycznie korelacje.

Kolejne pytanie związane było z innymi niż portale społecznościowe formami komunikowania się przez Internet. Kiedyś niezwykle popularne komunikatory internetowe wciąż jeszcze są używane przez sporą liczbę użytkowników. Wiele z nich zyskuje nowe funkcje, mające przyciągnąć użytkowników potrzebujących szybkiego i efektywnego narzędzia do przekazywania informacji. Tym samym jednak, podobnie jak w przypadku portali społecznościowych, to użytkownik wybiera grono znajomych, z którymi się komunikuje. Każdy dodaje do listy wybrane osoby, a niewygodne może usunąć. Przyjemne i przynoszące określone korzyści konwersacje można bez przeszkód podtrzymywać, ale jednocześnie te, które stają się niewygodne, można, w przeciwieństwie do świata realnego, łatwo przerwać czy wyłączyć. Tego typu narzędzia w praktyce niejako dostosowują się do potrzeb i oczekiwań osób z nich korzystających. Nic zatem dziwnego, że również i w tym punkcie nie zaobserwowano żadnych statystycznie istotnych korelacji. Dodatkowo należy zauważyć, iż popularność tej formy

komunikowania się zauważalnie spadła. Aż 62 badanych wcale nie korzysta z tego typu usług, a 56 robi to rzadziej niż raz w tygodniu. Fakt ten jest kolejnym argumentem, który uzasadnia brak zależności pomiędzy korzystaniem z innych niż portale społecznościowe form komunikowania się przez Internet a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości w świetle analizy transakcyjnej.

Kolejna z analizowanych aktywności to robienie zakupów za pośrednictwem sieci Internet. Niestety rozkład częstotliwości okazał się tu bardzo mało zróżnicowany. Aż 177 użytkowników robi to rzadziej niż raz w miesiącu, a 48 wcale. Pozostałe odpowiedzi uzyskały po kilka wyborów. Mimo to program Statistica wskazał tu na słabą, ale istotną statystycznie, ujemną korelację z przypisywanym komputerowi Dzieckiem Przystosowanym. Wobec takiego rozkładu grupy badawczej, o jakim wspomniano powyżej, trudno tu dokonywać obiektywnej i wiążącej analizy. Próbując jednak uzasadnić taki właśnie wynik, zwrócić należy uwagę, iż mamy tu do czynienia z korelacją ujemną, a poziom Dziecka Przystosowanego jest najniższy ze wszystkich stanów Ja, zarówno w ogólnym rozkładzie próby badawczej (wykres 2 oraz tabela 2), jak również w przypadku niniejszej analizy (co zaprezentowano na wykresie 16).



Wykres 16. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości robienia zakupów przez Internet

Źródło: badania własne, N=196.

Komputer w tym przypadku może być traktowany przez użytkownika w roli swego rodzaju sprzedawcy. Odwiedzana strona sklepu internetowego, portalu aukcyjnego czy też ogłoszeniowego musi zaprezentować towar, zareklamować go, dać opcję porównania. Czy sprzedawca występujący z poziomu Dziecka Przystosowanego byłby w stanie prawidłowo i efektywnie wywiązać się z takiego zadania? Wydaje się, że działając z poziomu podporządkowania się, być może lęku, a czasem również buntu, nie jest to możliwe. Stąd istnienie niewielkiej, ujemnej korelacji w tym zakresie jest całkowicie uzasadnione i znajduje również swoje odzwierciedlenie w codziennych, międzyludzkich relacjach. Argumentując powyższe wnioski, warto również w tym miejscu przypomnieć, iż respondenci, wybierając w egogramie przymiotniki powiązane ze stanem Ja-Dziecko Przystosowane, wskazały przede wszystkim właśnie na te, które świadczą o podporządkowaniu, bierności i zależności (patrz wykres 6).

Jedną z często podejmowanych w obecnych czasach aktywności w sieci jest ściąganie i przesyłanie plików. Łącza internetowe mają coraz większą przepustowość, powstają nowe serwisy, usługi i portale służące wyłącznie wygodnemu udostępnianiu, archiwizowaniu, czy pobieraniu różnego rodzaju materiałów. Działalność ta niestety nie zawsze jest zgodna z prawem. Szczególnie często łamane są tu prawa autorskie twórców oprogramowania, dzieł literackich, muzycznych czy graficznych. Coraz głośniej mówi się o konieczności doprecyzowania zapisów prawa w tym zakresie i uwzględnienia w nim specyfiki działania i rozwoju sieci Internet oraz o potrzebie edukacji młodego pokolenia, które często nie ma w ogóle świadomości, że pobierając czy udostępniając dany plik, może występować przeciw zapisom prawa. Jeśli coś już jest w sieci, można to znaleźć i jest to często traktowane jako własność publiczna, bez jakichkolwiek ograniczeń, wynikających choćby z praw autorskich. Ciekawe rozważania oraz propozycje wysuwa w tym zakresie między innymi L. Lewsing w książce *Wolna kultura (Free Culture)*, która również dostępna jest w formie pliku do ściągnięcia w sieci Internet. Tym razem jednak licencja pozwala na legalne pobieranie i korzystanie z książki pod warunkiem uznania praw autorskich⁸⁶.

Nie prawa autorskie są jednak przedmiotem niniejszych rozważań, lecz sprawdzenie, czy działalność polegająca na pobieraniu i udostępnianiu plików w Internecie może wiązać się z przypisywaniem komputerowi określonej struktury osobowości. Jak wskazują wyniki badań i zamieszczone w tabeli 8 współczynniki korelacji, nie ma tu jednak żadnych istotnych zależności. Jak wynika z tabeli 7, znaczna większość badanych podejmuje tę aktywność, przy czym niezbyt często. Jedynie 22 osoby wybrały opcję wcale, ale jednocześnie aż 76 robi to rzadziej niż raz w tygodniu. 45 – kilka razy w tygodniu, a 31 raz w tygodniu. Pozostałe opcje zebrały zaledwie po kilka odpowiedzi. Prawdopodobnie przyczyną takich właśnie wyników jest fakt, iż pobieranie i udostępnianie plików

⁸⁶ Zob. <http://www.free-culture.cc> [dostęp: 28.02.2016].

w Internecie jest działaniem związanym zarówno z rozrywką (np. dzielenie się różnego rodzaju multimediami), jak i pracą (przesyłanie i udostępnianie, efektów swoich działań, projektów, dokumentów, prezentacji itp.). Tym samym stało się zarówno działaniem związanym z szeroko pojętą rekreacją, jak i swego rodzaju wymogiem czy obowiązkiem. Trudno przy tym oczekiwać, aby mogły pojawić się tu istotne statystycznie zależności z przypisywaną komputerowi strukturą osobowości.

Dwie kolejne analizowane aktywności związane są z ludycznymi zastosowaniami komputera. Chodzi o oglądanie filmów i słuchanie muzyki za pośrednictwem komputera. Obie te aktywności są stosunkowo popularne i regularnie podejmowane wśród badanych, choć, co oczywiste, słuchanie muzyki jest tu czynnością podejmowaną zauważalnie częściej. Jest to jak najbardziej uzasadnione. Film pochłania bowiem całą naszą uwagę, nakazując skupić się na oglądanym obrazie. Tymczasem muzyka dla wielu osób jest tłem uprzyjemniającym wykonywanie całego szeregu innych czynności. Celem, dla którego sformułowano niniejsze pytanie, była chęć sprawdzenia, czy nie znajdują się tu jakieś istotne zależności, w szczególności z przypisywanym komputerowi Dzieckiem Naturalnym. Można bowiem założyć, iż typowo rozrywkowe aktywności będą korelować z tym właśnie stanem Ja. Jak jednak widać w zamieszczonej w tabeli 8 macierzy korelacji, ani w jednym, ani w drugim przypadku nie występują żadne istotne statystycznie zależności. Komputery stały się normalnymi urządzeniami multimedialnymi i ich zastosowanie w celach opisywanych w niniejszym akapicie jest bardzo powszechne i naturalne. Każdy, w zależności od swoich własnych predyspozycji czy upodobań, a także własnej struktury osobowości, słucha innych wykonawców i ogląda inne filmy, a zatem samo oglądanie i samo słuchanie już się do żadnych zależności nie zaklasyfikuje.

Podłączony do sieci Internet komputer to doskonałe źródło informacji o otaczającym nas świecie. Mnogość stron i portali informacyjnych pozwala na zapoznanie się ze wszystkimi bieżącymi informacjami oraz spojrzenie na nie z różnych, często nawet skrajnie się od siebie różniących, punktów widzenia. Przy tego typu aktywności wydaje się, iż w większości przypadków powinna mieć miejsce transakcja symetryczna na poziomie Dorosłego. Niestety, również i tu nie ma żadnych istotnych statystycznie współczynników korelacji. I tym razem jednak można pokusić się o próbę wyjaśnienia i uzasadnienia uzyskanego wyniku. Informacja w mediach podlega w ostatnich latach bardzo dynamicznym zmianom. Jak już w końcu XX wieku temu napisała G. Majkowska:

Media lat 90. nie tylko informują o rzeczywistości czy też ją komentują, ale coraz częściej także bawią, zaskakują i szokują. [...] W polskich mediach mamy więc coraz częściej do czynienia ze świadomym przekształceniem informacji w tzw. infoteinment – czyli skrzyżowanie informacji z rozrywką. Informacja, by mogła stać się towarem, musi często kosztem kompletności, rzetelności i wiarygodności wzbudzać złość, strach, agresję lub sprawić odbiorcy przyjemność⁸⁷.

⁸⁷ G. Majkowska, *O języku mediów*, [w:] Z. Bauer, E. Chudziński. *Dziennikarstwo i świat mediów*, Universitas, Kraków 2000, s. 234–235.

Tym samym teza, iż poszukując informacji, występujemy z poziomu naszego Dorosłego, już niekoniecznie musi być prawdziwa. Równie dobrze możemy bowiem w istocie szukać rozrywki i występować z poziomu Dziecka Naturalnego. Niewykluczone także, że celem poszukiwania informacji będzie potwierdzenie własnych przekonań czy wcześniej zdobytej wiedzy. W takim wypadku inicjowana przez nas transakcja może wychodzić z poziomu Rodzica Krytycznego. Jak nietrudno zauważyć, w powyższych przypadkach odbiorcą komunikatu już nie będzie Dorosły, a więc nie ten stan Ja będziemy przypisywać komputerowi. Równie dobrze może to być Dziecko Naturalne (poszukiwanie rozrywki), Dziecko Przystosowane (potwierdzenie własnej wyższości, wiedzy czy autorytetu), czy też Rodzic (zarówno Opiekuńczy, jak i Krytyczny – podaj mi gotowe, sprawdzone rozwiązania i sposoby działania).

Potwierdzeniem faktu, iż w kontakcie z mediami zachodzą często inne transakcje niż symetryczna na poziomie Dorosłego, są również wnioski przywoływane przez M. Mrozowskiego, który napisał:

Z rozwojem mediów [...] wiązano nadzieje na to, że dostarczane przez nie informacje będą przyczyniać się do systematycznego niwelowania nierówności w zasobie wiedzy o świecie i kulturze, dzielących różne klasy i grupy społeczne. Jednakże przeprowadzone pod tym kątem badania dowodzą, że chociaż w pewnych dziedzinach można zauważyć zmniejszenie się dysproporcji zasobów wiedzy pomiędzy różnymi klasami społecznymi, to jednak w przypadku wiedzy ważnej dla funkcjonowania jednostki w społeczeństwie dysproporcje te nie tylko się utrzymują, ale nawet rosną⁸⁸.

Mrozowski zwraca dalej uwagę, iż przyczyną tego stanu rzeczy są dysproporcje w szybkości przyswajania wiedzy w zależności między innymi od wykształcenia odbiorców. Wydaje się jednak, że przyczyn w chwili obecnej można szukać w daleko idącej autonomii w kwestii wyboru interesujących nas informacji. A tenże wybór będzie zapewne w znacznej mierze uzależniony również od struktury osobowości użytkownika.

Podsumowując – zjawisko poszukiwania informacji przy pomocy komputera podłączonego do sieci Internet okazało się zbyt złożone, aby móc wyznaczyć tu proste korelacje pomiędzy tą aktywnością a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości. Być może dobrze byłoby w przyszłości wrócić do tego tematu na bardziej szczegółowym poziomie – weryfikując nie samo poszukiwanie informacji, ale również dokładniej doprecyzowując jej źródła, formę, w jakiej jest przekazywana, tematykę, ważność dla odbiorcy, itp. Patrząc z tej perspektywy, rysuje się tu temat na spore, niezależne opracowanie.

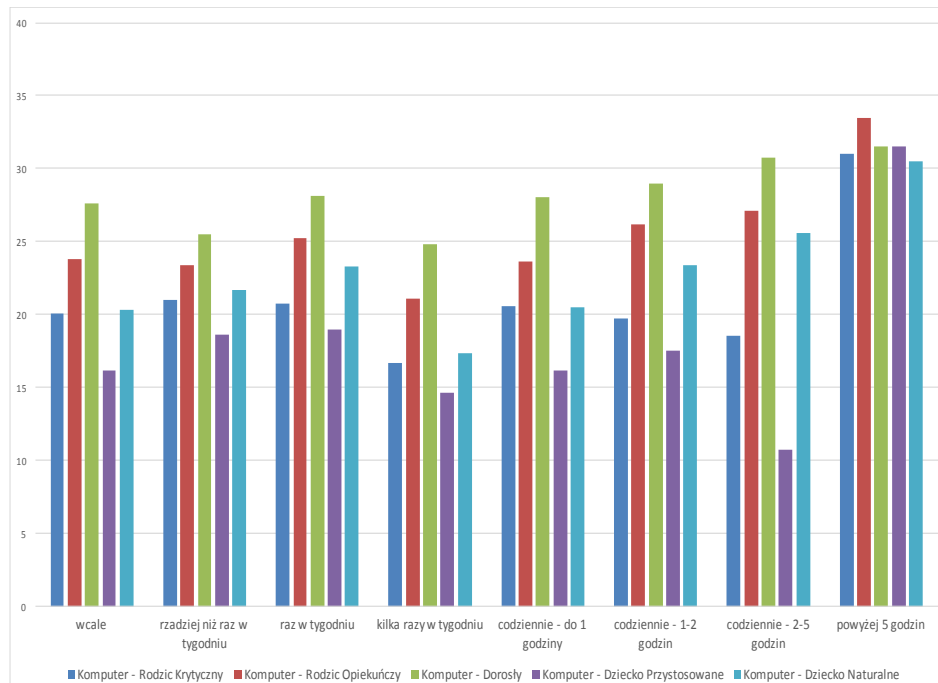
Kolejna z analizowanych aktywności związana jest również z poszukiwaniem informacji, ale tym razem zawężonych do tych, które dotyczą świata gwiazd oraz show-biznesu. Kategoria taka została wydzielona ze względu na

⁸⁸ M. Mrozowski, *Media masowe. Władza, rozrywka i biznes*, ASPRA-JR, Warszawa 2001, s. 384–385.

fakt, iż istnieje sporo serwisów internetowych poświęconych wyłącznie tej tematyce. Jednocześnie cieszą się one dużą popularnością. Często można spotkać się w odniesieniu do nich z określeniem – portale plotkarskie. I rzeczywiście wiele z informacji, jakie są tam zamieszczone to tylko plotki, przecieki czy sensacje. Można powiedzieć, że powstanie takich portali zostało w pewnym sensie wymuszone przez wzajemne oddziaływanie rozwoju mediów oraz oczekiwań społecznych (między innymi w zakresie wspomnianego wcześniej zjawiska infoteinmentu). Cytowany już wcześniej M. Mrozowski zwraca uwagę na pojęcie wartości wiadomości, pisząc: „podstawową zmienną wiążącą selekcję informacji z celami polityki informacyjnej są czynniki określające wartość wiadomości (news value)”⁸⁹. Następnie wymienia 17 cech, które zdaniem badaczy sprawiają, że informacja staje się atrakcyjna dla potencjalnego odbiorcy. Wśród nich znajdziemy między innymi punkt: „skoncentrowana na elitach – zdarzenie dotyczy osób znanych, zaliczanych do elity”, a także „negatywna – zdarzenie narusza ustalony porządek, przeczy potocznemu rozumieniu normalności, wiąże się z agresją, dewiacją, konfliktem oraz ofiarami i szkodami”⁹⁰. Wydaje się, iż wspomniane „serwisy plotkarskie” celują głównie właśnie w te dwa punkty, przyciągając tym samym całe rzesze rządnych sensacji odbiorców. Jest to działanie użytkownika z poziomu Dziecka Naturalnego – ciekawość, ale pozbawiona refleksji i analizy i nastawiona głównie na rozrywkę. Można zatem przypuszczać, iż również ten sam stan Ja przypisywany będzie komputerowi przez osoby korzystające z usług opisywanych w niniejszym akapicie. O plotki, sensacje, niesprawdzone informacje pytamy się przecież również Dziecka Naturalnego. Dorosły poddałby informacje analizie, Rodzic usunął te, które są szokujące, czy też moralnie wątpliwe. I tym razem uzyskane współczynniki korelacji wskazują na istnienie słabej, ale istotnej statystycznie zależności właśnie w obrębie Dziecka Naturalnego (zobacz – tabela 8). Tym samym przytoczone powyżej rozważania potwierdzają się. Wprawdzie nie jest to najpopularniejsza z podejmowanych przez badanych aktywności. Jak widzimy w tabeli 7, 56 osób deklaruje, że nie podejmuje jej wcale, a 45 rzadziej niż raz w tygodniu. Raz w tygodniu zagląda do serwisów plotkarskich 19 osób, ale kilka razy w tygodniu już 31. Codziennie do 1 godziny przegląda opisywane portale 20 badanych, a od 1 do 2 godzin przeznaczają na to 16 respondentów. Odpowiedzi 2–5 godzin oraz powyżej 5 godzin uzyskały odpowiednio 7 i 2 wybory. Strukturę przypisywanej komputerowi osobowości w zależności od częstotliwości poszukiwania informacji ze świata gwiazd i show-biznesu prezentuje wykres 17.

⁸⁹ Tamże, s. 261.

⁹⁰ Tamże, s. 261–270.

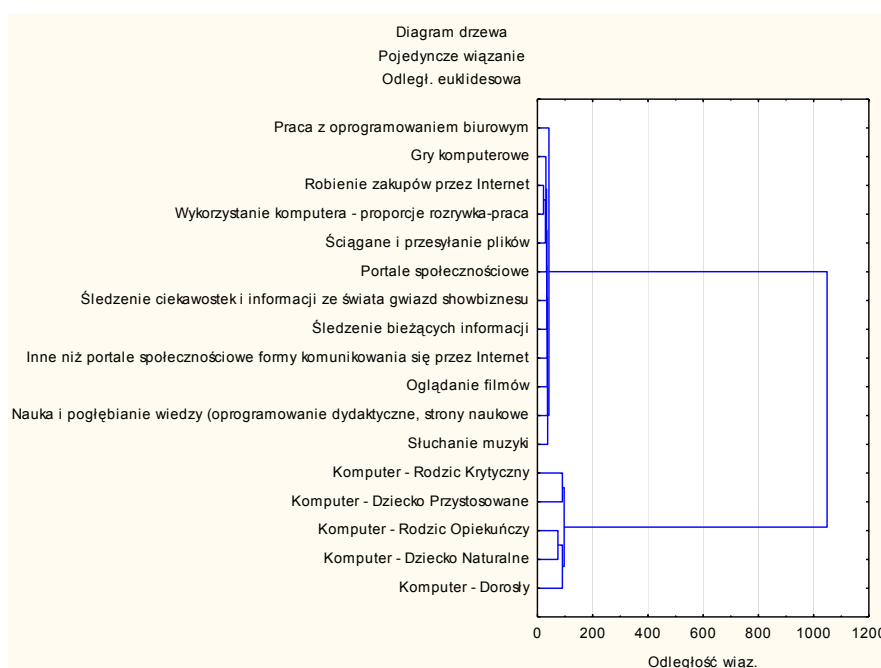


Wykres 17. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości wyszukiwania informacji ze świata gwiazd i show-biznesu

Źródło: badania własne, N=196.

Ostatnia z analizowanych aktywności dotyczyła nauki oraz pogłębiania wiedzy przy pomocy odpowiedniego oprogramowania edukacyjnego lub stron internetowych. Jak wspomniano na samym początku części poświęconej analizie wyników badań własnych, najliczniejszą grupą wśród badanych byli ludzie młodzi. Aż 159 osób ze 196 osobowej próby to uczniowie lub studenci. Nic zatem dziwnego, iż analizując zawarte w tabeli 7 dane, widać, że ten rodzaj aktywności jest raczej popularny wśród badanych. Tylko 19 osób w badanej grupie deklaruje, iż wcale nie wykorzystuje komputera i Internetu w omawianym w niniejszym akapicie celu. Najwięcej – 45 wyborów – uzyskała opcja kilka razy w tygodniu, 37 respondentów podejmuje tego typu działania rzadziej niż raz w tygodniu, 31 – raz w tygodniu, 27 – codziennie od 1 do 2 godzin, 18 codziennie do 1 godziny, 16 – codziennie 2–5 godzin i zaledwie 3 osoby zadeklarowały, że poświęcają na naukę z użyciem nowych technologii powyżej 5 godzin dziennie. Mimo to, dane przedstawione w macierzy w tabeli 8 wskazują na brak istotnych statystycznie zależności pomiędzy częstotliwością wykorzystywania komputera do nauki oraz pogłębiania wiedzy a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości. Można było zakładać, iż w relacji „chcę się czegoś nauczyć” po stronie maszyny użytkownik widział będzie głównie Dorosłego lub Rodzica Opiekuńczego. Specyfi-

ka wyszukiwania informacji w Internecie, oparta w znacznej mierze na własnej aktywności, własnej ciekawości poznawczej i pozwalającej na daleko idącą elastyczność i autonomię okazuje się jednak wymykać przyjętym założeniom. Stąd też transakcje pomiędzy użytkownikiem a maszyną mogą być w tym wypadku wielorakie. Ciekawość może być bowiem zaspokajana na wielu różnych poziomach, a rzeczowe „dyskusje” z komputerowym Dorosłym mogą przeplatać się z poczuciem przymusu i nudy wypływającej z transakcji Dziecko Przystosowane użytkownika – Rodzic Kontrolujący komputera oraz naturalnej radości poznawania wynikającej z transakcji równoległej na poziomie Dziecka Naturalnego. W tym kontekście brak istotnych korelacji wydaje się zatem uzasadniony.



Wykres 18. Zestawienie aktywności podejmowanych przez użytkownika komputera ze strukturą osobowości przypisywaną przez niego urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N=196.

Podsumowując rozważania przedstawione do tej pory w niniejszym rozdziale, zwraca uwagę niewielka liczba obserwowanych zależności. Jednocześnie te, które okazały się istotne statystycznie, wskazują na istnienie korelacji na bardzo słabym poziomie. Jawi się zatem wniosek o braku lub bardzo niewielkim wpływie sposobu, w jaki użytkujemy komputer na przypisywaną mu strukturę osobowości. Wniosek ten potwierdza również dokonana analiza skupień. Dane zaprezentowane na wykresie 18 pokazują istnienie dwóch w zasadzie odrębnych grup – jedną stanowią aktywności, jakie podejmuje użytkownik komputera, dru-

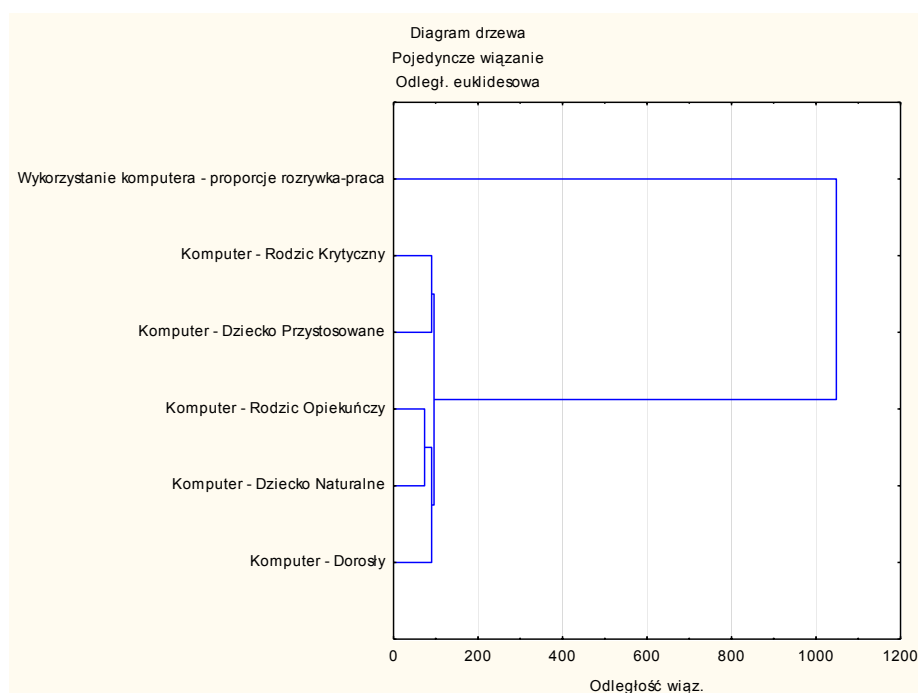
gą natomiast – przypisywana przez niego urządzeniu struktura osobowości. Odległości pomiędzy powyższymi grupami są znaczne i jednoznacznie potwierdzają brak istotnych zależności w analizowanym zakresie. Przyczyny takiego stanu rzeczy można próbować wyjaśnić, analizując i obserwując rozwój nowych technologii, a w szczególności zmiany, jakie dokonują się w obszarze interfejsu użytkownika. Coraz większy nacisk na tak zwaną „intuicyjność obsługi”, coraz to większe możliwości personalizacji wyglądu i dostosowania go zarówno do swoich potrzeb (od strony funkcjonalnej), jak również subiektywnych preferencji związanych ze stroną wizualną (kolorystyka, kształty, obrazy itp.). W efekcie użytkownik, siadając do swojego komputera, czy też biorąc do ręki swój smartfon bądź też tablet, bierze urządzenie, które spersonalizował i już zaprojektował mu pewną strukturę osobowości. Niezależnie od zadania, jakie ma potem wykonać, sprzęt został tak ustawiony, żeby na przykład z pozoru oficjalna praca biurowa dawała, dzięki odpowiedniej konfiguracji interfejsu, możliwość zaangażowania nie tylko komputerowego Dorosłego, ale być może również Dziecka. Do tego dochodzi jeszcze powszechność nowych technologii i fakt, że ich stosowanie we wszystkich dziedzinach życia stało się koniecznością i codziennością dla znacznej części społeczeństwa. Tym samym na pierwsze miejsce wychodzi sam fakt, że z nich korzystamy, a to, po co to robimy, staje się już drugorzędne.

Dla pełniejszej weryfikacji analizowanych w niniejszym rozdziale założeń poproszono również badanych o określenie proporcji, w jakich wykorzystują komputer do pracy i do rozrywki. Zestawienie odpowiedzi badanych w stosunku do ich własnej struktury osobowości zaprezentowano już na początku części zawierającej analizę wyników badań własnych (wykres 1 oraz tabela 1). W tym miejscu dokonano analizy zestawiania wspomnianych proporcji ze strukturą osobowości przypisywaną przez badanych komputerowi. Uzyskane wyniki potwierdzają wnioski, jakie wysunięto do tej pory, dostarczając zatem dodatkowego ich uzasadnienia. Przypominając opisany już wcześniej rozkład odpowiedzi – większość, bo aż 117 respondentów, zaznaczyła tu opcję, że wykorzystują komputery na równi do celów związanych z pracą i/lub nauką oraz rozrywką. Dalej rozkład jest mniej więcej równy – głównie do celów związanych z pracą i/lub nauką wykorzystuje komputer 30 badanych, a głównie do celów rozrywkowych – 43. Natomiast tylko do celów związanych z pracą wykorzystuje komputer zaledwie 5 osób, a tylko do rozrywki zaledwie 1. Mamy zatem obraz dość wszechstronnego wykorzystania nowych technologii, co wydaje się sprzyjać przypisywaniu urządzeniu jednej, względnie stałej struktury osobowości, niezależnej lub zależnej w bardzo małym stopniu od podejmowanej w danym momencie aktywności. Wnioski te potwierdzają również obliczenia współczynnika korelacji (tabela 9), których wyniki nie wskazały na ani jedną istotną zależność.

Tabela 9. Macierz korelacji pomiędzy proporcjami wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N=196 (braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opie- kuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przy- stosowane	Komputer – Dziecko Natu- ralne
Wykorzystanie komputera – propor- cje rozrywka –praca	0,021069	-0,068893	-0,116860	0,087814	0,046233

Źródło: badania własne, N=196.



Wykres 19. Zestawienie proporcji wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki ze strukturą osobowości przypisywaną przez niego urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N=196.

Również dokonana analiza skupień (wykres 19) nie wskazuje na istnienie istotnych zależności pomiędzy proporcjami wykorzystywania komputera w celach związanych z pracą i nauką oraz szeroko pojętą rozrywką a przypisywaną urządzeniu strukturą osobowości.

Podsumowując rozważania zawarte w niniejszym rozdziale, warto jeszcze raz przypomnieć sformułowaną w odpowiedzi na trzeci problem badawczy hipotezę. Zgodnie z jej założeniami, osoby wykorzystujące komputer głównie do pracy i zdobywania informacji, będą przypisywały mu wyższy poziom stanu Ja-Dorosły, podczas gdy osoby wykorzystujące komputer głównie w celach szeroko pojętej rozrywki, chętniej przypiszą mu wyższy poziom w obrębie stanu Ja-Dziecko Naturalne. Uzasadniając powyższe przewidywania, zwrócono uwagę na fakt, iż można ze znacznym prawdopodobieństwem zakładać, że pracując, czy też zbierając informacje, zwykle inicjujemy transakcje symetryczne na poziomie stanu Ja-Dorosły. Szeroko pojęta rozrywka natomiast to domena Dziecka Naturalnego. Inicjujemy zatem transakcje z tego właśnie stanu Ja i oczekujemy transakcji komplementarnej i odpowiedzi na tym samym poziomie. Przeprowadzone badania oraz analiza ich wyników nie pozwalają jednak na przyjęcie powyższej hipotezy i uznanie jej za prawdziwą. Wprawdzie w obrębie takich aktywności przy komputerze jak korzystanie z gier komputerowych oraz śledzenie ciekawostek z życia gwiazd i show-biznesu zaobserwowano istotne zależności z przypisywanym komputerowi Dzieckiem Naturalnym, jednak otrzymana wartość współczynnika korelacji jest bardzo niska i świadczy o korelacji bardzo słabej. Z kolei z występującym w hipotezie stanem Ja-Dorosły komputera nie zaobserwowano żadnych istotnych zależności. Podsumowując zatem, można stwierdzić, iż w przypadku rozrywki istnieje pewna tendencja do przypisywania komputerowi stanu Ja-Dziecko Naturalne, która jawi się w otrzymanych wynikach w postaci bardzo słabej korelacji. Jednak w przypadku pracy czy nauki nie da się zaobserwować żadnych zależności pomiędzy tego typu aktywnościami a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości. Jak już wcześniej wspomniano, wydaje się, że uzasadnienie takiego stanu rzeczy może leżeć po pierwsze w rosnącej powszechności używania komputerów we wszystkich dziedzinach życia, a po drugie w elastyczności tych urządzeń i możliwości ich dostosowywania do własnych potrzeb i predyspozycji. Tym samym widoczne pozostają jedynie zależności już opisane w rozdziale pierwszym – pomiędzy strukturą osobowości użytkownika a tą, którą przypisujemy komputerowi, a cała reszta schodzi na dalszy plan i nawet jeśli się pojawia, to okazuje się bardzo słaba lub nieistotna statystycznie.

Struktura osobowości komputera w zależności od emocjonalnego podejścia użytkowników do tego urządzenia

Ostatni spośród sformułowanych w metodologicznej części niniejszej pracy problemów związany jest z emocjonalnym podejściem użytkownika do komputera. Wydaje się bowiem, iż można założyć, że ktoś interesujący się tymi urządzeniami i lubiący z nich korzystać i z nimi obcować, będzie przypisywał im in-

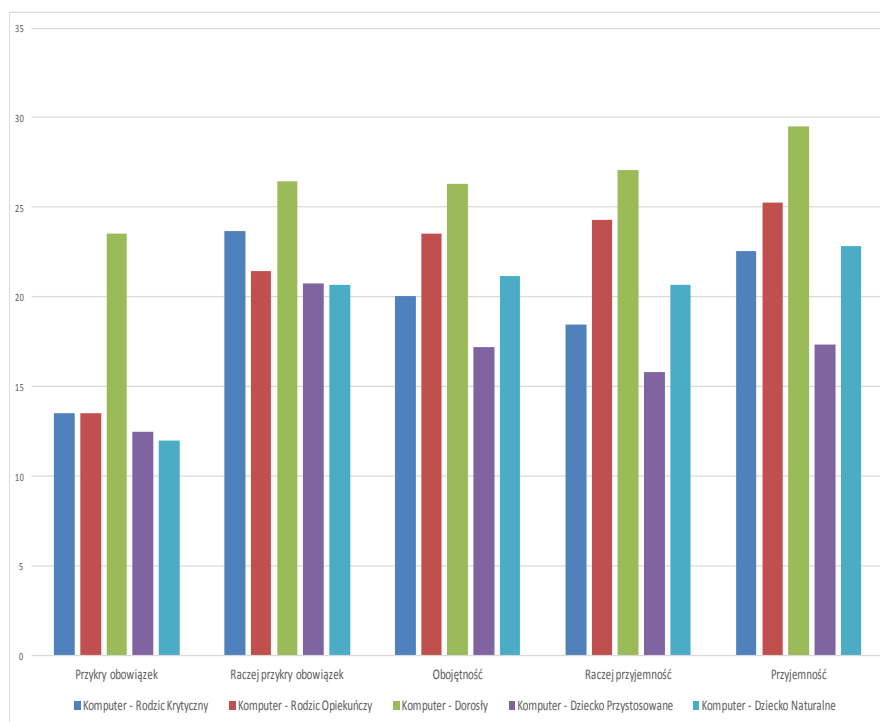
na strukturę osobowości niż osoba, która podchodzi z niechęcią, a być może nawet lękiem, a pracę z komputerem traktuje jako przykrą konieczność. W pierwszym z przypadków może pojawić się tendencja do przypisywania komputerowi wyższego poziomu Dziecka Naturalnego. W drugim natomiast – Rodzica Kontrolującego. Czy takie założenie potwierdzą przeprowadzone badania. Uzyskane do tej pory wnioski nakazują podchodzić do tego typu przewidywań niezwykle ostrożnie. Jak do tej pory wszelkie uzyskane wyniki wskazują jedynie na zależności pomiędzy osobowością użytkownika a przypisywaną przez niego strukturą osobowości komputerowi. Takie elementy jak poziom umiejętności obsługi komputera czy też sposób jego wykorzystywania okazały się nieistotne. Jak zatem będzie w tym przypadku? Przejdźmy zatem do analizy uzyskanych wyników badań.

Większość spośród badanych zadeklarowało, iż kontakt z komputerem jest dla nich „raczej przyjemnością” – 88 badanych. Na drugim miejscu uplasowała się grupa ze stosunkiem obojętnym – 65 respondentów. „Przyjemność” zadeklarowało 25 osób. Dla 16 kontakt z urządzeniem jest „raczej przykrym obowiązkiem”, a „przykrym obowiązkiem” dla zaledwie 2. Codzienna obserwacja otaczającego nas świata wydaje się potwierdzać takie właśnie proporcje. Rośnie liczba osób z pozytywnym nastawieniem do komputeryzacji, chętnie korzystających z dobrodziejstw, jakie dają nam nowe technologie. Jednocześnie coraz to trudniej znaleźć osoby darzące komputery wyraźną niechęcią. Ci, którzy muszą na nich pracować, ale nie są zarazem ich entuzjastami, deklarują w rozmowach zwykle obojętny do nich stosunek. Wnioski te potwierdzają również obserwacje dokonywane przez autora niniejszej publikacji w trakcie pracy dydaktycznej ze studentami na przedmiocie technologia informacyjna. Nastawienie emocjonalne uczestników zajęć wydaje się w znacznej mierze odzwierciedlać uzyskane w badaniu proporcje.

Istotnym jednak pozostaje pytanie czy nastawienie emocjonalne wpływa na przypisywaną komputerowi strukturę osobowości. Jej rozkład w zależności od analizowanej w niniejszym rozdziale zmiennej zaprezentowano na wykresie 20. Jak widać, rozkład niewiele różni się od tego obserwowanego w zestawieniach ukazujących ogólną średnią poziomów stanów Ja przypisywanych przez badanych komputerowi. Najwyraźniejsza różnica widoczna jest tam, gdzie respondenci określają swoje podejście do tego urządzenia jako „przykry obowiązek” lub „raczej przykry obowiązek”. Jednak liczba osób, które wybrały te opcje, jest zbyt mała, aby na tej podstawie wyciągać jakiegokolwiek wiążące wnioski.

Uzyskana w programie Statistica macierz korelacji (tabela 10) wskazuje na istnienie tylko jednej istotnej statystycznie zależności. Uplasowała się ona w obrębie przypisywanego komputerowi stanu Ja-Rodzic Krytyczny. Wartość współczynnika wskazuje tu jednak na korelację bardzo słabą. Jak widać na wykresie 12, ten stan Ja jest zauważalnie wyższy w szczególności u osób, dla których korzystanie z komputera stanowi raczej przykry obowiązek. Jednocześnie grupa, która wskazała tę odpowiedź, jak wspomniano na początku niniejszego rozdziału, to zaledwie 16 osób. Nic zatem dziwnego, że obserwowana różnica, mimo iż

zauważalna, ma tak niską wartość współczynnika. Niemniej jednak wydaje się, że możemy na tej podstawie mimo wszystko powiedzieć o pewnej tendencji do przypisywania wyższego poziomu tego stanu Ja komputerowi przez osoby o negatywnym podejściu emocjonalnym do tego urządzenia.



Wykres 20. Struktura osobowości komputera w zależności emocjonalnego podejścia użytkownika do tego urządzenia

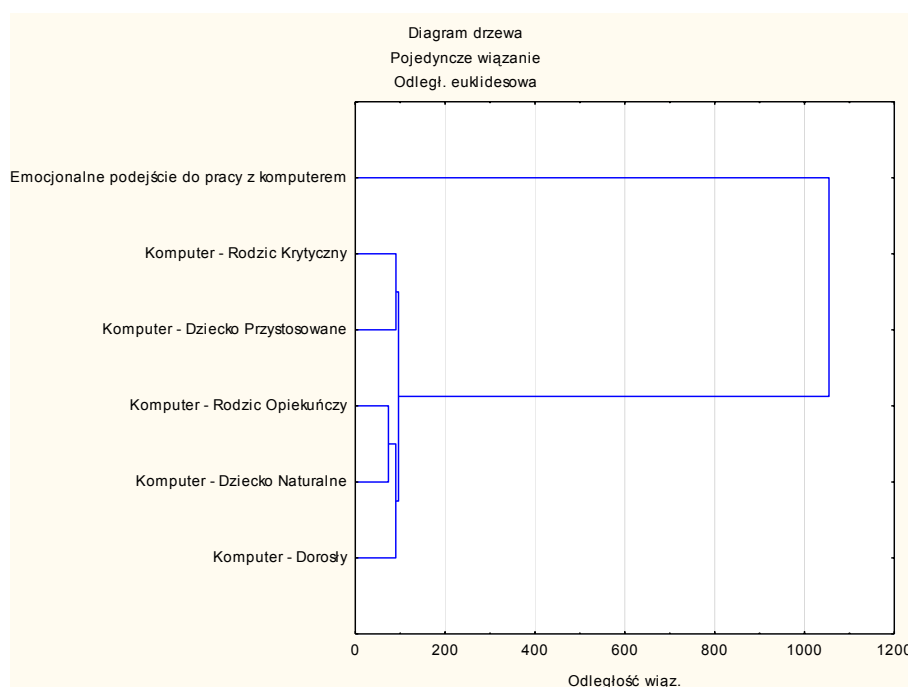
Źródło: badania własne, N=196.

Tabela 10. Macierz korelacji pomiędzy emocjonalnym podejściem użytkowników do komputera a przypisywaną mu przez nich strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N=196 (Braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opie- kuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przy- stosowane	Komputer – Dziecko Natu- ralne
Emocjonalne po- dejście do pracy z komputerem	0,161766	-0,069904	0,044410	0,116646	-0,011547

Źródło: badania własne, N=196.

Dla dokładniejszego i bardziej wiarygodnego zweryfikowania wyciąganych w niniejszym rozdziale wniosków dokonano także analizy skupień. Uzyskane wyniki prezentuje wykres 21.

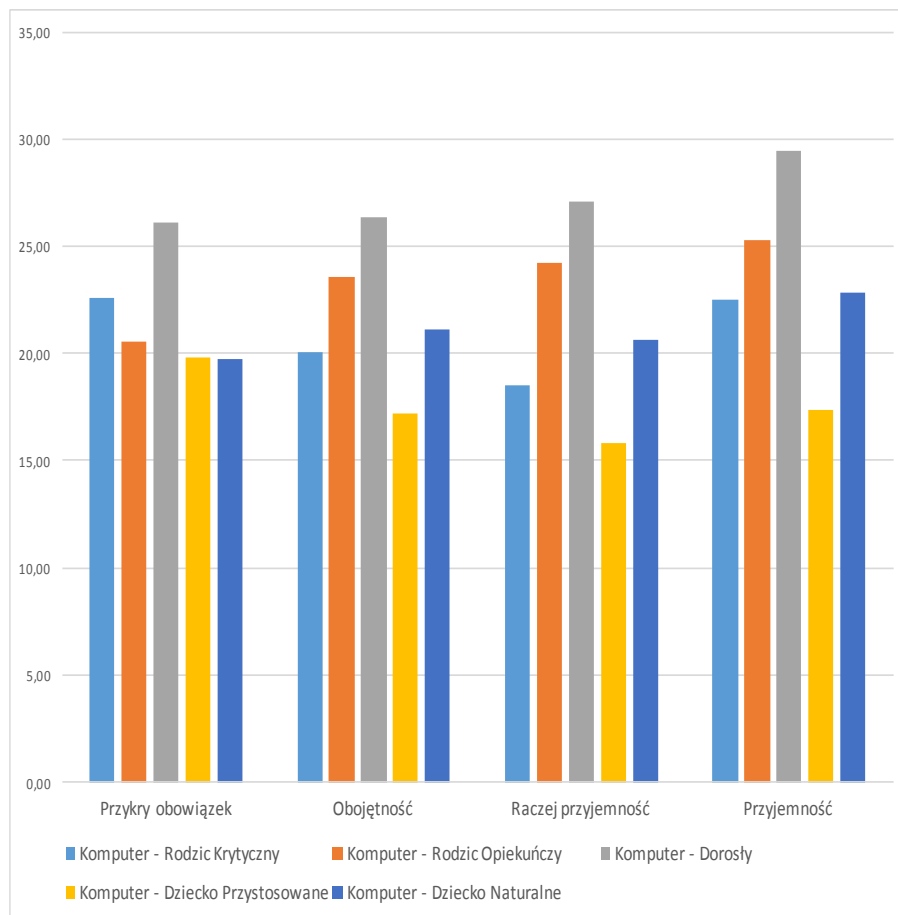


Wykres 21. Zestawienie emocjonalnego podejścia użytkowników do komputera ze strukturą osobowości przypisywaną przez nich urzędowi. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N=196.

Jak widać, rozkład danych jednoznacznie wskazuje na brak zależności pomiędzy emocjonalnym podejściem użytkownika do komputera a przypisywaną mu strukturą osobowości. W tym przypadku nie zarysowała się nawet widoczna w macierzy korelacji tendencja w obrębie Rodzica Krytycznego. Odległości pomiędzy analizowanymi skupieniami są na diagramie drzewa znaczne i nie pozwalają na postawienie wniosku o zależnościach pomiędzy opisywanymi tu zmiennymi.

Ze względu na bardzo małe liczebności grup, które zadeklarowały, iż praca z komputerem to dla nich „przykry obowiązek” oraz „raczej przykry obowiązek”, zdecydowano, iż zamieszczona powyżej analiza winna być dodatkowo zweryfikowana taką, w której te dwie grupy zostaną połączone. Tym samym uzyskano jedną osiemnastoosobową grupę z negatywnym nastawieniem do pracy z komputerem, zamiast dwóch mniejszych. Struktura osobowości przypisywanej komputerowi po dokonaniu powyższej zmiany została zaprezentowana na wykresie 22.



Wykres 22. Struktura osobowości komputera w zależności emocjonalnego podejścia użytkownika do tego urządzenia (dane uporządkowane w czterech grupach)

Źródło: badania własne, N=196.

Oczywiście różnice pomiędzy uzyskanymi tu wartościami a tymi, które zaprezentowano na wykresie 20, zauważyć można jedynie w obrębie tej połączonej grupy z negatywnym nastawieniem do komputera. W porównaniu do osób z obojętnym oraz pozytywnym nastawieniem do tego urządzenia rysuje się tu zauważalnie wyższy poziom Rodzica Krytycznego i Dziecka Przystosowanego, ale także niższy Rodzica Opiekuńczego. Macierz korelacji, zaprezentowana w tabeli 11, tym razem nie wykazuje jednak słabej, ale istotnej zależności z Rodzicem Krytycznym, którą obserwujemy w tabeli 10. Pojawia się za to słaba, ale istotna statystycznie korelacja z przypisywanym komputerowi Rodzicem Opiekuńczym. Jak zatem widać, scalenie odpowiedzi respondentów deklarujących, że praca przy komputerze jest dla nich przykrym obowiązkiem, z tymi, dla któ-

rych jest *raczej* przykrym obowiązkiem w jedną większą grupę, wprowadziło do uzyskanego wyniku zauważalne zmiany. Trzeba jednak podkreślić, iż wciąż liczebność grupy z negatywnym nastawieniem emocjonalnym do urządzenia jest mała i proporcje próby badawczej pod tym względem nadal odbiegają od stanu, w którym moglibyśmy mówić o możliwości dokonania wiążącej i obiektywnej analizy. Fakt ten potwierdza dokonana analiza skupień. Na wykresie 23 zaprezentowano uzyskany diagram drzewa, który praktycznie nie różni się niczym od wykresu 21, który uzyskano w oparciu o dane przed scaleniem osób z negatywnym nastawieniem do komputera w jedną grupę i wskazuje na brak zależności pomiędzy emocjonalnym nastawieniem do urządzenia a przypisywaną mu strukturą osobowości.

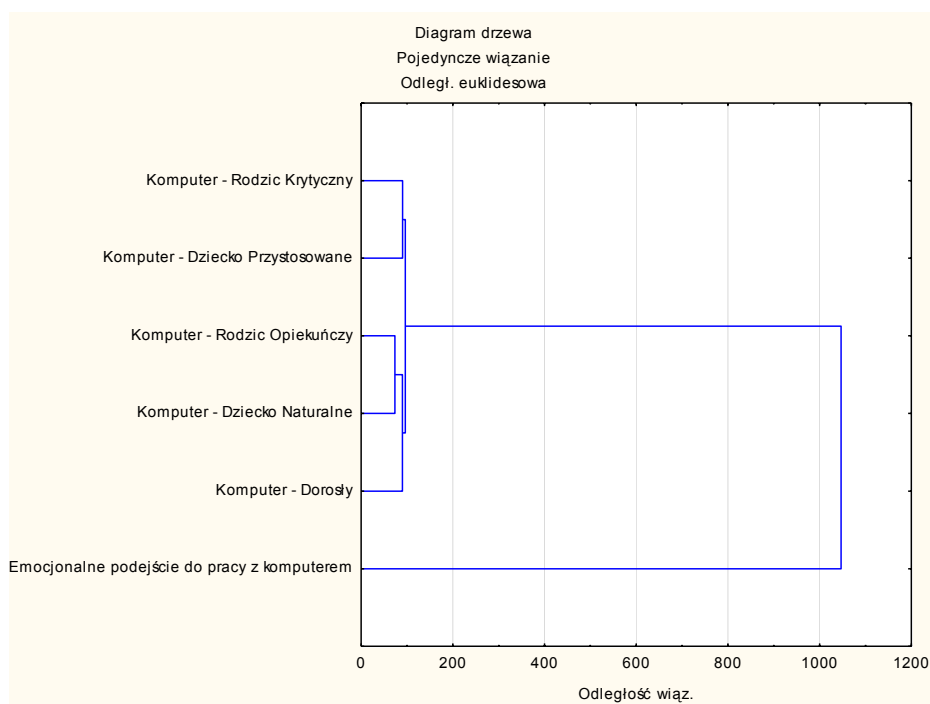
Tabela 11. Macierz korelacji pomiędzy emocjonalnym podejściem użytkowników do komputera (dane uporządkowane w czterech grupach) a przypisywaną mu przez nich strukturą osobowości

Zmienna	Korelacje Oznaczone współczynniki korelacji są istotne z $p < ,05000$ N = 196 (Braki danych usuwano przypadkami)				
	Komputer – Rodzic Kry- tyczny	Komputer – Rodzic Opie- kuńczy	Komputer – Dorosły	Komputer – Dziecko Przy- stosowane	Komputer – Dziecko Natu- ralne
Emocjonalne po- dejście do pracy z komputerem	-0,043351	0,158476	0,131063	-0,117547	0,078948

Źródło: badania własne, N=196.

Hipoteza postawiona w odpowiedzi na czwarty, ostatni problem badawczy zakładała, iż osoby z negatywnym stosunkiem emocjonalnym do komputera będą chętniej przypisywały mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic. Jednocześnie osoby z pozytywnym stosunkiem emocjonalnym chętniej przypiszą urządzeniu wyższy poziom w obrębie Ja-Dziecko. Uzasadniając powyższe założenia, zwrócono uwagę na fakt, iż negatywne emocje, niechęć czy lęk mogą być źródłem tendencji do inicjowania transakcji z poziomu Dziecka Przystosowanego. Są one w takim przypadku najczęściej skierowane do któregoś ze stanów Ja-Rodzic. Podejście użytkownika może charakteryzować się nastawieniem – zrób to za mnie, pomóż mi, sam sobie nie poradzę. Wtedy zaangażowany byłby Rodzic Opiekun. Może też, co zresztą znacznie bardziej prawdopodobne, opierać się na lęku przed krytyką, niesprostaniu oczekiwaniom, poczuciu kontaktu z „kimś” lepszym i mądrzejszym. W takim wypadku adresatem byłby Rodzic Krytyczny i to głównie w swoim negatywnym aspekcie. Niestety w badanej grupie liczba osób z negatywnym podejściem emocjonalnym do komputera była bardzo niewielka. Choć w istocie trudno tu używać słowa „niestety”. Taki stan rzeczy uniemożliwił bowiem jednoznaczna i obiektywną weryfikację tej części hipotezy, zarazem jednak rzucił pozytywne światło na to, jak odbierana jest wszech-

obecność nowych technologii we współczesnym świecie. Osoby z negatywnym podejściem do komputera skazują się tym samym często na tak zwane wykluczenie cyfrowe. Rezygnacja czy też niemożność korzystania z możliwości, jakich dostarczają nam nowe media, w bardzo wielu sytuacjach znacznie utrudnia życie we współczesnym świecie. Rozwijają się i udoskonalają kanały komunikowania się w cyberprzestrzeni, placówki publiczne lokują tam swoje usługi, umożliwiając zarazem załatwianie spraw bez wychodzenia z domu i tracenia czasu w kolejkach. Bankowość internetowa stała się już powszechnym standardem. Sieć staje się też dla wielu osób pierwszym i najistotniejszym źródłem zdobywania informacji oraz dzielenia się nią. Cyberprzestrzeń to również coraz częściej zarówno miejsce, jak i narzędzie pracy zawodowej. Dlatego też można powiedzieć, że uzyskany w tym zakresie przekrój badanej grupy winien nastawiać optymistycznie, mimo iż – jak już wspomniano – uniemożliwił obiektywną weryfikację ostatniej z postawionych w części metodologicznej hipotez.



Wykres 23. Zestawienie emocjonalnego podejścia użytkowników do komputera (dane uporządkowane w czterech grupach) ze strukturą osobowości przypisywaną przez nich urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji

Źródło: badania własne, N=196.

Należy w tym miejscu jednak przypomnieć, iż macierze korelacji (tabele 10 i 11) mimo wszystko wskazały na istnienie bardzo słabej zależności właśnie

w obrębie stanu Ja-Rodzic Krytyczny oraz Ja-Rodzic Opiekuńczy. Wyniki różniły się w zależności od tego, jak pogrupowano uzyskane wyniki, jednak sama obserwacja poziomów poszczególnych przypisywanych komputerowi stanów Ja, przedstawionych na wykresach 20 oraz 22, wydaje się potwierdzać pewne tendencje do pojawiania się zależności w obrębie tych obszarów projektowanych na urządzenie osobowości. Nie jest to jednak obraz dokładnie taki, jak zakładano w postawionej hipotezie. Rodzic Krytyczny komputera faktycznie jest, zgodnie z przyjętymi założeniami, wyższy u osób z negatywnym nastawieniem do urządzenia. Jednak Rodzic Opiekuńczy prezentuje tu tendencję odwrotną. Najwyższy poziom osiąga w grupie, dla której używanie komputera stanowi przyjemność, a u tych, dla których jest przykrym obowiązkiem, osiągnął najniższą wartość. Mamy tu zatem do czynienia z sytuacją, w której to raczej osoby z pozytywnym nastawieniem do komputera inicjują transakcje z Rodzicem Opiekuńczym urządzenia, uzyskując w zamian zapewne określone korzyści w postaci szeroko pojętej pomocy w wykonywanych zadaniach, czy też poczucia opieki przy komputerowej rozrywce. Transakcje osób, dla których kontakt z komputerem to przykry obowiązek, są natomiast kierowane głównie do Rodzica Krytycznego urządzenia i zapewne można zaryzykować tezę, że są przy tym nacechowane emocjami negatywnymi, niespełnionymi oczekiwaniami, być może poczuciem niezrozumienia czy niedocenia.

Postawiona hipoteza odwoływała się również do zależności pomiędzy przypisywaną komputerowi strukturą osobowości a pozytywnymi emocjami wobec urządzenia. Jak wspomniano wcześniej, założenie dotyczyło w tym przypadku przypisywaniu maszynie wyższego poziomu w obrębie stanu Ja-Dziecko. W uzasadnieniu takiego właśnie przypuszczenia zwrócono uwagę, iż emocje pozytywne wiążą się zwykle z radością i zapałem do działania. A te uczucia to domena Dziecka Naturalnego, które lubi inicjować transakcje komplementarne na tym samym poziomie. Ten wniosek jednak nie znalazł potwierdzenia w wynikach badań własnych. Nie zaobserwowano tu żadnych istotnych statystycznie współczynników korelacji. Również analiza skupień wskazuje na brak zależności pomiędzy analizowanymi zmiennymi. Zastanawiając się nad przyczyną takiego stanu rzeczy, nieuchronnie dochodzi się do wniosku, iż ta część hipotezy została chyba postawiona zbyt pochopnie. Czy rzeczywiście możemy zakładać, że pozytywne nastawienie do komputera będzie sprzyjało funkcjonowaniu na poziomie Dziecka Naturalnego? I po drugie – nawet jeśli tak, to przecież w zależności od wykonywanego zadania, w tym przypadku Dziecko może inicjować transakcje zarówno na swoim poziomie, jak i z Dorosłym czy Rodzicem. Biorąc pod uwagę powszechność komputerów, ich obecność w każdej dziedzinie życia, musimy przyjąć, iż pozytywny do nich stosunek niekoniecznie musi się wiązać ze stanem Ja-Dziecko. W innym bowiem przypadku mogłoby się okazać, że mamy niezwykle istotny problem z naszą produktywnością, skutecznością podejmowanych działań, racjonalnością decyzji podejmowanych w odniesieniu do

zadań wykonywanych przy komputerze. Wprawdzie człowiek lubi rozrywkę i na pewno jej poszukuje. Wiele miejsc w cyberprzestrzeni jest skonfigurowanych w taki sposób, aby przy okazji wykonywania poważnych czynności pozwolić nam zarazem na swego rodzaju zabawę. Przykładem może być bankowość elektroniczna mBanku – na chwilę obecną jednego z istotniejszych graczy na rynku bankowości internetowej. Od jakiegoś czasu wprowadzono tam tak zwaną mGrę i wraz z nią wirtualne odznaki. Za regularne wykonywania przelewów można uzyskać na przykład odznakę „Król Przelew”, za płatności kartami „Kartę Mistrz” itd. Jest to ewidentna próba zaangażowania naszego wewnętrznego Dziecka i poprzez oddziaływanie na jego poziomie wzbudzenie motywacji do regularnego podejmowania działań związanych z obsługą rachunku bankowego. Jednocześnie bank umieszcza rzeczowe instrukcje, powiadomienia czy ostrzeżenia, które jednak wymagają aktywności na poziomie stanu Ja-Dorosły. Dziecko Naturalne z całą pewnością pełni istotną rolę w budowaniu pozytywnego nastawienia do określonych działań, spraw, osób czy obszarów rzeczywistości. Przy czym nie wyłącza to z działania pozostałych stanów Ja. Stąd też zaobserwowane tu braki korelacji wydają się uzasadnione.

PODSUMOWANIE

Podsumowując rozważania zawarte w niniejszym opracowaniu, warto przypomnieć najistotniejsze tezy i wnioski, jakie się tu pojawiły. Po pierwsze zatem – komputer sam z siebie osobowości (przynajmniej na razie) nie posiada. Jednak użytkownik ma tendencje do nawiązywania z nim pewnej specyficznej relacji, w wyniku której przypisuje mu określoną strukturę osobowości. Zbadanie tego zjawiska wydaje się niezwykle ważne. Określenie zależności pomiędzy osobowością przypisywaną komputerowi a takimi zmiennymi, jak forma i cel pracy przy komputerze, czy też cechy własne użytkownika może okazać się niezwykle istotne między innymi dla wyjaśnienia wpływu nowych technologii na rozwój i wychowanie młodego człowieka. Tym samym jest to zagadnienie bardzo istotne z pedagogicznego punktu widzenia. Niestety do tej pory nie powstały opracowania empiryczne, których celem było określenie wspomnianych powyżej zależności. Dlatego też autor zdecydował się na wykorzystanie teorii analizy transakcyjnej oraz na próbę zapelnienia luki, istniejącej w opracowaniach naukowych związanych ze wspomnianą problematyką, przy użyciu terminologii oraz narzędzi dostarczanych przez tę koncepcję.

W części metodologicznej sformułowano cztery problemy badawcze oraz odpowiadające im hipotezy robocze. Pierwsza z nich związana była z zależnością pomiędzy strukturą osobowości użytkownika a tą, jaką przypisuje on komputerowi. Mówiła, iż użytkownicy w wyższym stopniu kateksjonujący u siebie stan Ja-Rodzic (zarówno Opiekuńczy, jak i Kontrolujący) będą przypisywali komputerom wyższy poziom stanu Ja-Dziecko Przystosowane. Zakładano też, iż zależność ta może również występować w drugim kierunku – osoby z wysokim poziomem Dziecka Przystosowanego będą po stronie komputera widziały wyższe poziomy w obrębie stanów Ja-Rodzic, a także, iż osoby z wysokim poziomem Ja-Dorosły będą również ten sam stan Ja projektować na komputer. Podobnie może wyglądać sytuacja w przypadku wysokiego poziomu Dziecka Naturalnego – jego wysoki poziom po stronie użytkownika będzie wpływał na jego przypisywanie komputerowi na poziomie wyższym niż pozostałe stany Ja.

Pierwszym krokiem na drodze do weryfikacji powyższych założeń było ogólne porównanie poziomów stanów Ja respondentów oraz przypisywanych przez nich komputerowi. I tu pojawiło się pewne zaskoczenie. Uśredniona struktura osobowości przypisywana urządzeniu okazała się w znacznej mierze odzwierciedleniem uśrednionej struktury jego użytkowników. Poziomy poszcze-

gólnych stanów Ja były wprawdzie niższe po stronie komputera, jednak ich proporcje względem siebie w znacznej mierze zbliżone. Pojawia się tu zatem pierwszy, niezwykle interesujący wniosek, mówiący, iż człowiek ma tendencję do przypisywania komputerowi podobnych cech, jakie przypisuje samemu sobie. Teza ta znajduje potwierdzenie w analizie macierzy korelacji pomiędzy strukturą osobowości respondentów, a tą, którą przypisują oni urządzeniu (patrz tabela 3). Najsilniejsze zależności odnotowano właśnie pomiędzy tymi samymi stanami Ja użytkownika i maszyny. Odnieśmy się jednak do założeń zawartych w przedstawionej powyżej hipotezie. W świetle wyników przeprowadzonych badań większość z nich potwierdziła się. Częściowo sprawdziła się teza mówiąca, że wyższy poziom Ja-Rodzic użytkownika (zarówno Opiekuńczy, jak i Kontrolujący) będzie sprzyjał tendencji do przypisywania komputerom wyższego poziomu stanu Ja-Dziecko Przystosowane. Wyniki przeprowadzonych badań wskazują jedynie na występowanie istotnej zależności pomiędzy Rodzicem Kontrolującym użytkownika a Dzieckiem Przystosowanym komputera. Rodzic Opiekuńczy nie koreluje z Dzieckiem Przystosowanym. Analogicznie założono, iż osoby z wysokim poziomem Dziecka Przystosowanego będą po stronie komputera widziały wyższy poziom w obrębie stanów Ja-Rodzic. Również tu zależność występuje jedynie z Rodzicem Kontrolującym.

Całkowicie natomiast potwierdziły się założenia mówiące, że osoby z wysokim poziomem Ja-Dorosły będą również ten sam stan Ja projektować na komputer oraz, że wysoki poziom Dziecka Naturalnego po stronie użytkownika będzie wpływał na przypisywanie komputerowi tego stanu Ja na poziomie wyższym niż pozostałe. Warto przy tym w tym miejscu przypomnieć, iż uzyskane wyniki badań własnych wskazują na istnienie podobnych zależności również w obrębie pozostałych stanów Ja. Bardzo wyraźną korelację zaobserwowano przede wszystkim pomiędzy Dzieckiem Przystosowanym oraz Rodzicem Kontrolującym użytkownika a tymi samymi obszarami przypisywanymi przez niego komputerowi (patrz tabela 3 w części poświęconej analizie badań własnych).

Tak więc weryfikacja pierwszej z postawionych hipotez daje nam obraz daleko idącego „uczłowieczania” maszyny przez użytkowników. Przy czym wzorem przypisywanej komputerowi struktury osobowości jest w największej mierze struktura osoby, która z niego korzysta. Jak już zatem wspomniano w części badawczej, mamy tu do czynienia z dowodem na prawdziwość wniosków sformułowanych ponad dwadzieścia lat temu przez B. Reevesa oraz C. Nassa, mówiących o utożsamianiu przez człowieka rzeczywistości medialnej z realną.

Dругa z postawionych w części metodologicznej hipotez mówiła, iż osoby z niskim poziomem umiejętności obsługi komputera będą chętniej przypisywały mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic, podczas gdy osoby z poziomem wysokim, chętniej przypiszą komputerowi wyższy poziom w obrębie Ja-Dorosły. Niestety uzyskany przekrój badanej grupy nie pozwolił na jej w pełni obiektywną weryfikację. Dla przypomnienia, aż 126 spośród 196 badanych

określiło go jako przeciętny. Wysoko swoje umiejętności oceniło 18 osób, raczej wysoko 30. Jako słabe swoje umiejętności oceniło jedynie 9 użytkowników, raczej słabe – 13. Mamy zatem bardzo duże dysproporcje liczebności i bardzo małe grupy skrajne. W konsekwencji w obliczeniach nie uzyskano żadnych istotnych zależności. Aby lepiej zweryfikować postawioną hipotezę, dokonano zatem analizy w oparciu o dane w trzech, a nie pięciu grupach. W tym celu scalono osoby deklarujące raczej wysoki oraz wysoki poziom obsługi komputera oraz respondentów oceniających się na poziomie słabym i raczej słabym. W wyniku takiego grupowania danych uzyskano 48-osobową grupę deklarującą wysoki poziom umiejętności komputera, 22-osobową z obsługą na poziomie stałym oraz niezmienną, 126-osobową grupę określającą swoje umiejętności jako przeciętne. Nadal jednak obliczenia nie wskazały na istnienie jakichkolwiek istotnych statystycznie zależności. Wydaje się jednak, że mimo wszystko nie należy jeszcze odrzucać postawionej hipotezy, lecz potraktować uzyskane wyniki jako bodziec do powtórzenia tej części badań w oparciu o zmodyfikowaną procedurę badawczą. Można założyć, iż najczęściej wybierany przez respondentów – przeciętny poziom umiejętności obsługi komputera, jest wyborem dokonany ze względów „bezpieczeństwa”. W grupie tej mogą być osoby w istocie słabo radzące sobie z komputerem, lecz wstydzące się do tego przyznać, oraz takie, które radzą sobie bardzo dobrze, lecz z różnych względów nie doceniają swoich możliwości. Na etapie projektowania badań uznano, że deklaracje respondentów w tym zakresie będą najlepszym rozwiązaniem. Wszak to od naszego subiektywnego odczucia w tym zakresie może zależeć to, jak postrzegamy komputer, a nie od rzeczywistego, obiektywnego poziomu komputerowych kompetencji. Co więcej, obserwacje dokonywane przez autora w trakcie prowadzonych przez niego zajęć z zakresu technologii informacyjnych dla różnych grup wiekowych, wydają się jednak postawioną tu hipotezę potwierdzać. Tak więc w tym miejscu pozostajemy wciąż ze znakiem zapytania oraz koniecznością dalszych badań empirycznych opartych na innym doborze próby badawczej oraz biorących pod uwagę inne niż same tylko deklaracje wskaźniki poziomu umiejętności obsługi komputera przez badanych.

Trzecia spośród postawionych w niniejszej pracy hipotez mówiła, że osoby wykorzystujące komputer głównie do pracy, komunikowania się i zdobywania informacji będą przypisywały mu wyższy poziom stanu Ja-Dorosły, podczas gdy osoby wykorzystujące komputer głównie w celach szeroko pojętej rozrywki chętniej przypiszą mu wyższy poziom w obrębie stanu Ja-Dziecko Naturalne. Dokonane obliczenia wykazały istnienie bardzo niewielu zależności na bardzo słabym poziomie. Pojawiły się one między innymi w obrębie takich aktywności przy komputerze, jak korzystanie z gier komputerowych oraz śledzenie ciekawostek z życia gwiazd i show-biznesu – w obrębie przypisywanego komputerowi Dziecka Naturalnego. Z kolei z występującym w hipotezie stanem Ja-Dorosły komputera nie zaobserwowano żadnych istotnych zależności. Można zatem

pewnie wysnuć wniosek, że w przypadku szeroko pojętej rozrywki możemy mówić o istnieniu pewnej niewielkiej tendencji do przypisywania komputerowi stanu Ja-Dziecko Naturalne. Jednak w przypadku pracy czy nauki nie da się zaobserwować żadnych zależności pomiędzy tego typu aktywnościami a przypisywaną komputerowi strukturą osobowości. Tym samym hipotezę trzecią należy odrzucić.

Czwarta (i zarazem ostatnia) z postawionych hipotez mówiła, że osoby z negatywnym stosunkiem emocjonalnym do komputera będą chętniej przypisywały mu wysoki poziom w obrębie stanu Ja-Rodzic, podczas gdy osoby z pozytywnym stosunkiem emocjonalnym chętniej przypiszą urządzeniu wyższy poziom w obrębie Ja-Dziecko. Niestety również i tu zaobserwowano rozkład odpowiedzi, który poddaje w wątpliwość możliwość obiektywnej weryfikacji powyższej hipotezy. Większość spośród badanych zadeklarowała, iż kontakt z komputerem jest dla nich „raczej przyjemnością” (88 osób). Na drugim miejscu uplasowała się grupa ze stosunkiem obojętnym (65 osób). „Przyjemność” zadeklarowało 25 osób. Dla 16 kontakt z urządzeniem jest „raczej przykrym obowiązkiem”, a „przykrym obowiązkiem” dla zaledwie 2. Ze względu na bardzo małe liczebności grup, które zadeklarowały, iż praca z komputerem to dla nich „przykry obowiązek” oraz „raczej przykry obowiązek”, te dwie grupy zostały połączone i w ten sposób uzyskano jedną osiemnastoosobową grupę z negatywnym nastawieniem do pracy z komputerem, zamiast dwóch mniejszych. Mimo wszystko postawionej hipotezy nie udało się potwierdzić. Zaobserwowano jedynie bardzo słabą zależność na poziomie Rodzica Opiekuńczego. Jednocześnie jednak analiza struktury osobowości przypisywanej komputerowi przez użytkowników wskazuje, że ten stan Ja osiąga wyższy poziom u osób, dla których korzystanie z komputera stanowi przyjemność. W obrębie stanu Ja-Dziecko nie zaobserwowano natomiast żadnych istotnych zależności. Tym samym hipotezę czwartą również należy odrzucić.

Przeprowadzona analiza badań jednoznacznie zatem wskazuje, iż kluczowym elementem warunkującym to, jak postrzegamy komputer oraz jaką strukturę osobowości mu przypisujemy, jest to, jak postrzegamy samych siebie i jaka jest nasza własna struktura osobowości. Spośród czterech, sformułowanych w części metodologicznej, hipotez pierwsza potwierdziła się, druga wymaga dalszych analiz, natomiast trzecią i czwartą należy odrzucić. Okazuje się zatem, że sposób, w jaki korzystamy z komputera czy też nasz stosunek emocjonalny do tego urządzenia nie pełni istotnej roli w odniesieniu do poruszanej tu tematyki. Komputery używane są obecnie powszechnie we wszystkich dziedzinach życia. Jednocześnie można je łatwo dostosować do swoich potrzeb, gustów oraz dyspozycji. Już nawet takie elementy, jak tło pulpitu czy wygląd ikon oraz czcionek, mogą sprawić, że, niezależnie od wykonywanego zadania, czujemy się z komputerem dobrze. A te elementy każdy konfiguruje raczej na podstawie własnych cech, zainteresowań, opierając się mniej lub bardziej świadomie na

strukturze własnej osobowości, a nie na podstawie zadań, jakie mamy wykonać przy pomocy komputera. Tym samym istotne pozostają jedynie zależności pomiędzy strukturą osobowości użytkownika a tą, którą przypisujemy komputerowi, cała reszta schodzi na dalszy plan.

I tak oto nasze rozważania dobiegły końca. Choć koniec wydaje się tu jednak złym słowem. Opisane wyniki badań własnych wyraźnie wszak wskazują na obszary wymagające dalszej analizy. Jak to też podkreślono we wstępie do książki, mamy tu do czynienia z opracowaniem pod wieloma względami nowatorskim. Analiza transakcyjna to nie tylko egogram przymiotnikowy. Jej zastosowanie na gruncie badania relacji człowiek–komputer oraz naszych zachowań i specyfiki funkcjonowania w świecie cyberprzestrzeni może być znacznie szersze. Niniejsza publikacja ukazuje, że koncepcja ta sprawdza się w wymienionych powyżej dziedzinach. Miejmy zatem nadzieję, że rzeczywiście zaowocuje serią nowych badań, które w znacznej mierze pozwolą na uzupełnienie naszej wiedzy w zakresie wpływu cyberprzestrzeni na człowieka.

ANEKS

NARZĘDZIA BADAWCZE

Wykorzystane w prezentowanym opracowaniu narzędzie badawcze składało się z trzech części. Pierwszą z nich stanowił odpowiednio skrócony i zmodyfikowany egogram przymiotnikowy autorstwa J. Jagiły. W części drugiej respondenci byli poproszeni o odpowiedź na kilka pytań związanych z charakterem ich codziennego kontaktu z komputerem. W części trzeciej powtórzono raz jeszcze egogram znany z części pierwszej, tym razem jednak z instrukcją, aby zawarte w nim przymiotniki odnieść nie do siebie, lecz do swojego komputera. W oryginale narzędzie umieszczone było w sieci Internet (na serwerze należącym do Wydziału Pedagogicznego Akademii im. J. Długosza w Częstochowie), tu natomiast zaprezentowano wszystkie zawarte w nim pytania oraz klucz pozwalający na odczytanie wyników egogramu.

Człowiek – komputer

Badanie oparte o odpowiednio przystosowany egogram przymiotnikowy autorstwa dr hab. prof. AJD Jarosława Jagiły

Witam serdecznie.

Niniejsze badanie to pierwszy krok w kierunku bliższego poznania relacji zachodzących pomiędzy człowiekiem a komputerem z perspektywy analizy transakcyjnej. Podstawą jest tu egogram przymiotnikowy autorstwa dr. hab. prof. AJD J. Jagiły. Zebrane wyniki posłużą przygotowaniu pracy badawczej poświęconej zagadnieniom relacyjnego charakteru kontaktu użytkownika z komputerem.

Badanie jest w pełni anonimowe. Bardzo proszę o szczere i rzetelne odpowiedzi.

dr Zbigniew Łęski
Zespół Badawczy Edukacyjnej Analizy Transakcyjnej

EGOGRAM

Poniżej znajduje się lista przymiotników. Proszę odnieść się do każdego z nich, zaznaczając w tabeli, na ile dotyczy on Pana(i) osoby.

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	Zdecydowanie tak	Tak	Nie mam zdania	Nie	Zdecydowanie nie
Wymagający					
Delikatny					
Zdolny					
Wyrozumiały					
Zależny					
Dominujący					
Efektywny					
Butny					
Dynamiczny					
Oceniający					
Skuteczny					
Niezdarny					
Pomocny					
Narzekający					
Pobudliwy					
Niepobłażliwy					
Życzliwy					
Dowcipny					
Chwalący innych					
Zorganizowany					
Wycofany					
Uparty					
Sympatyczny					
Dokładny					
Racjonalny					
Zadowolony					
Nieugięty					
Rozkapryszony					
Spontaniczny					
Ryzykowny					
Żądający					

	Zdecydowanie tak	Tak	Nie mam zdania	Nie	Zdecydowanie nie
Bierny					
Wrażliwy					
Konkretny					
Podporządkowujący się					
Łaskawy					
Operatywny					
Impulsywny					
Nieporadny					
Uczynny					
Konsekwentny					
Przychylny					
Systematyczny					
Wesoły					
Uprzykrzający					
Wspierający					
Bezkompromisowy					
Zasadniczy					
Niespokojny					
Swobodny					

Jak ocenia Pan/Pani swój poziom umiejętności obsługi komputera?

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	Wysoki	Raczej wysoki	Przeciętny	Raczej słaby	Słaby
Poziom umiejętności obsługi komputera					

Ile czasu w ciągu dnia poświęca Pan(i) na poszczególne rodzaje aktywności przy komputerze?

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	powyżej 5 godzin	codziennie – 2–5 godzin	codziennie – 1–2 godziny	codziennie – do 1 godziny	kilka razy w tygodniu	raz w tygodniu	rzadziej niż raz w tygodniu	wcale
Praca z oprogramowaniem biurowym (np. MS Office)								
Gry komputerowe								
Portale społecznościowe (Facebook, NK itp.)								
Inne niż portale społecznościowe formy komunikowania się przez Internet (np. gadu-gadu, Skype itp.)								
Robienie zakupów przez Internet								
Ściąganie i przesyłanie plików (filmy, muzyka, gry itp.)								
Oglądanie filmów								
Słuchanie muzyki								
Śledzenie bieżących informacji (np. portale informacyjne)								
Śledzenie ciekawostek i informacji ze świata gwiazd show-biznesu								
Nauka i pogłębianie wiedzy (oprogramowanie dydaktyczne, strony naukowe)								

Jeśli w powyższej tabeli nie uwzględniono aktywności przy komputerze, którą Pan/Pani podejmuje, proszę o wypisanie jej poniżej wraz z informacją, ile czasu w ciągu dnia jej Pan/Pani poświęca lub jak często ją Pan/Pani wykonuje.

Proszę wpisać odpowiedź tutaj:

Proszę określić proporcje pomiędzy użytkowaniem przez Pana/Panią komputera dla celów związanych z pracą i nauką a celami powiązаныmi z rozrywką, komunikowaniem się z przyjaciółmi itp.

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	Tylko do celów związanych z pracą i/lub nauką	Głównie do celów związanych z pracą i/lub nauką	Na równi do celów związanych z pracą i/lub nauką oraz rozrywką i komunikowaniem się	Głównie do celów związanych z rozrywką oraz komunikowaniem się	Tylko do celów związanych z rozrywką oraz komunikowaniem się
Wykorzystanie komputera					

Proszę określić na poniższej skali Pana/Pani emocjonalne podejście do problematyki pracy z komputerem.

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	Przyjemność	Raczej przyjemność	Obojętność	Raczej przykry obowiązek	Przykry obowiązek
Emocjonalne podejście					

Proszę wymienić trzy najczęściej używane przez Pana/Panią programy komputerowe (w tym również gry). Można podać konkretne nazwy – np. Word, Excel, Firefox, Chrome, GTA, Sims itp. lub określić bardziej ogólnie – np. edytor tekstu, przeglądarka internetowa, arkusz kalkulacyjny, program do słuchania muzyki, gry zręcznościowe... itd.

Proszę wpisać odpowiedź/odpowiedzi tutaj:

1.

--
2.

--
3.

--

EGOGRAM - KOMPUTER

Poniżej znajduje się lista przymiotników. Proszę odnieść się do każdego z nich, zaznaczając w tabeli, na ile mógłby on dotyczyć Pana(i) komputera, w chwili gdy wykonuje Pan(i) przy nim swoje zwykłe, codzienne działania.

Proszę wybrać odpowiednią odpowiedź przy każdej pozycji:

	Zdecydowanie tak	Tak	Nie mam zdania	Nie	Zdecydowanie nie
Wymagający					
Delikatny					
Zdolny					
Wyrozumiały					
Zależny					
Dominujący					
Efektywny					
Butny					
Dynamiczny					
Oceniający					
Skuteczny					
Niezdarny					
Pomocny					
Narzekający					
Pobudliwy					
Niepobłażliwy					
Życzliwy					
Dowcipny					
Chwalący innych					
Zorganizowany					
Wycofany					
Uparty					
Sympatyczny					
Dokładny					
Racjonalny					
Zadowolony					
Nieugięty					
Rozkapryszony					
Spontaniczny					
Ryzykowny					

	Zdecydowanie tak	Tak	Nie mam zda- nia	Nie	Zdecydowanie nie
Żądający					
Bierny					
Wrażliwy					
Konkretny					
Podporządkowujący się					
Łaskawy					
Operatywny					
Impulsywny					
Nieporadny					
Uczynny					
Konsekwentny					
Przychylny					
Systematyczny					
Wesoły					
Uprzykrzający					
Wspierający					
Bezkompromisowy					
Zasadniczy					
Niespokojny					
Swobodny					

Metryczka

Na koniec proszę o podanie kilku informacji o sobie. Są one niezbędne do statystycznej analizy zebranego materiału.

Płeć

Proszę wybrać jedną odpowiedź z poniższych:

- Kobieta
 Mężczyzna

Proszę wpisać swój wiek

Proszę wpisać odpowiedź tutaj:

Wykształcenie

Proszę wybrać jedną odpowiedź z poniższych:

- Podstawowe
- Gimnazjalne
- Średnie
- Wyższe – licencjat
- Wyższe – magister
- Inne

Miejsce zamieszkania

Proszę wybrać jedną odpowiedź z poniższych:

- Wieś
- Małe/średnie miasto (do 100 tys. mieszkańców)
- Duże miasto (100–300 tys.)
- Bardzo duże miasto (powyżej 300 tys. mieszkańców)
- Inne

Zawód

Proszę wybrać jedną odpowiedź z poniższych:

- Uczeń/student
- Pracownik umysłowy
- Pracownik fizyczny
- Inne

Jeśli ma Pan/Pani jakieś uwagi związane z niniejszym badaniem, to proszę o ich wypisanie w poniższym polu.

Proszę wpisać odpowiedź tutaj:

.....

Dziękuję za udział w badaniu.

Klucz do egogramu:

Rodziec Krytyczny	Rodziec Opiekun- czy	Dorosly	Dziecko Przysto- sowane	Dziecko Naturalne
wymagajacy	delikatny	zdolny	zalezny	dynamiczny
dominujacy	wyrozumialy	efektywny	butny	pobudliwy
oceniajacy	pomocny	skuteczny	niezdarny	dowcipny
niepoblaźliwy	zyczliwy	zorganizowany	narzekajacy	zadowolony
uparty	chwalacy innych	dokladny	wycofany	spontaniczny
nieugiety	sympatyczny	racjonalny	rozkapryszony	ryzykowny
zadajacy	laskawy	konkretny	bierny	wrazliwy
uprzykrzajacy	uczynny	operatywny	podporzadkowu- jacy sie	impulsywny
bezkompromisowy	przychylny	konsekwentny	nieporadny	wesoły
zasadniczy	wspierajacy	systematyczny	niespokojny	swobodny

BIBLIOGRAFIA

- Afeltowicz Ł., *Modele, artefakty, kolektywy: Praktyka badawcza w perspektywie współczesnych studiów nad nauką*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2012.
- Antoszek A., *wszystko@jest.siecią.com*, [w:] T. Zasepa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.
- Berne E., *Dzień dobry... i co dalej?*, Rebis, Poznań 2005.
- Berne E., *Seks i kochanie*, Książka i Wiedza, Warszawa 1994.
- Berne E., *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich*, PWN, Warszawa 1994.
- Cwalina W., *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] T. Zastępa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Św. Pawła, Częstochowa 2001.
- Gębuś D., Pierzchała A., *Sztuczne gry czy twórcza aktywność – jak strukturalizować czas?*, [w:] W. Muszyński, M. Sokołowski (red.), *Homo creator czy homo ludens?*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008.
- Halawa M., *Ludzie listy piszą: e-mail do Klanu*, „Kultura Popularna” 2002, nr 1. Artykuł w wersji elektronicznej ukazał się niegdyś w portalu Cyberforum a jego kopia obecnie dostępna jest na: http://www.zpsitp.ajd.czest.pl/zbl/uploads/teksty_z_cyberforum/email%20do%20klanu.html [dostęp: 28.09.2015].
- Hatałska H., *Generacja Z – pokolenie, które zmieni nasz świat*, Wpis z 22.01.2015 na: <http://hatałska.com/2015/01/22/generacja-z-pokolenie-ktore-zmieni-nasz-swiat/> [dostęp: 4.03.2016].
- Jagiela J., *Edukacyjna Analiza Transakcyjna w kilku odsłonach*, Wyd. AJD, Częstochowa 2012.
- Jagiela J., *Egogram EFP*. [w:] J. Jagiela (red.), *Analiza transakcyjna w edukacji*, Wyd. AJD w Częstochowie, Częstochowa 2011.
- Jagiela J., *Gry psychologiczne w szkole*, Oficyna Wydawnicza Nauczycieli, Kielce 2004.
- Jagiela J., *Słownik analizy transakcyjnej*, Wyd. AJD, Częstochowa 2012.
- James M., Jongeward D., *Narodzić się by wygrać. Analiza transakcyjna na co dzień*, Rebis, Poznań 2003.
- Kerckhove de D., *Inteligencja otwarta*, Mikom, Warszawa 2001.
- Lessig L., *Free Culture*, <http://www.free-culture.cc> [dostęp: 28.02.2016].
- Łęski Z., Wieczorek Z., *Internet – informacja czy relacja?*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu*, ALGRAF S.C., Elbląg 2004.

- Majkowska G., *O języku mediów*, [w:] Z. Bauer, E. Chudziński, *Dziennikarstwo i świat mediów*, Universitas, Kraków 2000.
- Mrozowski M., *Media masowe. Władza, rozrywka i biznes*, ASPRA-JR, Warszawa 2001.
- Napper R., Newton T., *Tactics – Transactional analysis concepts for all trainers, teachers and tutors + insight into collaborative learning strategies*, UK: TA Resources, Ipswich 2000, [za:] N. Emmerton, T. Newton, *The Journey of Educational Transactional Analysis from Beginnings to the Present*, „Transactional Analysis Journal” 2004, vol. 34, No. 3.
- NASK: młodzi ludzie znają zasady bezpieczeństwa w sieci, ale ich nie stosują http://wyborcza.pl/1,91446,16705753,NASK__mlodzi_ludzie_znaja_zasady_bezpieczenstwa_w.html [dostęp: 25.09.2015].
- Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wyd. Ak. Żak, Warszawa 1998.
- Pankowska D., *Nauczyciel w perspektywie analizy transakcyjnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2010.
- Pierzchała A., Łęski Z., *Życie w grze czy gra w życie. Rola skryptu życiowego w kształtowaniu postaw graczy*, [w:] N. Dębowska, M. Walachowska, N. Starik (red.), *Edukacja międzykulturowa w warunkach kultury globalnej. Od rozważań definicyjnych do praktycznych zastosowań*, Wydawnictwo WSB, Poznań 2014.
- Pierzchała A., *Pasywność w szkole*, Wyd. AJD, Częstochowa 2013.
- Pierzchała A., *Rodzie, Dorosły, Dziecko – jak można opisać komunikację na forach internetowych*, [w:] M. Sokołowski (red.), *Oblicza Internetu. (Re)definiowanie sieci*, Wyd. PWSZ w Elblągu, Elbląg 2010.
- Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000.
- Rogoll R., *Aby być sobą. Wprowadzenie do analizy transakcyjnej*, PWN, Warszawa 1989.
- Spitzer M., *Cyfrowa demencja*, Wyd. Dobra Literatura, Słupsk 2013.
- Stewart I., Joines V., *TA Today. A New Introduction to Transactional Analysis*, Lifespace Publishing, Nottingham, England and Chapel Hill, North Carolina, USA 2009.
- Stoll C., *High Tech Heretic. Why Computers Don't Belong in the Classroom and Other Reflections by Computer Contrarian*, Doubleday, New York – London – Toronto – Sydney, Auckland 2000.
- Tanaś M., *Dydaktyczny kontekst kształcenia na odległość*, [w:] M. Tanaś (red.), *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, Impuls, Kraków 2005.
- Tanaś M., *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wydawnictwo Żak, Warszawa 1997.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, Rebis, Poznań 2005.
- Young K., *Test na uzależnienie od Internetu*, <http://netaddiction.com/internet-addiction-test/> [dostęp: 28.09.2015].
- Zaczyński W.P., *Uczenie się przez przeżywanie*, WSiP, Warszawa 1990.

SPIS TABEL

Tabela 1. Macierz korelacji pomiędzy proporcjami wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki, a strukturą osobowości badanych	62
Tabela 2. Uśredniona struktura osobowości użytkownika oraz komputera	63
Tabela 3. Macierz korelacji pomiędzy strukturą osobowości użytkownika, a tą, którą badani przypisują komputerowi	73
Tabela 4. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności komputera z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT	80
Tabela 5. Macierz korelacji pomiędzy poziomem umiejętności obsługi komputera, a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości	81
Tabela 6. Macierz korelacji pomiędzy poziomem umiejętności obsługi komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach – słabym, przeciętnym oraz wysokim), a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości	84
Tabela 7. Formy korzystania z komputera w badanej grupie	86
Tabela 8. Macierz korelacji pomiędzy sposobami wykorzystywania komputera, a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości	87
Tabela 9. Macierz korelacji pomiędzy proporcjami wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki, a przypisywaną mu przez użytkowników strukturą osobowości .	99
Tabela 10. Macierz korelacji pomiędzy emocjonalnym podejściem użytkowników do komputera, a przypisywaną mu przez nich strukturą osobowości	102
Tabela 11. Macierz korelacji pomiędzy emocjonalnym podejściem użytkowników do komputera (dane uporządkowane w czterech grupach), a przypisywaną mu przez nich strukturą osobowości	105

SPIS WYKRESÓW

Wykres 1. Zestawienie proporcji wykorzystania komputera przez badanych do pracy i nauki z ich strukturą osobowości w świetle AT	62
Wykres 2. Uśredniona struktura osobowości użytkownika oraz komputera	64
Wykres 3. Ja-Rodzic Krytyczny. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera	66
Wykres 4. Ja-Rodzic Opiekuńczy. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera	67
Wykres 5. Ja-Dorosły. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera	68
Wykres 6. Ja-Dziecko Przystosowane. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera	69
Wykres 7. Ja-Dziecko Naturalne. Przymiotniki wybierane przez respondentów w egogramie w odniesieniu do siebie i komputera	70
Wykres 8. Zestawienie struktury osobowości użytkownika ze strukturą przypisywaną przez niego komputerowi. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	77
Wykres 9. Zestawienie struktury osobowości użytkownika ze strukturą przypisywaną przez niego komputerowi. Analiza skupień – wyniki grupowania metodą k-średnich	78
Wykres 10. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności komputera z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT	80
Wykres 11. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	82
Wykres 12. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień – wyniki grupowania metodą k-średnich	82
Wykres 13. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach – słabym, przeciętnym oraz wysokim) z przypisywaną mu strukturą osobowości w świetle AT	83

Wykres 14. Zestawienie deklarowanego poziomu umiejętności obsługi komputera (dane pogrupowane na trzech poziomach- słabym, przeciętnym oraz wysokim), ze strukturą osobowości przypisywaną temu urządzeniu przez użytkownika. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	84
Wykres 15. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości używania gier komputerowych	89
Wykres 16. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości robienia zakupów przez Internet	91
Wykres 17. Struktura osobowości komputera w zależności od częstotliwości wyszukiwania informacji ze świata gwiazd i show-biznesu	96
Wykres 18. Zestawienie aktywności podejmowanych przez użytkownika komputera ze strukturą osobowości przypisywaną przez niego urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji.....	97
Wykres 19. Zestawienie proporcji wykorzystywania komputera do pracy i/lub nauki oraz do rozrywki ze strukturą osobowości przypisywaną przez niego urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	99
Wykres 20. Struktura osobowości komputera w zależności emocjonalnego podejścia użytkownika do tego urządzenia	102
Wykres 21. Zestawienie emocjonalnego podejścia użytkowników do komputera ze strukturą osobowości przypisywaną przez nich urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	103
Wykres 22. Struktura osobowości komputera w zależności emocjonalnego podejścia użytkownika do tego urządzenia (dane uporządkowane w czterech grupach)	104
Wykres 23. Zestawienie emocjonalnego podejścia użytkowników do komputera (dane uporządkowane w czterech grupach), ze strukturą osobowości przypisywaną przez nich urządzeniu. Analiza skupień, wyniki aglomeracji	106