

Marcin Prościak

student, Uniwersytet Śląski w Katowicach

Między cyfryzacją, gamingiem a nauką – o motywacjach pokolenia XD

„Reduta Ordoną” – ach... miałem się jej uczyć na pamięć. Będę ją pamiętał tylko dlatego, że właśnie kazano nam się jej uczyć na pamięć. Z lenistwa nauczyłem się jedynie jedną trzecią tekstu, za co dostałem trzy, co mi wystarczyło, ponieważ nie wyobrażałem sobie uczyć się reszty bezbłędnie na pamięć¹.

Potrzeby rozwojowe ucznia zostały określone jako emocjonalno-motywacyjne oraz poznawcze². Stąd warto bliżej przyjrzeć się, w jaki sposób młodzi ludzie poznają świat, przeżywają go i są motywowani do działania.

Zdolności (poznawcze, fizyczne, psychiczne) nie zostały przez człowieka w pełni opanowane, ponieważ wyprzedziło je tempo zmian w świecie cyfrowym³. Początek lat 80. XX wieku przyjmuje się za granicę oddzielającą pokolenia offline od online. Generacja online to generacja osób, dla których Internet istniał od zawsze, od dzieciństwa. Generacja offline to pokolenie, które doświadczyło kontaktu z wirtualną rzeczywistością późno lub w marginalnym stopniu⁴.

Chcąc przyjrzeć się bliżej sposobom motywowania pokolenia XD, warto rozważyć wpływ cyfryzacji, w tym gamingu, na stworzenie pokolenia XD i zaprezentować etymologię nazewnictwa pokolenia XD oraz umieścić je w ramach czasowych. Zadaniem badawczym uczyniono więc ukazanie wpływu cyfryzacji i gamingu na motywację pokolenia rozrywki (pokolenia XD) oraz naukę w szkole.

Źródła podają różne ramy czasowe, charakterystyczne dla pokoleń cyfrowych, w ujęciu socjologicznym. Najbardziej optymalną wersję podaje R. Jabłońska⁵. Według przedstawionej przez nią drugiej klasyfikacji pokolenie Z zapoczątkowane zostało w 2001 roku. Trzecia klasyfikacja określa je jako pokolenie Zawsze online. Natomiast moja autorska propozycja wprowadza nazewnictwo podpokolenia w pokoleniu Z. Można je nazwać **pokoleniem XD**.

¹ Opinia jednego z uczniów zawarta w pracy konkursowej na temat „Historia mojego czytania”. Konkurs został przeprowadzony w jednej ze szkół średnich w roku szkolnym 2018/2019.

² B. Niemierko, M.K. Szmigel, *Przedmowa*, [w:] *Wspomaganie rozwoju kompetencji diagnostycznych nauczycieli*, PTDE, Katowice 2018 (dotyczy referatu autorstwa Bolesława Niemierki pt. *Ta para musi się pogodzić! O potrzebie integracji egzaminów zewnętrznych z ocenianiem wewnątrzszkolnym* – przyp. M.P.).

³ *Cyfrowe dzieci*, S. Bębas, M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Szwedzik, A. Taper (red.), Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa–Milanówek 2017, s. 122.

⁴ M.L. Jabłońska, *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii Internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018, s. 20.

⁵ Tamże, s. 22.

Nazwa została utworzona od emotikonu zapisanego jako XD i oznaczającego coś tak dziwnego, że aż śmiesznego. *Miejski słownik slangu* definiuje XD jako „Śmiech z czegoś tak dziwnego, że aż śmiesznego”⁶.

Cechą charakterystyczną tego pokolenia jest chęć rozrywki i pozostawiania po sobie cyfrowych śladów. Kolejne pokolenie to roczniki od 2010 roku, nazwane pokoleniem Alfa⁷. Nie zostały one jednak objęte badaniem.

Pokolenie XD posiada również swoistą E-tożsamość, na którą składają się różnorodne role, jakie odgrywa jednostka⁸. Wyróżnia się cztery odmiany E-tożsamości: oficjalną, eksperymentalną, fabularną, sekretną⁹. Tożsamość jednostki to sposób postrzegania samego siebie. Natomiast funkcjonowanie w warunkach wirtualnej rzeczywistości wiąże się z podejmowaniem aktów autoprezentacji przez uczestników komunikacji internetowej¹⁰.

Jednym ze sposobów motywowania uczniów do nauki są stosowane przez nauczycieli systemy odroczonej gratyfikacji. Motywację można podzielić na wewnętrzną (zadowolenie, satysfakcja, radość z osiągnięć) i zewnętrzną (nagrody, oceny szkolne). Pozytywną lub negatywną rolę w motywacji może odgrywać też lęk szkolny¹¹.

Dużą rolę **odgrywa nauczyciel i jego system pochwał, nagród i zachęt, system oceniania** oraz wykorzystywane techniki wzmacniania pozytywnego. Zasadą tworzenia systemu gratyfikacji odroczonej jest dzielenie dużych zadań na małe tak, aby stworzyć możliwość pochwały i nagrody za każdy etap pracy¹². Jednak za jeden z najsilniejszych motywów uczenia się uznany jest motyw zainteresowania¹³.

Wśród motywów obserwowanych u samouków wyróżnia się motywy introwersyjne (zwrócone do wewnątrz) i ekstrawersyjne (zwrócone do zewnątrz). Motywy introwersyjne to: „praktyczne i zawodowe, prestiżowo-kompensacyjne (ambicja i aspiracje), poznawcze (intelektualne i emocjonalne), filozoficzne (związane z potrzebami samookreślenia sensu życia, uporządkowania światopoglądu itp. problemów wyższego rzędu)”¹⁴. Wśród motywów ekstrawersyjnych wyróżnia się: „rodzinne, społeczne (środowiskowe i klasowe), patriotyczne, internacjonalistyczne”¹⁵.

⁶ *Miejski słownik slangu*, <https://www.miejski.pl/slowo-xD>.

⁷ M.L. Jabłońska, *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii Internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018, s. 27.

⁸ Tamże, s. 42.

⁹ Tamże, s. 46.

¹⁰ B. Hojka, *Książka i czytanie jako elementy tożsamości kulturowej – na przykładzie wirtualnych społeczności czytelniczych*, [w:] A. Has-Tokarz, R. Malesa (red.), *Homo legens czy homo consumens? Czytelnik i książka XXI wieku*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2014, s. 72.

¹¹ W. Baranowska, *Systemy odroczonej gratyfikacji jako narzędzia wspierające motywację ucznia do nauki*, [w:] E. Przygońska (red.), *Motywacja w edukacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 172.

¹² Tamże, s. 175.

¹³ J. Landy-Tołwińska *Od samouctwa do samokształcenia. Na podstawie 300 pamiętników samouków*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1968, s. 36.

¹⁴ Tamże, s. 38.

¹⁵ Tamże.

We współczesnym świecie, w którym się mówi o medialnym uwikłaniu literatury¹⁶ oraz tworzeniu superinteligencji szybkiej, czyli „systemu, który dokonuje wszystkiego tego, co ludzki umysł, ale znacznie szybciej”¹⁷, motywacja do nauki powinna być zmodyfikowana. Współcześnie nawet biblioteki reklamują siebie i swoje zasoby, aby przyciągnąć czytelnika. Wnętrza bibliotek są przeznaczane nawet na reklamy samochodu, np. marki Mercedes¹⁸. Wykorzystywała ona stereotyp blondynki i biblioteki. Istnieją też reklamy samych bibliotek, np. anonimowa reklama promująca kampanię „Krajowy rok czytania – 2012 w Australii”, w której szara rzeczywistość była skonstrastowana z kolorową biblioteką, a fragmenty stron książek były cieniem rzucanym przez bohaterów i przedmioty w reklamie¹⁹.

Można by się zastanawiać, dlaczego biblioteki muszą się aż tak reklamować w świecie pokolenia Y i Z. Tempo życia nie pozostawia złudzeń. Wśród młodych ludzi obserwuje się zaniedbywanie odpoczynku, snu, zdrowia, miłości, przyjaźni, życia rodzinnego i pogrążanie się w cyfrowym świecie²⁰. Podstawą dokonania zmian w ich stylu życia byłoby zrozumienie celów, motywów i użyteczności, wybieranych przez nich sposobów realizacji zadań informacyjnych. Jednak codzienne filtrowanie błahych informacji sprawia, że młodzi gubią się w poszukiwaniu sensu życia²¹. Cyfrowi tubylcy chcą żyć w myśl Sartre’a: „Istnieć, to tworzyć własne istnienie”²². Często jednak gubią swoją tożsamość. Na tworzenie zachowań informacyjnych w życiu codziennym ma wpływ koncepcja informacyjnych horyzontów, odpowiadająca częściowo koncepcji informacyjnych światów. Zakłada ona, że informacyjne zachowania człowieka określa społeczna sieć interakcji, cechy osobowościowe jednostki oraz konkretna sytuacja i jej kontekst²³. Horyzont informacyjny wyznaczają: „kompetencje informacyjne uczestników danego świata”²⁴.

Współcześnie warunkiem wzbudzenia motywacji osiągnięć czyni się porównanie samego siebie z obrazem idealnym, jaki chciałoby się osiągnąć, oraz wywołanie emocji, które towarzyszyłyby zaangażowaniu w osiągnięciu celu²⁵.

¹⁶ A. Ogonowska, G. Ptaszek, *Edukacja medialna w dobie współczesnych zmian kulturowych, społecznych i technologicznych*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2016, s. 84.

¹⁷ N. Bostrom, *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Helion, Gliwice 2016, s. 88.

¹⁸ B. Taraszkiewicz, *Biblioteka w czarodziejskim świecie reklamy*, [w:] *Sfera kultury. Sfera nauki. Współczesny obraz biblioteki*, pod red. M. Wojciechowskiej, Oficyna Wydawnicza Edward Mitek, Gdańsk 2014, s. 20.

¹⁹ Tamże, s. 26.

²⁰ B. Kamińska-Czubala, *Zachowania informacyjne w życiu codziennym. Informacyjny świat pokolenia Y*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2013, s. 22–23.

²¹ Tamże, s. 24.

²² Tamże, s. 26.

²³ Tamże, s. 43.

²⁴ Tamże.

²⁵ J.E. Karney, *Psychopedagogika pracy*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2007, s. 252–253.

Emocjami nasycone są gry komputerowe, które rządzą się swoimi regułami. Świat gier wypełniony jest magią, grozą i cudownością. Wśród cech gry komputerowej wymienia się: „odrębność i ograniczoność w czasie i przestrzeni, podporządkowanie ograniczającym regułom, intensywność i energiczność, powtarzalność, bezinteresowność – ponieważ nie służy zaspokajaniu życiowych konieczności, dobrowolność – uczestnik ma swobodę podejmowania decyzji – czy chce grać, czy nie, charakter rywalizacyjny”²⁶.

Stąd badacze proponują rozmowę z dziećmi na temat gier komputerowych, ostrzeganie ich przed treściami negatywnymi i agresywnymi²⁷. Ponadto uważają, że gra jest stymulatorem twórczego myślenia. Wśród gier wspomagających rozwój wymienia się symulator budowy cywilizacji i miasta oraz symulator zarządzania firmą. Za niebezpieczny uznaje się symulator rodziny²⁸.

Z drugiej strony badacze wymieniają skutki nieprawidłowych relacji dziecko–gry komputerowe. Wśród nich wymienia się m.in. „ograniczenie kontaktów społecznych, uzależnienie, «nałóg», zachowania agresywne, znieczulenie, trudności w postrzeganiu rzeczywistości realnej, wulgaryzm, bierność intelektualna, rozleniwienie, obniżenie wrażliwości emocjonalnej, obniżenie aktywności fizycznej, wady postawy, stany lękowe i nadpobudliwość, wady wzroku, schorzenia układu nerwowego, zmęczenie, znużenie”²⁹.

Pisząc o wpływie cyfryzacji i gamingu na pokolenie XD w kontekście motywacji do nauki, można zauważyć, że posiadaczy wiedzy można podzielić na: „tych, którzy znają (...) i tych, którzy wiedzą o...”³⁰. Warto dodać, że obszar badawczy rozszerzono do określenia motywacji pokolenia XD w obrębie jego doświadczenia nie tylko realnego, lecz także wirtualnego. Stąd stworzono i przeprowadzono autorską ankietę internetową wśród 1053 respondentów z grupy na Facebooku o nazwie „Arquelownia”, której członkowie grają w gry komputerowe³¹. Na wykresach 1–14 przedstawiono wyniki przeprowadzonej ankiety.

²⁶ S. Bąbas, *Patologie społeczne w sieci*, Akapit, Toruń 2013, s. 81.

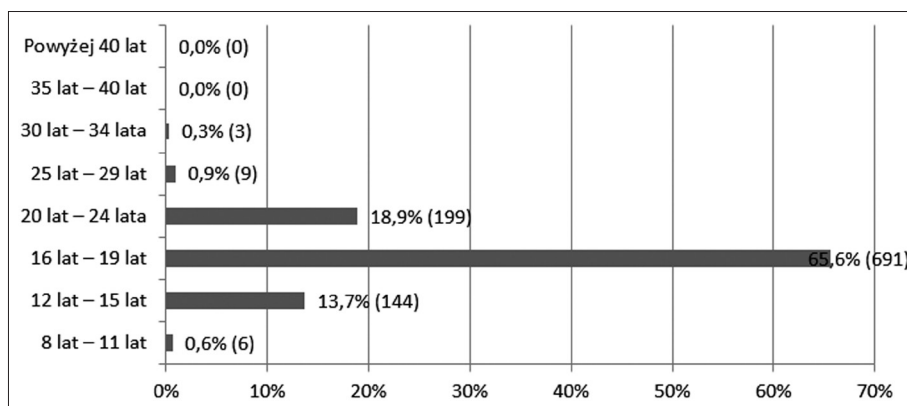
²⁷ Tamże, s. 95.

²⁸ M. Karaś, *Gry komputerowe – zagrożenie czy szansa na rozwój, Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni*, D. Szeliągiewicz-Urban (red.), Oficyna Wydawnicza „Humanitas”, Sosnowiec 2012, s. 122–123.

²⁹ S. Bąbas, *Patologie społeczne w sieci*, Akapit, Toruń 2013, s. 99–100.

³⁰ O. Leszczak, *Znać i wiedzieć – problem typologizacji informacji w aspekcie kognitywnym i lingwosemiotycznym*, [w:] *Książka, biblioteka, informacja. Między podziałami a wspólnotą V*, pod red. J. Dzieniakowskiej i M. Olczak-Kardas, Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce 2016, s. 699–701.

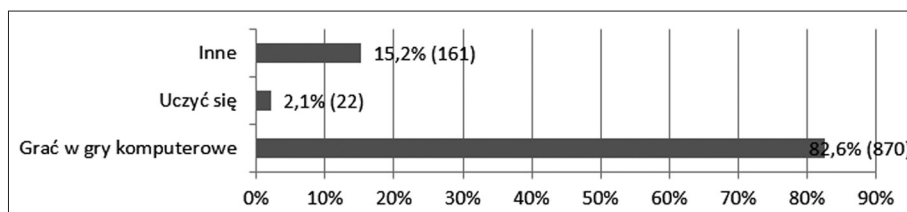
³¹ <https://docs.google.com/forms/d/19mbwXa6kB8y-VSU9EkqCkGm3SWPicO-gVaAV3v7uMrs/edit>



Wykres 1. Wiek badanych

Źródło: opracowanie własne.

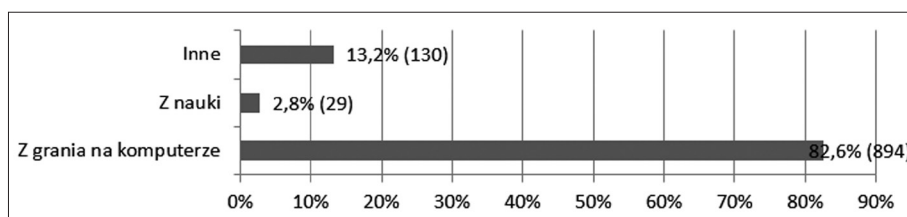
Badani to w większości młodzi ludzie w wieku 16–19 lat.



Wykres 2. Co wolisz robić w wolnym czasie?

Źródło: opracowanie własne.

Okazuje się, że ponad 80% respondentów woli w wolnym czasie grać w gry komputerowe, a tylko 2% respondentów poświęca ten czas na naukę.

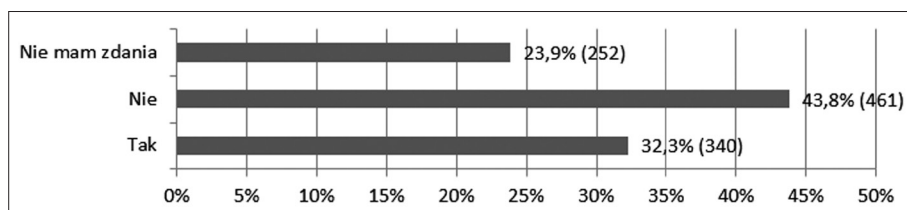


Wykres 3. Z czego czerpiesz większą przyjemność?

Źródło: opracowanie własne.

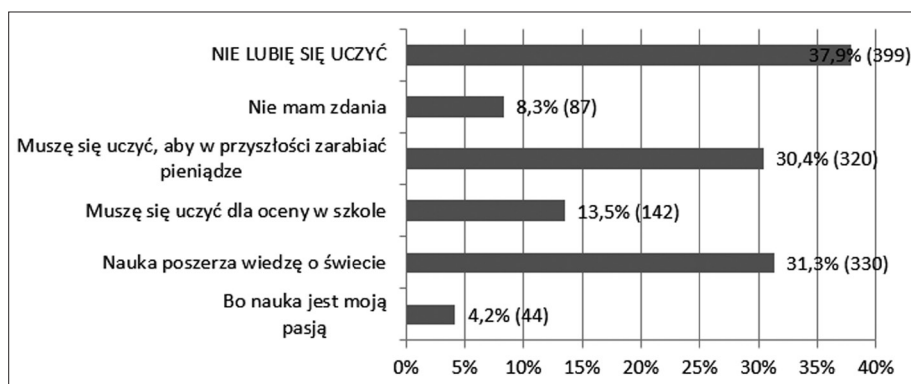
Warto dodać, że gry komputerowe sprawiają większą przyjemność ponad 80% respondentów.

Zatrważające są opinie uczniów na temat nauki. Około połowy badanych deklaruje, że nie lubi się uczyć. Tylko około 30% respondentów jest innego zdania i twierdzi, że polubiło naukę.



Wykres 4. Czy lubisz się uczyć?

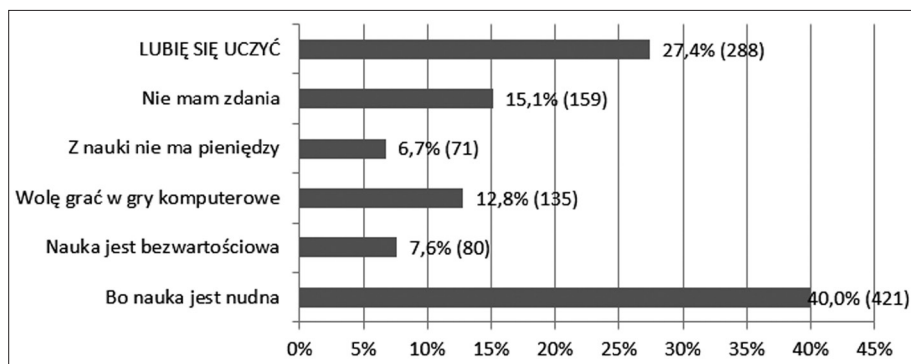
Źródło: opracowanie własne.



Wykres 5. Jeżeli lubisz się uczyć, to dlaczego?

Źródło: opracowanie własne.

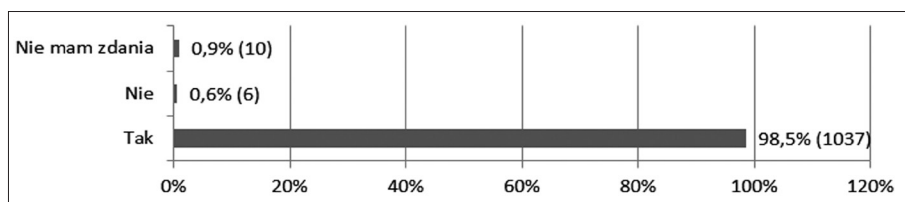
Wśród przyczyn uczenia się respondenci wymieniają takie jak przymus ze względu na przyszłe zarobki (około 30%), poszerzanie wiedzy o świecie (około 30%) oraz przymus oceny szkolnej (około 13%).



Wykres 6. Jeżeli nie lubisz się uczyć, to dlaczego?

Źródło: opracowanie własne.

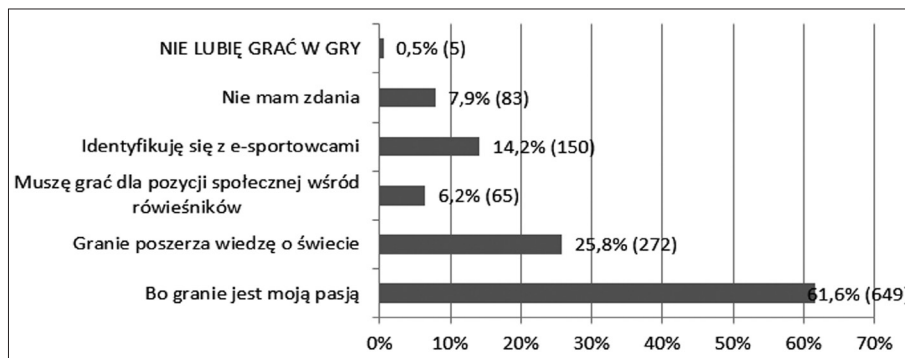
Natomiast wśród przyczyn niechęci do nauki przeważają opinie świadczące o tym, że nauka jest nudna (40% respondentów).



Wykres 7. Czy lubisz grać w gry komputerowe?

Źródło: opracowanie własne.

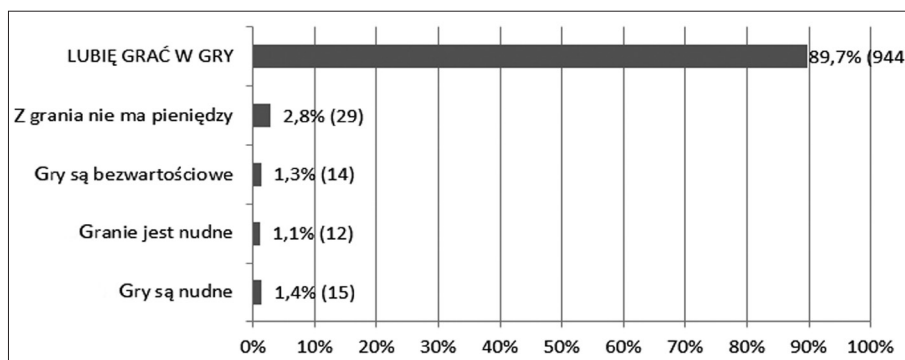
Warto podkreślić, że niemal wszyscy badani lubią grać w gry komputerowe.



Wykres 8. Jeżeli lubisz grać w gry komputerowe, to dlaczego?

Źródło: opracowanie własne

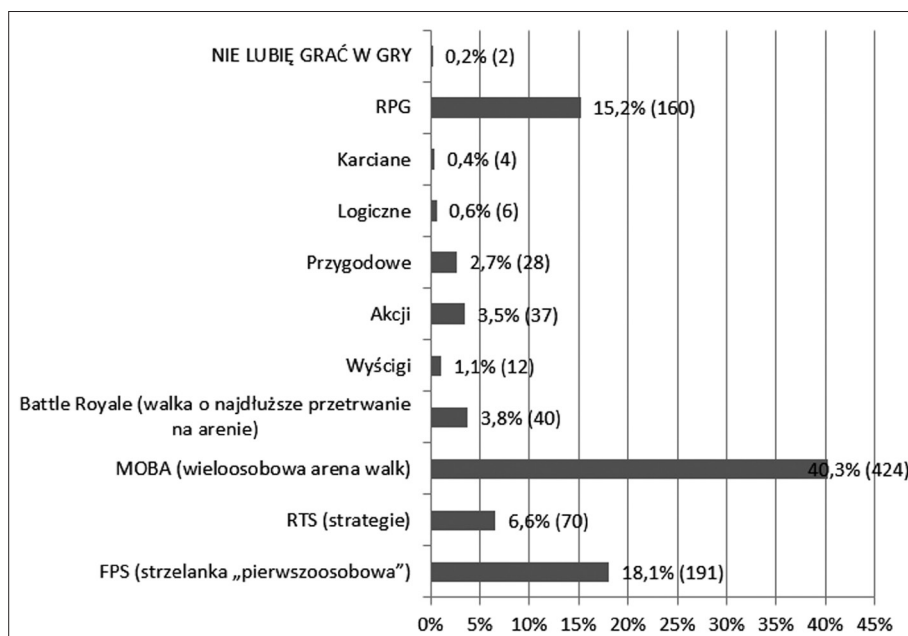
Respondenci przyznają, że lubią grać w gry i są one ich pasją (około 60%). Dodają, że granie poszerza ich wiedzę o świecie (około 25%). Inni dzięki grom identyfikują się z e-sportowcami (około 14%).



Wykres 9. Jeżeli nie lubisz grać w gry komputerowe, to dlaczego?

Źródło: opracowanie własne.

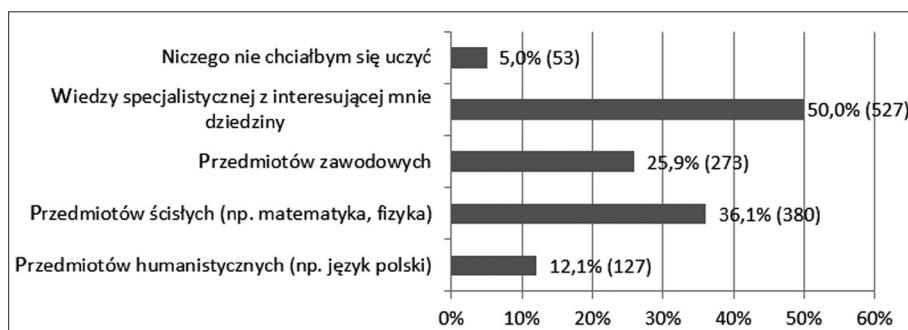
Warto podkreślić, że tylko około 1,5% badanych uważa, że gry są nudne.



Wykres 10. Jaki jest Twój ulubiony gatunek gier komputerowych?

Źródło: opracowanie własne

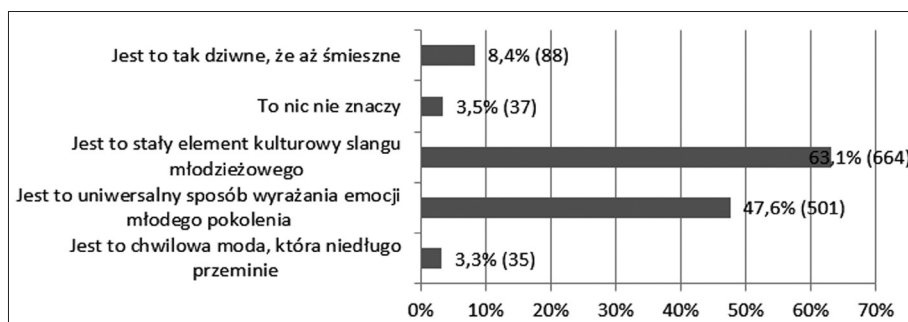
Określając swój ulubiony gatunek gier, 40% badanych opowiedziało się za grami MOBA (wieloosobową areną walk), typu strzelanki (18%) oraz RPG, czyli grami w odgrywanie ról w świecie fantasy (15%).



Wykres 11. Czego chciałbyś się uczyć?

Źródło: opracowanie własne.

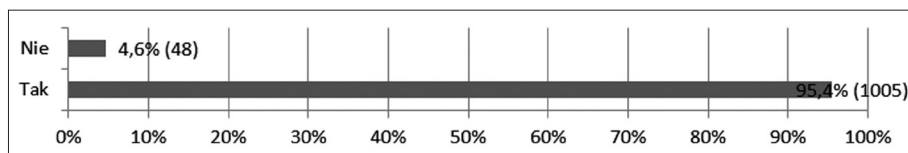
Wśród respondentów panują opinie, że potrzeba jest im wiedza specjalistyczna z interesującej ich dziedziny (około połowy badanych). Na kolejnym miejscu są przedmioty ścisłe (około 36%). Później przedmioty zawodowe (około 26%). Na końcu dopiero przedmioty humanistyczne (około 12%).



Wykres 12. Co sądzisz o emotikonie „XD”

Źródło: opracowanie własne.

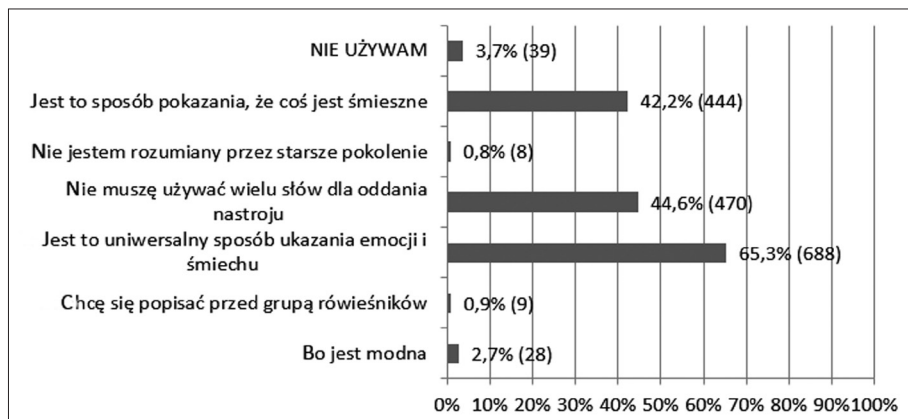
Okazuje się, że emotikon XD to stały element kulturowy slangu młodzieżowego dla ponad 60% respondentów. Ponadto jest on uznawany za uniwersalny sposób wyrażania emocji młodego pokolenia (około 48%).



Wykres 13. Czy używasz emotikonu „XD”?

Źródło: opracowanie własne.

Warto dodać, że około 95% badanych używa emotikonu XD.



Wykres 14. Dlaczego używasz emotikonu „XD”?

Źródło: opracowanie własne.

Wśród powodów używania emotikonu XD respondenci podają zwłaszcza uniwersalny sposób ukazywania emocji i śmiechu, co jednoznacznie świadczy o tym, że pokolenie XD chce operować emocjami. Dzięki niemu młodzież

nie musi używać wielu słów, żeby wyrazić nastrój (około 45% respondentów). Świadczy to o tym, że kultura pokolenia XD ściśle wiąże się z przekazem wizualnym, a nie słownym. Ponadto emotikon służy wyrażaniu sposobu pokazywania emocji, śmiechu (około 42% badanych).

Na podstawie przytoczonej ankiety można jednoznacznie stwierdzić, że pokolenie XD jest realnie zakorzenione we współczesnej kulturze cyfryzacji. Posiada wizualne i symboliczne środki przekazywania emocji, za pomocą których się porozumiewa. Badania pokazują skalę problemu „tak dziwnych, że aż śmiesznych” motywacji pokolenia XD, przy czym motywacja do nauki istnieje w minimalnym stopniu.

Warto też podać kilka przykładów zachowania młodych z pokolenia XD w obrębie ich doświadczenia wirtualnego przeniesionego na grunt realny. Okazuje się, że motywacja pokolenia XD do nauki powinna być rozpatrywana na dwóch płaszczyznach: motywacji pozytywnej i motywacji negatywnej. Ta pierwsza motywuje do podejmowania wysiłku nauki. Druga wręcz przeciwnie.

Za pioniera działań „tak dziwnych, że aż śmiesznych” można uznać Mieszka Makowskiego, który m.in stworzył w Polsce swoje państwo i jest właścicielem prawnym zaświatów, kilku planet, gwiazd i słońc oraz pomaga dzieciom poprzez swoją fundację „Uroboros”³².

Makowski wykorzystał możliwość zastosowania prawa rzymskiego w celu załączania tzw. rzeczy niczyjej, które jest uznane na terenie Unii Europejskiej. „Rzecz niczyją” były na przykład zaświaty. W efekcie Mieszko Makowski złożył wniosek do sądu w Radomiu, aby uznał go „właścicielem zaświatów”. Od tej pory w świetle prawa całe „zaświaty” należą do niego. Planuje on również pobierać opłaty od miejsc kultu religijnego bez względu na wyznanie w celu handlu miejscami w „zaświatach”³³.

Założył również mikropaństwo o nazwie Królestwo Kabuto, które posiada tereny leżące 25 km od Radomia, położone w gminie Wolanów. Dodatkowo przez Makowskiego dla mikropaństwa została zakupiona wyspa o nazwie Motu One – jest to mały atol na Oceanie Spokojnym, położony w archipelagu Wysp Towarzystwa³⁴. Na stronie internetowej Królestwa Kabuto³⁵ istnieje możliwość złożenia podania o obywatelstwo. Ponadto zamieszczone na niej są wszystkie ważne informacje o mikropaństwie. Na terenie Królestwa Kabuto obowiązuje oficjalny środek płatniczy – kryptowaluta KabutoCoin utworzona przez Makowskiego³⁶.

³² <https://www.siepomaga.pl/fundacjauroboros> [dostęp: 28.05.2019].

³³ <https://innpoland.pl/124447,to-dopiero-pomysl-na-biznes-radomianin-bedzie-sprzedawal-miejsce-w-zaswiatach-niedawno-zostal-ich-wlascicielem> [dostęp: 28.05.2019].

³⁴ <https://www.radiozet.pl/Styl-zycia/W-2016-roku-zalozyl-panstwo-pod-Radomiem-teraz-kupil-wyspedla-obywateli> [dostęp: 28.05.2019].

³⁵ <https://governmentkabuto.info/> [dostęp: 28.05.2019].

³⁶ <https://turystyka.wp.pl/krolestwo-kabuto-kupili-wyspe-dla-obywateli-6223001023743617a> [dostęp: 28.05.2019].

Monarcha Królestwa Kabuto po prawnym przejściu zaświatów obwieścił:

Wysłałem pozew do Watykanu, natomiast niestety dostałem bardzo dobrze prawnie sformułowaną odpowiedź. Napisali mi, że potwierdzają i szanują, że zaświaty należą do mnie, ale oni tylko obiecują do nich prawa, a fizycznie ich nie rozdają. (...) Pokazuję, jak nieudolny jest ten system. Bardziej właśnie system, a nie państwo (...). System jest zły, strasznie dziurawy. Można go wykorzystywać do tego, by krzywdzić innych ludzi – zresztą do tego jest wykorzystywany na bieżąco. Pokazuję, że można bardzo łatwo ominąć system i to wcale nie jest tak, że musisz żyć dokładnie tak, jak system ci nakazuje³⁷.



Zdjęcie 1. Przedstawienie wyspy Motu One – stolicy mikropaństwa Kabuto

Źródło: <https://www.facebook.com/KrolestwoKabuto/photos/a.730488897101318/960688244081381/?type=3&theater> [dostęp: 28.05.2019].



Zdjęcie 2. Flaga i pieczętka mikropaństwa Kabuto, którego monarchą jest Mieszko Makowski

Źródło: <https://www.facebook.com/KrolestwoKabuto/> [dostęp: 29.05.2019].



Zdjęcie 3. Herb mikropaństwa Kabuto – AUDACE FORTUNA IUVAT („Śmiałym szczęście sprzyja”)

Źródło: <https://www.facebook.com/KrolestwoKabuto/> [dostęp: 29.05.2019], https://pl.wiktionary.org/wiki/audaces_fortuna_iuvat [dostęp: 29.05.2019].

³⁷ <http://weszlo.com/2017/05/20/mieszko-posiadam-wlasne-panstwo-niebo-pieklo-czysciec-oraz-planet/> [dostęp: 28.05.2019].

Można również podać przykłady motywacji negatywnej. Warte uwagi jest tworzenie „tak dziwnych, że aż śmiesznych” pseudoreligii, które rekrutują swoich członków spośród osób popełniających błędy ortograficzne. Ta pseudoreligia istnieje od 25 kwietnia 2019 roku, ma kanał na YouTube i już 72 tysiące fanów³⁸.

Na platformie YouTube na kanale pseudoreligii „Oświeceni w wierze MEGAWENSA9”³⁹ zamieszczane są filmy o propagowaniu przez nastolatków nowej pseudoreligii w „MEGAWENSA9” oraz przekonywanie ludzi o słuszności tej pseudoreligii. Jedną z podstawowych zasad wiary w „MEGAWENSA9” jest popełnianie błędów ortograficznych. Jest to jeden z fundamentów wiary.

Warto przytoczyć cytaty z filmu na tym kanale „Cała prafta o wiary MEGAWENSA9”⁴⁰: „Najważniejszą zasadą, która obowiązuje w pobliżu Megawensa9 jest specyficzny nick w internecie. (...) nick musi być z dużych liter”. Zrzut ekranu z tego filmu przedstawiono na zdjęciu 4.



Zdjęcie 4. Wizualizacja „MEGAWENSA9” ukazana w filmie pt. „Cała prafta o wiary MEGAWENSA9” wraz ze wzorem na nick internetowy, zgodny z wytycznymi wiary w „MEGAWENSA9”

Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=ZRglqBjjGRg> [dostęp: 07.07.2019 r., czas filmu 2:00 – 2:12].

Przypuśćmy, że osoba w internecie ma nick brzmiący po prostu „Krzak”. Według omówionego wcześniej wzoru, aby móc pokazać przynależność do pseudoreligii, nick musi mieć postać: „MEGAKszak 9”.

Anonimowy założyciel tej pseudoreligii podaje zasady pisowni, których przestrzeganie ma określać jej wyznawców. Oto te zasady:

Mamy pewne zasady pisowni, które obecnie polegają na wstawianiu błędów ortograficznych. Najpopularniejszą, że tak powiem (...) metodą naszej komunikacji jest zamienianie RZ na SZ, po prostu na S, Z. W tym momencie, kiedy widzimy osobę, która popełnia dużo błędów, toteż błędy takie jak u kreskowane, u zwykłe w słowach, które nie powinny mieć tych liter są akceptowalne. Każdy błąd gramatyczny oraz błąd ortograficzny wyróżnia naszą społeczność. **Pamiętajcie, aby używać tych błędów. Są bardzo ważne, aby rozpoznać członka naszej pięknej wiary**⁴¹.

³⁸ https://www.youtube.com/channel/UCp_Bs6cp0102lCdrFxnBs6A [dostęp: 7.07.2019].

³⁹ https://www.youtube.com/channel/UCp_Bs6cp0102lCdrFxnBs6A [dostęp: 7.07.2019].

⁴⁰ Wszystkie błędy ortograficzne są celowo wprowadzane do tekstu przez użytkowników pseudoreligii.

⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=ZRglqBjjGRg> [dostęp: 27.05.2019 r., czas filmu 2:57 – 3:49].

Kolejnym przykładem negatywnej motywacji pokolenia XD do nauki jest tworzenie medialnych wzorców zachowania, które pochłaniają tyle czasu młodych ludzi, że nie wystarcza go im na naukę. Są to kreowane obecnie bardzo modne wizerunki streamerów, e-sportowców, graczy, którzy w ten sposób chcą pokazać swoją pozycję wśród rówieśników.

Kolejnym pozytywnym zjawiskiem jest uświadamianie wirtualnym widzom potrzeby nauki i podawanie konkretnej argumentacji.

Oto wypowiedź Arquela z października 2015 roku podczas gry w League of Legends w czasie walki z przeciwnikiem w grze:

Niestety liczb chyba kolega nie zna, no i to są właśnie takie powody. Widzicie ja miałem 38% procent z matury z matematyki, a ten (g...) pewnie w ogóle matury nie ma zdanej nie. I widzicie szkoła jednak w życiu się przydaje, zwłaszcza matura, więc jak widzicie ta przewaga procentów u mnie w maturze zdecydowała właśnie o wyniku tej walki.

Na podstawie przytoczonych przykładów oraz ankiety badawczej można wysnuć kilka wniosków badawczych.

Wnioski

Pokolenie XD motywowane jest:

- emocjami oraz chęcią poznania świata, zdobycia pieniędzy, pozycji społecznej;
- tworzeniem swojej określonej E-tożsamości, która imponowałaby internautom;
- szukaniem nowości i wyjątkowości, unikatowych rozwiązań;
- pokazywaniem w tym celu rzeczy „tak dziwnych, że aż śmiesznych”.

Należałoby:

- zmienić kierunek motywacji młodych ludzi, ponieważ tylko nieliczni mają świadomość, że potrzebna jest im w życiu nauka;
- stworzyć nowe systemy motywacyjne, które zainteresowałyby pokolenie XD oraz skłoniły je do zdobywania wiedzy;
- wprowadzić zajęcia przedstawiające zagrożenia dla młodych w internecie i pokazujące pozytywne przykłady motywacji do nauki.

Bibliografia

- Baranowska W., *Systemy odroczonej gratyfikacji jako narzędzia wspierające motywację ucznia do nauki*, [w:] E. Przygońska (red.), *Motywacja w edukacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 171–183.
- Bębas Sylwester, *Patologie społeczne w sieci*, Akapit, Toruń 2013.
- Bostrom N., *Superinteligencja. Scenariusze, strategie, zagrożenia*, Helion, Gliwice 2016.
- Cyfrowe dzieci*, S. Bębas, M.Z. Jędrzejko, K. Kasprzak, A. Szwedzik, A. Taper (red.), Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa–Milanówek 2017.

- Hojka B., *Książka i czytanie jako elementy tożsamości kulturowej – na przykładzie wirtualnych społeczności czytelniczych*, [w:] A. Has-Tokarz, R. Malesa (red.), *Homo legens czy homo consumens,? Czytelnik i książka XXI wieku*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2014, s. 71–80.
- Jabłońska M.L., *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii Internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018.
- Kamińska-Czubała B., *Zachowania informacyjne w życiu codziennym. Informacyjny świat pokolenia Y*, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2013.
- Karaś M., *Gry komputerowe -zagrożenie czy szansa na rozwój, Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni*, red. D. Szeligiewicz-Urban, Oficyna Wydawnicza Humanitas, Sosnowiec 2012, s. 111–131.
- Karney J.E., *Psychopedagogika pracy*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 2007.
- Landy-Tołwińska J., *Od samouctwa do samokształcenia. Na podstawie 300 pamiętników samouków*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1968.
- Leszczak O., *Znać i wiedzieć – problem typologizacji informacji w aspekcie kognitywnym i lingwosemiotycznym*, [w:] *Książka, biblioteka, informacja. Między podziałami a wspólnotą V*, pod red. J. Dzieniakowskiej i M. Olczak-Kardas, Uniwersytet Jana Kochanowskiego, Kielce 2016, s. 691–701.
- Motywacja w edukacji*, E. Przygońska (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011.
- Ogonowska A., Ptaszek G., *Edukacja medialna w dobie współczesnych zmian kulturowych, społecznych i technologicznych*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2016.
- Taraszkiewicz B., *Biblioteka w czarodziejskim świecie reklamy*, [w:] *Sfera kultury. Sfera nauki. Współczesny obraz biblioteki*, pod red. M. Wojciechowskiej, Oficyna Wydawnicza Edward Mitek, Gdańsk 2014.
- Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni*, red. D. Szeligiewicz-Urban, Oficyna Wydawnicza Humanitas, Sosnowiec 2012.