

## Rozdział 1

# Współczesny kontekst kształcenia i wychowania oraz związane z nim wyzwania edukacyjne

Aktualny kontekst kulturowy i społeczny dorastania wyznacza priorytety, aspiracje edukacyjne i preferowane sposoby nabywania nowej wiedzy i nowych umiejętności oraz doskonalenia ich przez wielu młodych ludzi. Nowe pokolenie, zanurzone w okoliczności i warunki życia charakterystyczne dla współczesnych mu czasów, poniekąd jest przez nie kształtowane. Jednocześnie formalne kształcenie przeżywa swego rodzaju kryzys, jest krytykowane za brak dostosowania do wyzwań stojących obecnie przed absolwentami. Współczesność to czas niezwykle dynamicznych zmian, czy szkoła potrafi na nie odpowiedzieć? Świadomość ich oddziaływania może mieć duże znaczenie dla zrozumienia młodzieży. Młodzi chcą się uczyć, ale być może nie tych treści i – przede wszystkim – nie w taki sposób, jaki proponuje obecna szkoła. Trzy dominujące czynniki kształtujące młode pokolenie to: 1. nowe media jako środowisko edukacyjne i wychowawcze dzieci i młodzieży, 2. społeczeństwo informacyjne oraz 3. indywidualistyczna kultura, atomizacja społeczna i poczucie osamotnienia, wiążące się w pewnym stopniu z powszechnym dostępem do internetu, z własnego przecież, spersonalizowanego smartfonu, z którego każdy korzysta samodzielnie. Pogłębienie wiedzy dotyczącej kontekstu dorastania młodego pokolenia może pomóc w projektowaniu zmian oraz propozycji edukacyjnych odpowiadających na aktualne potrzeby kształcenia młodych ludzi.

### 1.1. Epoka cyfrowa – media jako środowisko edukacyjne i wychowawcze dzieci i młodzieży

Rewolucja cyfrowa, która dokonała się w ciągu ostatnich dekad, spowodowała nieznane dotąd w historii na tak dużą skalę i postępujące w tak szybkim tempie przemiany społeczne i kulturowe. Dokonała ona swego rodzaju

przesilenia cywilizacyjnego, które zburzyło dotychczasowe struktury i wzorce zachowań, a tym samym stworzyło silną potrzebę zbudowania na ich miejsce nowych. Część znanych z historii osiągnięć technologicznych, jak wynalezienie maszyny parowej w XVIII wieku, elektryczności na przełomie XIX i XX wieku oraz komputera w połowie XX wieku, zmieniła dotychczasowy porządek świata. Nigdy jednak dotąd żaden wynalazek w tak krótkim czasie nie zmienił stylu życia, sposobu zdobywania informacji czy spędzania czasu milionów osób na całym świecie, jak rozwój technologii cyfrowych i dostęp do nich za pomocą niewielkiego urządzenia, jakim jest smartfon, który w rzeczywistości jest małym, przenośnym komputerem. Stworzenie rezerwuaru wiedzy ludzkiej i umiejętności człowieka przy jednoczesnej możliwości korzystania z niego niemalże w nieograniczony sposób przez 24 godziny na dobę wyzwoliło i przekształciło nie tylko sposoby komunikacji, ale całe systemy społeczno-gospodarcze.

Najmłodsze pokolenia najchętniej korzystają z pożytków płynących z użycia nowych technologii, a równocześnie najsilniej kształtowane są przez owe technologie, co generuje wiele wyzwań w procesie edukacji i wychowania. Środowisko wirtualne kumuluje funkcje realizowane przed jego pojawieniem się przez różne środowiska wychowawcze. Młody człowiek, korzystając z internetu, odnajduje w nim:

1. źródło wzorców zachowań, które są obecne wszędzie tam, gdzie zachodzi wirtualna komunikacja;
2. źródło niezliczonych informacji (dorobku pokoleń), które w tak ogromnym zakresie nigdy nie były ani nie będą dostępne w żadnej szkole;
3. miejsce kontaktów z rówieśnikami w grupach, które w takiej liczbie i różnorodności nie były i nie będą nigdy dostępne w życiu realnym (Raport 2023: 18).

Dostęp do nieograniczonych zasobów internetowych, niezależny od wieku, a warunkowany jedynie poziomem technicznych umiejętności użytkownika, tworzy zupełnie nową sytuację wychowawczą. Dotychczas nauczyciel był jednym z nielicznych źródeł wiedzy ucznia (a podczas lekcji najczęściej jedynym), dziś smartfon w rękę młodego człowieka służyć może zweryfikowaniu, rozwinięciu czy uzupełnieniu przekazu nauczyciela. Sposób wykorzystania możliwości, jakie daje stały dostęp do treści internetowych, jest sprawą indywidualną i zależy przede wszystkim od samego użytkownika, zatem ciężar odpowiedzialności, jaki spoczywał na wychowawcy, za realizację zadań stawianych dotychczas tradycyjnym środowiskom wychowawczym coraz mocniej przesuwają się w stronę wychowanka. W jego rękę (dosłownie i metaforycznie) znajdują się nowe możliwości i odpowiedzialność za właściwe ich wykorzystanie.

Współczesne młode pokolenie, zwane pokoleniem cyfrowych tubylców (ang. *digital natives*), pokoleniem sieci lub pokoleniem Z, charakteryzuje się wyjątkową sprawnością w poruszaniu się w cyberprzestrzeni. Są to osoby urodzone po 1990 roku, które nie znały świata bez internetu, dla których korzystanie z nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych jest istotnym, niemal nieodzownym elementem życia codziennego. Pokolenie sieci nie tylko jest kształtowane przez to medium, ale – jak wskazuje Don Tapscott – zmienia ono nasz świat. Do najważniejszych cech tej generacji zalicza on: potrzebę poczucia wolności i swobody wyboru, dopasowanie, np. produktów, do swoich potrzeb (kustomizacja), baczna obserwację świata, wrażliwość na wiarygodność odbieranych treści, nastawienie na współpracę, rozrywkę, szybkie tempo oraz innowacyjność (Tapscott 2010: 140). Według niego:

Na tych cechach opiera się odmienne postrzeganie dzisiejszego młodego pokolenia, szczególnie w odniesieniu do jego nawyków medialnych. Młodzi ludzie dorastali, będąc aktorami, inicjatorami, twórcami, graczami i partnerami. To ich uformowało, dzięki czemu są tym, kim są – pokoleniem, które pod wieloma względami różni się od swoich rodziców i dziadków, kiedy byli oni w tym samym wieku (Tapscott 2010: 141).

Zdaniem autora otrzymanie nowych narzędzi umożliwiło młodym świeże spojrzenie na rzeczywistość i dało motywację do przekształcania znanych struktur i organizowania ich według własnych pomysłów. Dotyczy to także edukacji, która nie może pozostać obojętna na dokonujące się zmiany, przede wszystkim cech podmiotów uczestniczących w procesie kształcenia.

Era cyfrowa stworzyła nowe możliwości i atrakcyjne sposoby pozyskiwania wiedzy oraz komunikacji międzyludzkiej, ale właśnie ich atrakcyjność może rodzić pewne niebezpieczeństwa. Jak wskazuje Manfred Spitzer, istnieje wielkie ryzyko nadmiernego kontaktu z różnego typu ekranami wynikające z rozwoju technologii i powszechnej dostępności przenośnych komputerów. Spitzer zjawisko to nazywa wręcz epidemią (2021). Być może w podobny sposób niebezpieczeństwo technopolu już wiele lat wcześniej postrzegał Neil Postman (2004), a dziś ta świadomość społeczna wyraża się w akcjach, jak chociażby: Odłóż smartfon i żyj<sup>1</sup>, Wyloguj się do życia<sup>2</sup>. Zanurzenie w cyfrowym świecie stało się możliwe dzięki pojawieniu się niewielkiego urządzenia, które całkowicie zrewolucjonizowało komunikację

---

<sup>1</sup> Zob. <https://kampaniespoleczne.pl/tag/odloz-smartfon-i-zyj>.

<sup>2</sup> Zob. <https://www.rp.pl/spoleczenstwo/art12192561-ruszyla-kampania-wyloguj-sie-do-zycia>.

międzyludzką i sposoby radzenia sobie z codziennymi problemami. Smartfon, wyposażony w dotykowy ekran, kamerę, mikrofon i wiele czujników, a także głośnik i generator wibracji, stał się bardzo atrakcyjny dla użytkowników, gdy pojawiły się w nim setki aplikacji znacznie ułatwiających codzienne funkcjonowanie. Media społecznościowe i możliwość korzystania z nich na smartfonie znacznie przyczyniły się do jego ogromnej popularności. Jest to urządzenie bardzo praktyczne, a jednocześnie wystarczająco małe, aby nosić je ze sobą zawsze i wszędzie. Stało się więc najszybciej rozpowszechniającym się produktem nowoczesnej technologii na świecie. Jak wskazuje Grażyna Penkowska, „smartfony są logiczną i technologiczną konsekwencją pewnego kresu możliwości rozwojowych telefonu komórkowego” (Penkowska 2007: 13). Telefony przewodowe służyły przede wszystkim komunikacji, telefony komórkowe wprowadziły bardzo ważną nową jakość, a mianowicie mobilność. Ponadto dodanych zostało wiele nowych funkcji. Poszerzanie możliwości użycia smartfonu w różnych sytuacjach oraz znaczący rozwój dostępu do bezprzewodowego internetu na świecie znacząco przyczyniły się do sukcesu smartfonów. Warto podkreślić, że żadne urządzenie techniczne nie rozprzestrzeniło się w świecie tak szybko jak smartfon, a jednocześnie przy tak znacznej ilości czasu spędzanego z nim, angażując uwagę tak dużej części populacji na świecie (Raport 2023: 8). Smartfony wykorzystywane są już w bardzo wczesnych latach życia do bardzo różnych celów, ale, co wydaje się istotne, dzięki niemu dzieci i młodzież wchodzi w codzienne relacje z innymi ludźmi. Przed pojawieniem się na masową skalę smartfonów w ich rękach interakcje te miały charakter bezpośredni, współcześnie przeważnie pośredni, co stanowi ogromną zmianę i nie pozostaje bez konsekwencji, jeśli chodzi o sposoby budowania więzi międzyludzkich, zwłaszcza we wczesnych fazach życia. Można więc stwierdzić, że smartfon jest produktem, który w niespotykanym dotąd stopniu przyczynił się do zmiany stylu życia tak znacznej liczby ludzi na całym świecie i stał się kult(ur)owym gadżetem młodzieży (Dąbrowska 2017).

Zgodnie z wynikami badań przeprowadzonych w 2021 roku przez Urząd Komunikacji Elektronicznej blisko 79,4% dzieci w wieku od 7 do 14 lat zadeklarowało, że posiada własny telefon komórkowy. W grupie rodziców 79,6% wskazało, że ich dziecko posiada telefon. Dzieci zwykle zaczynają używać telefonu komórkowego w wieku 7-8 lat (46,8%) (Raport 2021: 19). Spośród dzieci korzystających z telefonu niemal wszystkie (97,7%) wskazały, że jest to smartfon (Raport 2021: 20). Warto również zwrócić uwagę na moment rozpoczęcia korzystania z własnego telefonu komórkowego. Z przeprowadzonych badań wynika, że już w wieku 3-4 lat 1,3% używa

własnego telefonu, w kolejnych latach jest to odpowiednio: 5–6 lat – 12,4%, 7–8 lat – 46,8%, 9–10 lat – 25,8%, 11–12 lat – 6,3%, 13–14 lat – 2,1%, 5,3% nie pamięta wieku rozpoczęcia korzystania z własnego telefonu komórkowego (Raport 2021: 19). Na podstawie przedstawionych wyników można stwierdzić, że inicjacja cyfrowa zachodzi na bardzo wczesnym etapie życia – do końca okresu wczesnoszkolnego co najmniej 86,3% dzieci posiada własny smartfon i aktywnie z niego korzysta. Ponieważ okres tak dużej popularności i dostępności dla dzieci telefonu komórkowego jest stosunkowo niedługi – dorasta właśnie jedno z pierwszych pokoleń wychowywanych ze smartfonem w rękę – nie można jeszcze w pełni rozpoznać wynikających z tego następstw. Z czasem jednak w społeczeństwie dorosłych proporcje osób wychowywanych z mobilnym telefonem dającym dostęp do internetu i bez niego będą się zmieniać na korzyść pierwszej grupy. Jest to jeden z najważniejszych czynników kształtujących pokolenie cyfrowe. Jakich istotnych zmian, ważnych w kontekście procesów edukacyjnych i wychowawczych, dokonało pojawienie się wirtualnego środowiska i niemal nieograniczonych możliwości uczestnictwa w nim dzięki mobilnym urządzeniom zapewniającym stały do niego dostęp? Poznanie i zrozumienie ich może ułatwić próbę udzielenia odpowiedzi na wyzwania edukacyjne, jakie zmiany te wywołały.

## 1.2. Dorastanie w społeczeństwie informacyjnym

Dynamiczny rozwój technologiczny, a zwłaszcza upowszechnienie internetu, zapoczątkowały szereg zmian, które doprowadziły do stworzenia społeczeństwa informacyjnego, stanowiącego środowisko wzrastania młodego pokolenia. Według danych GUS ponad 93% gospodarstw domowych posiada dostęp do sieci, a jeszcze częstszy jest on w przypadku gospodarstw domowych z dziećmi (99,8%) (GUS 2023: 1). Internet jest rezerwuarem niezliczonych wiadomości o różnym pochodzeniu, wiarygodności, charakterze i znaczeniu, ale właśnie ich wielość oraz swobodny dostęp budują społeczeństwo informacyjne. Zdaniem Mariana Golki (2005: 254) jego „[...] najważniejszą cechą jest produkcja, gromadzenie i obieg informacji, co jest uznawane za niezbędny warunek jego funkcjonowania”. Rozwój technologii informatycznych umożliwił oderwanie informacji od jej nośnika, dzięki czemu uwolniła się ona od ograniczeń czasu i przestrzeni, może dotrzeć do wielu odbiorców, pokonać tysiące kilometrów i to w bardzo krótkim czasie. Może być przechowywana, przetwarzana i przekazywana ponownie. Manuel Castells

„paradygmat techniczny” będący podstawą społeczeństwa informacyjnego opisuje za pomocą pięciu cech:

- informacja jest surowcem współczesnych technologii,
- nowoczesne technologie są wszechobecne,
- każdy system oparty na technologiach informacyjnych ma sieciową logikę,
- funkcjonowanie sieci charakteryzuje elastyczność,
- postępuje konwergencja technologii w zintegrowane systemy (Castells 2007: 79–81).

Połączenie wyróżnionych cech prowadzi do wykształcenia się nie tylko społeczeństwa charakteryzującego się nieustannymi sieciowymi kontaktami, zmiennością oraz ciągłą i szybką wymianą informacji, ale także określonego typu myślenia jego członków, a nawet całych pokoleń zanurzonych w sieci, dla których stanowi ona istotny czynnik edukacyjny, społeczny, wychowawczy lub wręcz środowisko życia.

*Screenagers*<sup>3</sup> (*Screen Agers*, *Screenagers Generation*) – to potoczne określenie pokolenia „ekranu”, którego głównymi cechami są:

- młody wiek (16–24 lata),
- praktyczna umiejętność korzystania z mediów (biegłość technologiczna),
- korzystanie z portali społecznościowych (Facebook, Twitter, Myspace) – „pokolenie Facebooka”.

Cechami charakterystycznymi są również inspiracje poznawania świata, motywacja i nauka, chęć poznawania tego, co nowe, kreatywność na vlogach oraz blogach, multidyscyplinarność, podejmowanie działań służących rozwiązywaniu problemów oraz myślenie zdeterminowane przez technikę (Sokołowski, Podgórski 2018: 18).

Dostęp do internetu otwiera wiele możliwości, z których część młodych ludzi korzysta w sposób kreatywny. Jacek Pyżalski, badając nastoletnich twórców internetowych, zwraca uwagę na „pozytywny internet”. W sieci spotkać można osoby, które inspirują, a publikowane przez nie treści rozwijają wiedzę odbiorców, zachęcają do doskonalenia się i działań na rzecz innych. Pyżalski wraz z zespołem do nich dotarli. Badaniami objęto stu internautów w wieku 13–18 lat wykazujących ponadprzeciętną publiczną aktywność *online* o pozytywnym charakterze. Jak wynika z badań, ta czasowo i pracochłonna działalność traktowana jest przez nich jako szansa własnego

---

<sup>3</sup> Od *teenagers* – nastolatki oraz *screen* – ekran.

rozwoju, szczególnie w wybranej dziedzinie wiedzy, oraz możliwość zaprezentowania swoich umiejętności, a jednocześnie pomoc innym (Pyżalski 2019). Przeprowadzone badania pokazują nieco inne oblicze intensywnej aktywności internetowej nastolatków, częściej krytykowanej niż chwalonej.

Młodzież wzrastająca w społeczeństwie cyfrowym do większości potrzebnych jej informacji jest w stanie dotrzeć w ciągu kilku minut za pomocą telefonu z dostępem do internetu, z którym większość młodych osób się nie rozstaje. Stanowi on źródło wiedzy, rozrywki, komunikacji z innymi, a także pozwala na wypełnienie minut oczekiwania – w kolejce, poczekalni, podczas podróży. Możliwość swobodnego korzystania z rezerwuaru wiedzy w sieci sprawia, że młode pokolenie potrzebuje czegoś więcej niż tylko wykładowych informacji z danej dziedziny. Może przecież do nich dotrzeć w dogodnym dla siebie czasie i miejscu i przeczytać lub wysłuchać/obejrzeć w komfortowych warunkach. Potrzeba mu raczej innego rodzaju doświadczeń edukacyjnych niż tylko przekaz informacji. Łatwość dostępu paradoksalnie nie idzie w parze z wysoką motywacją, aby z tej wiedzy korzystać. W procesie edukacyjnym prowadzić to może do odraczania wykonania zadań, myślenia typu „jeszcze zdążę zrobić”, wreszcie prokrastynacji. Jak wskazuje Wojciech Cellary, społeczeństwo wiedzy charakteryzuje się ofertą usług opartych na informacji – jej odkrywaniu (poszukiwaniu związków i zależności między dyscyplinami), wykorzystywaniu (wdrażaniu ich do praktyki, czyli innowacjach) i przekazywaniu (uczeniu, doradzaniu, konsultowaniu). Główne trendy w obszarze przekazywania wiedzy związane są z upowszechnieniem internetu, a ich znajomość jest niezbędna do dokonania przemian w edukacji odpowiadających na potrzeby społeczeństwa wiedzy (Cellary 2012: 64). Najważniejsze według autora przemiany powinny przebiegać:

- od dokumentu papierowego do dokumentu elektronicznego,
- od odrębnych sieci do konwergencji sieci cyfrowych,
- od bierności do interaktywności,
- od tekstu do multimediiów,
- od rzeczywistości do wirtualnej rzeczywistości,
- od ostrej granicy między autorem i odbiorcą do współtwórczości,
- od pojedynczości do zbiorowości,
- od produktu do usługi,
- oprócz wspólnot terytorialnych we wspólnotach treściowych (Cellary 2012: 64–77).

Zdaniem Agnieszki Cybał-Michalskiej świat jest zglobalizowany, a „[s]woistość jakości globalnej ekumeny kulturowej wskazuje na potrzebę

kształtowania i doskonalenia orientacji na wiedzę. Fenomenem współczesności jest globalizacja kognitywna, wyróżniająca się eksterytorialnością wiedzy [...]” (Cybal-Michalska 2017: 24). Nowa jakość społeczeństwa informacyjnego, które stało się rzeczywistością, a nie intelektualną abstrakcją, wynika z szybkiego rozwoju zaawansowanych technologii informacyjnych, komputerowych i telekomunikacyjnych, przyspieszających tempo zmian i pokonujących bezwład informacji. Jak zauważa Eriksen, rewolucja informacyjna dokonała się wówczas, gdy informacja oderwała się od nośnika (Eriksen 2003). Zasadniczym atrybutem społeczeństwa informacyjnego jest gromadzenie, przetwarzanie, rekonstruowanie oraz wykorzystywanie wiedzy w celu aktywnego radzenia sobie w sytuacji zmiany społeczno-kulturowej i kształtowania przyszłości (Cybal-Michalska 2017: 24). Zdaniem autorki wymaga to orientacji na permanentne samokształcenie i samodoskonalenie, zarówno w ujęciu jednostkowym, jak i w szerszym wymiarze – społecznym. Postawa taka stanowi odpowiedź na powszechne i dominujące tendencje do ustawicznej rewizji obrazu rzeczywistości i rozwoju systemów abstrakcyjnych, które sprzyjają powstawaniu nowoczesnych form ekspertyzy i wąskich specjalizacji (Giddens 2001: 44–45, za: Cybal-Michalska 2017: 25). Rzeczywistość podlegająca nieustannym przekształceniom może powodować dezorientację. W takim świecie „[p]rospektywna orientacja na wiedzę i chęć jej stałego zdobywania determinują potrzebę kształtowania orientacji do odpowiedzialnego współuczestnictwa w zmieniającym się, współzależnym społeczeństwie globalnym” (Cybal-Michalska 2017: 25).

Zanurzenie w świecie cyfrowym dostarcza ponadto wielu różnych bodźców. Atrakcyjna forma przekazów medialnych docierających do młodego człowieka w postaci dynamicznych, szybko zmieniających się obrazów angażuje uwagę odbiorcy bez konieczności samodzielnego skupienia uwagi na danej treści. Wprost przeciwnie, wysiłku wymaga wyłączenie przekazu. Dynamiczny obraz wsparty dobrej jakości dźwiękiem skutecznie walczy z podjęciem czekających zadań i wypełnieniem obowiązków. Konkurencja w postaci wielu atrakcyjnych dla młodych ludzi sposobów spędzenia czasu w sieci, które w prosty sposób sami są w stanie sobie zapewnić, prowadzić może do różnego typu trudności pojawiających się u dzieci i młodzieży. Obejmują one między innymi kłopoty ze skupieniem i z samodzielnym utrzymaniem uwagi, zakończeniem, zwłaszcza długotrwałych i żmudnych zadań i/lub prokrastynację, problemy z podejmowaniem decyzji wynikające z paradoksu dużego wyboru. „Przebodźcowanie”, które towarzyszy zanurzeniu w cyfrowy świat, rodzi potrzebę doświadczania wielu jednoczesnych bodźców również *offline*, stąd w procesie edukacyjnym młodzież często odczuwa wręcz

przymus częstych zmian aktywności, by móc w nim efektywnie uczestniczyć. W przeciwnym razie rodzą się znużenie i nuda utrudniająca, a niekiedy uniemożliwiająca skuteczne przyswajanie treści. Młodzi ukierunkowani są również na zdobywanie własnego doświadczenia, czyli działania praktyczne podczas nabywania wiedzy i nowych umiejętności. Chodzi o aktywności, które w relatywnie krótkim czasie przyniosą widoczne rezultaty i zaangażują ucznia. Tego typu podejście wymaga zmiany roli nauczyciela – z wykładowcy na mentora, wspierającego obserwatora, który pozwala na samodzielne poszukiwania własnych rozwiązań. Nieograniczony dostęp do technologii bez umiejętności właściwego korzystania z niej prowadzić może do braku samokontroli związanej z czasem spędzonym przed ekranem oraz umiejętności selekcjonowania odbieranych treści, skąd rodzi się potrzeba zaadaptowania i wykorzystania technologii w edukacji, umiejętnego łączenia edukacji *online* z *offline*, by pomóc młodzieży w świadomym, celowym i krytycznym podejściu do treści dostępnych w nowych mediach. Stanowi to poważne wyzwanie dla współczesnej pedagogiki.

### 1.3. Od kultury indywidualizmu do samotności młodego pokolenia

Zauważalny we współczesnej kulturze Zachodu indywidualizm łączyć się może z trzema przesłankami: sytuacją materialną, tradycjami kulturowymi oraz zanurzeniem w świat mediów społecznościowych. Rozwój gospodarczy i związana z nim względnie stabilna pozycja materialna zachodnich społeczeństw prowadzą do ugruntowania indywidualistycznego podejścia. Społeczeństwa ubogie budują silne małe wspólnoty, ponieważ pozwalają one łatwiej radzić sobie z trudnymi warunkami i dają większe szanse na przetrwanie. W przeciwieństwie do wschodnich społeczeństw – kolektywnych i hierarchicznych – kultura Zachodu jest indywidualistyczna i demokratyczna (Benedict 2016). Tradycja ta silnie oddziałuje na współczesne podejście do budowania relacji społecznych. Jednak obecnie niebagatelne znaczenie mają nowe media i pojawiające się wraz z nimi media społecznościowe. Zanurzenie w nich obejmuje nie tylko różne rodzaje aktywności, ale także sposoby myślenia i postrzegania rzeczywistości. Jak wskazuje Tomasz Huk:

Różnica między starymi a nowymi mediami polega na sposobie uchwycenia rzeczywistości: nowe media to media rzeczywistości wirtualnej. Termin „nowe media” oznacza:

- „nowe doświadczenia tekstualne” związane z reprezentacją i powiązaniem tekstu w Sieci;
- „nowe sposoby reprezentacji świata”, ze szczególnym uwzględnieniem „świata mediów cyfrowych”, w tym „świata wirtualnego”, tworzonego przez i w „nowych mediach”;
- „nowe doświadczenia relacji pomiędzy cielesnością, tożsamością i społecznością”, które umożliwiają kreowanie swojej tożsamości, innej niż ta w „świecie realnym”;
- „nowe koncepcje relacji ciała biologicznego do mediów technologicznych” powodujące fuzję mediów z człowiekiem;
- „nowe wzorce organizacji i produkcji” dotyczące formy prezentacji przekształcania informacji;
- „nowe relacje pomiędzy podmiotami” związane z pojawieniem się internetu oraz „technologiami medialnymi”, dotyczące „konwergencji mediów”.

Konstatując, termin „nowe media” oznacza techniki, technologie i instytucje, których działanie opiera się na wykorzystaniu metod cyfrowych w kreowaniu rzeczywistości oraz dla których charakterystyczne są: programowalność, interaktywność, konwergencja, kumulatywność, globalność, indywidualność i hipertekstowość (Huk 2019: 25–26).

Cechy charakterystyczne kontaktów *online* to łatwość, anonimowość, możliwość zachowania całkowitej kontroli nad kreowanym wizerunkiem oraz – co istotne – zminimalizowanie ryzyka związanego z relacjami „w realu”, towarzyszącymi im nieporozumieniami, które trzeba wyjaśniać. W przypadku znajomości *online* w razie konfliktu można ją po prostu zakończyć. Przywyknięcie do tego typu kontaktu z drugim człowiekiem powoduje trudności w relacjach interpersonalnych, lęk przed ich nawiązywaniem poza siecią i/lub szybkie ich kończenie w przypadku nieporozumienia. Ma to swoje konsekwencje. Człowiek jako istota społeczna potrzebuje realnych kontaktów z drugim człowiekiem. Tymczasem internet oddala od tych, którzy są blisko, a w zamian daje pozór bliskości z ludźmi, którzy są daleko, co przekłada się na interakcje rodzinne i przyjacielskie.

Atomizacja życia w globalnym i lokalnym społeczeństwie przenosi się na funkcjonowanie opiekuńcze i emocjonalne w środowiskach rodzinnych. Członkowie rodziny (rodzice i dzieci), choć mieszkają fizycznie pod jednym dachem, psychicznie są jednak oddzielni. Komunikacja społeczna i przeżycia uczuciowe są zachwiane. Stan izolacji emocjonalnej i społecznej w grupach społecznych w środowiskach lokalnych i ponadlokalnych, także i w środowiskach rodzinnych, jest niekorzystny dla wspólnoty więzi gospodarczej, aksjologicznej i uczuciowej. Stanowią one istotną przyczynę powodującą osamotnienie jednostek ludzkich, w tym przede wszystkim dzieci i młodzieży (Cudak 2022: 123).