

Małgorzata Lewartowska-Zychowicz
Grażyna Penkowska
Michalina Rutka

Świat wirtualnych obrazów a edukacja



Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

**Świat
wirtualnych
obrazów
a edukacja**

Małgorzata Lewartowska-Zychowicz
Grażyna Penkowska
Michalina Rutka

Świat wirtualnych obrazów a edukacja

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
Gdańsk 2020

Recenzent
dr hab. Dorota Siemieniecka, prof. UMK

Redaktor Wydawnictwa
Urszula Obara

Projekt okładki i stron tytułowych
Joanna Śmidowicz

Skład i łamanie
PRACOWNIA

Publikacja sfinansowana ze środków:
Prorektora ds. Nauki Uniwersytetu Gdańskiego
Dziekana Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego
Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego

© Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-066-9

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel.: 58 523 11 37; 725 991 206
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl
www.wyd.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: www.kiw.ug.edu.pl

Druk i oprawa
Zakład Poligrafii Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. 58 523 14 49

Spis treści

Część I . Rzeczywistość wirtualna i edukacja – wprowadzenie (Małgorzata Lewartowska-Zychowicz) 7

1. Rzeczywistość wirtualna – (nie)realna? 7
2. Słowo – pismo – obraz, czyli historia emancypacji
tożsamości 16
3. W poszukiwaniu gramatyki rzeczywistości wirtualnej . . . 21
4. E-tożsamości i e-relacje w przestrzeni wirtualnej 25
5. Edukacyjne zastosowania rzeczywistości wirtualnej
versus rzeczywistość wirtualna jako środowisko
edukacyjne 34

Część II. Wizualność w relacjach człowieka ze światem (Grażyna Penkowska) 47

1. Eksplozja wizualności jako skutek przemian kultury
współczesnej. 47
 - 1.1 Transformacja kultury w epoce globalnych mediów
cyfrowych 47
 - 1.2 Dominacja wizualności w XXI wieku 58
 - 1.3 Wizualność w społeczeństwie medialnym 62
2. Rola obrazów wirtualnych w kulturze cyfrowej 68
 - 2.1 Rozumienie wizualności a realia współczesności . . . 68
 - 2.2 Od malowideł naskalnych do obrazów w epoce
nowych mediów 78
 - 2.3 Wizualność w edukacji 92

Część III. Obraz „ja” w mediach społecznościowych

(Michalina Rutka)	109
1. Media społecznościowe a tożsamość	109
1.1 Bądź sobą – korzystaj z mediów społecznościowych	109
1.2 Social media jako dyskurs społeczny	113
1.3 Facebook, czyli człowiek jest istotą (wirtualnie) społeczną	120
1.4 Instagram – przestrzeń autopromocji młodych	124
1.5 Blogosfera – „stara”, ale wpływowa	127
2. Problem z tożsamością w wirtualnym (i nie tylko) świecie	131
2.1 Bądź sobą – czyli kim?	131
2.2 „Ja” czyli kto?	135
2.3 Czy fotografia powie prawdę?	140
2.4 Co wyszło z połączenia mediów społecznościowych i fotografii?	146
3. Wizualizacje tożsamości uczestników mediów społecznościowych	150
3.1 Wizualizacja tożsamości matki w blogu parentingowym	152
3.2 Wizualizacje ewolucji tożsamości na Facebooku	159
3.3 Wizualizowanie poszukiwań tożsamości – nastolatki na Instagramie	166

Część I

Rzeczywistość wirtualna i edukacja – wprowadzenie

Małgorzata Lewartowska-Zychowicz

1. Rzeczywistość wirtualna – (nie)realna?

Przyjęcie pedagogicznej perspektywy oglądu rzeczywistości wirtualnej już na wstępie nastrocza sporych trudności, jeśli chcąc zachować choćby minimalną precyzję użycia tego terminu. W naukach społecznych rzeczywistość wirtualna jest bowiem zwykle traktowana dość szeroko jako przestrzeń zapośredniczona przez media elektroniczne. Z tej perspektywy termin „wirtualna rzeczywistość” ma obszerny zakres znaczeniowy i dotyczy treści kulturowych przekazywanych użytkownikowi i przez niego tworzonych na dwa sposoby: za pośrednictwem ekranu monitora lub za pomocą specjalnych gogli. W sensie etymologicznym słowo „wirtualny” pochodzi od łacińskiego rzeczownika *virtus* i niegdyś oznaczało „siłę działania bez interwencji materii, a jako wirtualne określano coś, co posiada moc i jest efektywne pod względem wrodzonych naturalnych jakości lub mocy, posiadając dzięki nim siłę wywierania wpływu” (Lipiński 2014: 3).

„Pojęcie *virtual reality* zostało w 1989 roku stworzone przez Jarona Zepela Laniera, programistę, który dokonał sprzężenia istniejących rodzajów symulatorów, znajdujących się w wielu ośrodkach badań i wykazał, że poprzez ich połączenie można uzyskać przestrzeń komputerową, zwiększającą możliwości działania człowieka. Całość

wirtualnego świata to Internet jako środowisko nierealnej rzeczywistości” (Napora 2008: 193). Lanier pod pojęciem tym rozumiał zatem więcej niż środowisko komputerowe. To, jego zdaniem, technologia syntetyzująca dwie rzeczywistości – tę fizyczną i tę cyfrowo wytworzoną, która na nowo kreuje ludzką relację ze światem fizycznym. VR oznacza więc, że coś istnieje jako reprezentacja elektroniczna, wewnątrz której można być kim się chce, gdzie się chce i zawsze można ją opuścić (Lanier 1989: 110–116).

Wirtualność to pojęcie używane obecnie w literaturze w różnych kontekstach: potocznym, technicznym, filozoficznym i psychologicznym. Zdaniem niektórych badaczy łączy je to, że angielskie słowa *virtual* i *virtuality* wyrażają „potencjalne, pozorne, nierealne, potencjalnie istniejące” (Latawiec 2006: 120). Używając terminu *rzeczywistość wirtualna*, podkreślamy więc, że jest ona inna od rzeczywistości realnej, empirycznej, dostępnej zmysłowo (Latawiec 2006: 120). Porównanie kontekstu jego użycia w języku polskim i angielskim odsłania jednak pewną istotną różnicę. „W języku polskim »wirtualny« znaczy: »mogący zaistnieć«, »teoretycznie możliwy« (...). W języku angielskim *virtual* to taki, który istnieje, pełni określoną funkcję” (Zeler, Żydek-Bednarczyk 2009: 84). Ta różnica znaczeniowa wyznacza podstawową oś sporów i kontrowersji w pedagogicznych interpretacjach rzeczywistości wirtualnej, które toczą się głównie wokół podmiotowych i społecznych konsekwencji nierealności/realności rzeczywistości wirtualnej.

W pierwszym ujęciu „wirtualna rzeczywistość jest przeciwieństwem faktyczności i stanowi »rzeczywistość zastępczą«. Potocznie »wirtualny« to znaczy tyle samo, co »nierealny«” (Napora 2008: 193). W tym kontekście rzeczywistość wirtualna zostaje uwikłana w rozstrzygnięcia dotyczące problemu doświadczenia świata realnego, który należy do klasycznych problemów filozoficznych (Duchliński 2016: 15), a jej miejsce jest wyznaczane przez relację wobec

innych rodzajów rzeczywistości. I tak, można wyróżnić cztery podstawowe typy rzeczywistości: rzeczywistość samą w sobie, rzeczywistość empiryczną, potencjalną i quasi-rzeczywistość. Rzeczywistość sama w sobie, zgodnie z interpretacją Immanuela Kanta, ma charakter obiektywny, ponieważ istnieje niezależnie od podmiotu poznającego (Kant 1984: 168). Rzeczywistość empiryczna jest dostępna zmysłom podmiotu poznającego. Rzeczywistość potencjalna to taka, która może się zaktualizować (Latawiec 2006: 120), natomiast quasi-rzeczywistość to taka, na którą składają się wytwory człowieka (Ingarden 1987: 30). Rzeczywistość wirtualna zdaje się być rozpięta w poprzek tego podziału, chociaż pozostaje ona w centrum sporu, którego istotą jest swoiście ludzkie doświadczenie istnienia świata realnego, wyobrazonego i wykreowanego.

Problematyka doświadczenia istnienia świata realnego jest kwestią z zakresu epistemologii filozoficznej (teorii poznania) lub metafizyki poznania. Pierwsza zajmuje się źródłami wiedzy, jej strukturą i sposobami uzasadniania, druga natomiast genezą nieempirycznych procesów poznania. Doświadczenie istnienia świata realnego to „pewien typ doświadczenia – zachowania, właściwy człowiekowi jako istocie żywej, odczuwającej, zdolnej do racjonalnego poznania i orientowania się w rzeczywistości” (Duchliński 2016: 11). Zjawisko orientacji jest pierwotnym doświadczeniem poznawczym, zatem „można przyjąć, że celem ludzkiego poznania jest zdobycie wartościowej wiedzy, na bazie której możliwa jest orientacja. Orientacja ma bardziej wymiar praktyczny, związana jest bowiem z eksploracją przez organizm środowiska zewnętrznego, przeważnie za pomocą czynności cielesnych” (Duchliński 2016: 12). Idzie więc o „doświadczenie angażujące nie tylko określone czynności kognitywne, tak o charakterze intencjonalnym, językowym, jak również przedintencjonalnym i przedjęzykowym, ale też o cały szereg czynności cielesnych związanych z poruszaniem się i manipulowaniem przedmiotami” (Duchliński 2016: 12).

Znaczenia terminów: doświadczenie, świat, realność są zawsze zrelatywizowane do określonej teorii filozoficznej, dlatego w literaturze są one różnie definiowane. Trzeba je zatem opisywać w kontekście całej sieci założeń ontologicznych i epistemologicznych konkretnej teorii. Piotr Duchliński traktuje doświadczenie świata realnego jako aporię „z j. gr. – bezdroże, bezradność, trudność; od *poros* – nieprzebyte, czyli trudny; gdzie prefiks *a-* oznacza »bez«, natomiast *poros*: przejście, ścieżka” (Duchliński 2016: 15). Jacek Filek uważa, że analiza doświadczenia świata realnego powinna w związku z tym uwzględniać trzy wymiary: jest, jestem i jesteś. „»JEST« dotyczy rzeczywistości przedmiotowej, »JESTEM« dotyczy samoświadomości »Ja«, natomiast »JESTEŚ« odsłania doświadczenie drugiego człowieka” (Duchliński 2016: 15). Wymiary te wskazują również trzy potencjalne obszary analizy rzeczywistości wirtualnej: jej jakość samą w sobie, tożsamość tworzącą się w jej kontekście oraz w relacji z komputerem (oprogramowaniem) i w końcu zapośredniczone przez komputer relacje użytkownika z innymi ludźmi. W nawiązaniu do nich trudno jest jednak wyznaczyć linię demarkacyjną między rzeczywistością realną a wirtualną, bo obydwie odsyłają do ludzkiego doświadczenia świata, siebie i innych, które nigdy nie mają charakteru niezapoeśredniczonego, chociaż na przestrzeni czasu różne media w nim pośredniczyły.

W tym kontekście określenie, czym jest rzeczywistość wirtualna, wymaga wysunięcia na plan pierwszy pytania o relację między mediami, które warunkują istnienie rzeczywistości wirtualnej, a podmiotem, dokładniej – stanem umysłu podmiotu. Innymi słowy jest to pytanie o to, czy stany mediów można traktować jako stany umysłu podmiotów, które je użytkują, i o to, jakie relacje zachodzą pomiędzy człowiekiem a elementami rzeczywistości wirtualnej. Możliwe rozstrzygnięcia tych pytań prowadzą do dwóch perspektyw interpretacyjnych: przyjmujemy że rzeczywistość wirtualna to albo

rzeczywistość urządzeń technicznych i stanów ich funkcjonowania, albo wyraz stanów mentalnych. W pierwszym ujęciu „rzeczywistość wirtualna jest środowiskiem wirtualnym, tworzącym cybernetyczną przestrzeń składającą się »elektronicznego oprzyrządowania« i efektów jego działania, które oddziałują na realny podmiot za pomocą bodźców odbieranych przez zmysły. Dopiero »świat« zmysłów, odebrane wrażenia zmysłowe, przeżywane w świadomych i nieświadomych stanach mentalnych, tworzą świat wirtualny, rzeczywistość wirtualną. Dlatego można przyjąć, że świat wirtualny ma charakter elektroniczny, a dopiero w sferze treściowej, doznaniowej jest on mentalny, nadbudowany (...) w środowisku cyberprzestrzeni” (Muszyński 2012: 25). Druga perspektywa interpretacyjna pozwala sprowadzić rzeczywistość wirtualną do stanów mentalnych, a nie technologicznych (Sitarski 2002: 14). Sfera wirtualna tworzy bowiem rzeczywistość działającego człowieka, rozszerza świat realny. „Rozszerzenie takie można traktować jako coś obcego wobec realnej rzeczywistości, znanej człowiekowi” (Muszyński 2012: 26). Świat wirtualny zyskuje wówczas status ontologiczny równy statusowi świata realnego, co może wynikać stąd, że rzeczywistość mentalna jest odbierana przez ludzi jako równie realna jak rzeczywistość fizyczna (Muszyński 2012: 26).

Rzeczywistość wirtualną, ujmowaną jako wyraz stanów mentalnych, wciąż jednak należy traktować jako przestrzeń zapośredniczoną własnościami mediów elektronicznych (Muszyński 2012: 22), chociaż jej specyfika wynika przede wszystkim z relacji, w jakich pozostaje ona do tworzącego i użytkującego ją podmiotu (Muszyński 2012: 22). „Elementami tej rzeczywistości są (...) podmioty pozostające w relacjach z urządzeniami elektronicznymi i ich artefaktami, np. podmioty komunikujące się, naturalne lub hybrydalne, nośniki treści komunikatów, sama treść komunikatów, a także przestrzeń, w jakiej one istnieją i funkcjonują” (Muszyński 2012: 25). Rzeczywistość

wirtualna może być zatem pojmowana jako sfera oprządkowania elektronicznego, określająca wstępne warunki tworzenia przez podmioty tekstów kultury, lub jako mentalna przestrzeń doznań i wrażeń związanych z przeżyciami podmiotu. Można też ujmować ją integralnie za Derrickiem de Kerckhovem: „sposób, w jaki ludzie współodziałują z komputerami i niezmiernie skomplikowanymi danymi, a także obrazują je i manipulują nimi” (Kerckhove 2001: 35).

Systemy rzeczywistości wirtualnej powinny być więc rozpatrywane nie tylko w kontekście obrazowym (co to jest), ale przede wszystkim w kontekście semantycznym (co to znaczy) i behawioralnym (co mogą zrobić) (Asanowicz 2012: 8).

Próby odpowiedzi na pierwsze pytanie: co to jest, czyli czym jest rzeczywistość wirtualna, można mocować w wysiłku opisywania jej natury w stosunku do świata realnego, jak czynione to było do tej pory. Można też podjąć się kontekstualizowania jej do podmiotowych znaczeń, czyli poszukiwania odpowiedzi na pytanie o to, czym ona jest, co znaczy dla człowieka i jakie działania podejmuje on w przestrzeni wirtualnej. Ta druga perspektywa wydaje się znacznie bardziej obiecująca dla pedagogiki, ponieważ przesuwając punkt ciężkości analiz w kierunku psychologicznych i społecznych sensów rzeczywistości wirtualnej. Ten kierunek proponuje Anna Latawiec, która za Ivanem Sutherlandem używa pojęcia „świat wirtualny” w miejsce terminu „rzeczywistość wirtualna”, sugerującego, że jest to „rzeczywistość nierzeczywista” (Latawiec 2006: 121). Jej zdaniem „świat wirtualny to obraz rzeczywistości kreowany lub odkrywany przez człowieka na drodze symulacji intelektualnej lub technicznej. Tak pojęty świat wirtualny (obraz) jest efektem działania człowieka. Ów świat (obraz) powstaje w procesie symulacji intelektualnej, czyli w mózgu człowieka, bądź technicznej, czyli np. w komputerze” (Latawiec 2006: 121). Świat wirtualny można zatem rozumieć jako „przybliżający rzeczywistość w tym sensie, że daje ułudę przebywania

w rzeczywistości empirycznej, dostępnej zmysłom, a dzięki interaktywności – pozwala na wpływanie na jego kształt” (Latawiec 2006: 122); albo też jako kreowany w sferze umysłu. Jego obiekty ujawniają się wówczas w drodze wizualizacji, ale ich źródłem jest ludzki mózg (Latawiec 2006: 123–124).

W ścisłym (technicznym) tego słowa znaczeniu rzeczywistość wirtualna jest to „komputerowo generowane środowisko multisensoryczne, które jest odbierane przez użytkownika w czasie rzeczywistym. (...) Korzystając ze specjalnych okularów, widz może zobaczyć nieistniejący obiekt w trójwymiarowej przestrzeni, a poruszając głową, uzyskuje pełną informację o otaczającej go przestrzeni” (Asanowicz 2012: 5–6). Tak rozumiana „rzeczywistość wirtualna” charakteryzuje się sześcioma stopniami swobody, co oznacza, że programy wirtualnej rzeczywistości umożliwiają ruch do przodu – do tyłu, w górę – w dół, w lewo – w prawo oraz obroty względem trzech osi układu współrzędnych” (Asanowicz 2012: 6). Jej początki sięgają 1957 roku, „kiedy to Morton Heling pracował nad projektem nazwanym Sensorama. Konstrukcja ta miała podczas projekcji obrazu angażować wszystkie zmysły widza (...) Kolejnym wynalazkiem związanym z rzeczywistością alternatywną był prototyp hełmu wirtualnego pod nazwą Head Mounted Display opracowany w 1966 roku przez Ivana Sutherlanda” (Korniejenko 2018: 37). Obecnie używane gogle VR to „okulary, w których za pomocą specjalnie przygotowanych uchwytów umieszcza się smartfon, na którym odtwarzany jest materiał przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości. Użytkownik gogli ma ograniczony zasięg widzenia do ram wyznaczanych przez okulary, dzięki czemu nie jest on rozpraszany przez rzeczywiste bodźce podczas wirtualnych seansów. Ponadto, podczas oglądania VR za pomocą tak przygotowanych okularów użytkownik widzi stworzony przez programistę świat w 360 stopniach – oznacza to, że gdy obraca on głowę w różnych kierunkach, to widzi obraz

z różnych stron (zgodnych z ruchem głowy)” (Ambroży 2017: 102). Technologia VR coraz częściej splata się ze światem realnym, tworząc nowe formy hybrydyczne i zacierając granice między światem wirtualnym a realnym. Zgodnie z systematyzacją procesu wirtualizacji rzeczywistości (*virtual continuum*) Paula Milgrama można więc obecnie mówić o:

1. świecie rzeczywistym (*reality*), całkowicie pozbawionym elementów wirtualnych,
2. rzeczywistości rozszerzonej (*augmented reality*), powstającej w efekcie nałożenia obiektów wirtualnych na elementy świata realnego,
3. rozszerzonym świecie wirtualnym (*augmented virtuality*), tworzonym przez wprowadzenie obiektów świata realnego do wirtualnego,
4. świecie wirtualnym (*virtual reality*), czyli wygenerowanym komputerowo świecie wizualnym, pozbawionym jakichkolwiek elementów realnych (Milgram, Takemura, Utsumi, Kishino 1994, cyt. za Ambroży, Serafin 2016: 48–49).

Na tym tle nie ma już uzasadnienia – jak pisze Krystyna Wilkowska – dla traktowania rzeczywistości wirtualnej jako „zjawiska (i pojęcia) opozycyjnego wobec realności. Jej zdaniem sytuowanie VR w świecie, który jest »pomiędzy«, stanowi uproszczenie całej problematyki. W zamian proponuje ona, podążając tropem wskazanym przez Wolfganga Welscha, aby pojmować wirtualność jako zjawisko transwersalne, przebiegające poprzecznie, przekraczające i wychodzące poza czy też przecinające coś w poprzek i określane najdokładniej za pomocą przedrostka trans-. Realność i wirtualność przenikają się bowiem dzisiaj w ludzkich doświadczeniach i granice między nimi są dosyć płynne, a czasami zupełnie się zacierają. Innymi słowy, prefiks trans- uniemożliwiłby traktowanie VR tylko jako »dodatku« do realnego świata i akcentowałby proces dynamicznego przekształcania się przestrzeni, odczuwania, że »wirtualne modyfikuje realne,

a to, co realne, kształtuje to, co wirtualne» (Miczka 2009: 15–16). W tej sytuacji uporczywe poszukiwanie odpowiedzi na pytanie o granice między światem realnym a wirtualnym wydaje się coraz bardziej jałowe. Znacznie ważniejsze staje się natomiast pytanie o sensy świata wirtualnego: semantyczny (co on znaczy) i behawioralny (jak można w nim działać i co można w nim zdziałać).

Te dwa konteksty: semantyczny i behawioralny, są wyznaczane przez mentalny charakter rzeczywistości wirtualnej powstającej na podłożu społecznie ukształtowanych znaczeń, w oparciu o które ludzie poznają świat, przeżywają go i podejmują w nim działania. W odniesieniu do nich rzeczywistość wirtualna *znaczy*, bo jest miejscem bytowania ludzi, jest przez nich równocześnie tworzona i odkrywana. Proces tworzenia (kreowania) i odkrywania świata wirtualnego przez człowieka jest uwarunkowany zgromadzoną przez ludzkość wiedzą oraz wyobrażeniami, marzeniami, które są oparte na wcześniejszym wobec nich zmysłowym doświadczaniu świata. „Wyobrażenia stanowią (...) rodzaj symulacji dokonującej się w mózgu, której efektem jest tworzenie pożądaných modeli zjawisk, stanów. Na modele te nie są nakładane żadne ograniczenia czasowe, przestrzenne, etyczne czy racjonalne” (Latawiec 2006: 126). „W wykreowanym świecie wirtualnym człowiek może się zrealizować, może działać według własnego scenariusza, może też przeżywać sytuacje, do których z różnych powodów nie dopuszcza, egzystując w rzeczywistości empirycznej” (Latawiec 2006: 126–127). Zatem „pierwotnym źródłem świata wirtualnego jest rzeczywistość empiryczna lub świat obiektów abstrakcyjnych (pojęcia ogólne, idee), a wtórnym – świat myśli” (Latawiec 2006: 127). Z kolei odkrywanie świata wirtualnego jest wyznaczane przez kontekst komunikacji międzyludzkiej, ponieważ „dzięki technice komputerowej odkrywamy subiektywny świat innych ludzi (blogi, czaty), a także zaktualizowane projekty (gry, Internet czy wirtualne banki, szpitale itp.). Komputer

staje się tu narzędziem do komunikacji” (Latawiec 2006: 127). Osią łączącą kontekst semantyczny i behawioralny jest tożsamość poznająca, przeżywająca i działająca (tworząca) w przestrzeni wirtualnej.

2. Słowo – pismo – obraz, czyli historia emancypacji tożsamości

Koncentracja uwagi na podmiotowych sensach rzeczywistości wirtualnej daje się wpisać w szerszą historię znaczącej tożsamościowo relacji/konfliktu bezpośredniości i zapośredniczenia, kreślonej przez przekształcenia kultury związane z pojawianiem się kolejnych mediów (medium = pośrednik): mowy, pisma, elektronicznych mediów wizualnych. Każde z nich powodowało bowiem radykalne zmiany w procesach kształtowania się ludzkiej tożsamości i związanych z nimi procesach jej kontrolowania przez różne siły społeczne. Analiza owych przekształceń lokuje zatem dalsze poszukiwania w podmiotowej perspektywie badania rzeczywistości wirtualnej (co ona znaczy dla kształtowania się tożsamości człowieka), która zbliża nas do jej wymiaru edukacyjnego.

Podmiotowa perspektywa analizy rzeczywistości wirtualnej skłania do ujmowania jej jako przestrzeni tworzenia znaczeń, ich odtwarzania i przekształcania, które to procesy kreują kontekst ludzkiego myślenia, przeżywania i działania. Z perspektywy podmiotowej świat wirtualny i jego obiekty istnieją bowiem nie tylko tak długo, jak długo istnieją jego nośniki: włączone komputery czy telefony, ale tak długo, jak długo istnieją ludzie, którzy je użytkują (Latawiec 2006: 129). To ludzie i społeczności wirtualne tworzą wirtualną rzeczywistość jako nowy typ kultury, a ta tworzy kontekst dla konstruowania się ich tożsamości.

Pytania o tożsamość i konteksty jej kształtowania się należą do najstarszych, podstawowych pytań pedagogicznych, a wszystkie próby

odpowiedzi na nie zawsze odsyłały do kwestii kultury i jej jakości. Historia przemian w procesach kształtowania się ludzkiej tożsamości to zatem historia przemian kultury i mediów. Kultura współczesna to zaś kultura nowych mediów, historycznie rzecz ujmując – poprzedzana przez kulturę oralną i kulturę pisma. W najdawniejszych czasach żyliśmy w kulturach oralnych, zdominowanych przez ustne narracje. „Kultury oralne opisywane są jako kultury myśli magicznej. Myślenie magiczne pojawia się tam, gdzie – jak się sądzi – nie ma poczucia »osobności« podmiotu, gdzie występuje zasadniczy brak odrębności człowieka i świata, słowa i rzeczy” (Szkudlarek 1999: 53). Z tej perspektywy kultury oralne jawią się nam jako kultury bezpośredniości, chociaż w istocie narracja odsuwała człowieka od świata empirycznego, a uprawnocnieni narratorzy kontrolowali proces kształtowania się ludzkiej tożsamości. Pismo pełniło w tych kulturach rolę marginalną, później jednak „stało się medium dominującym, spychając mowę (...) na margines – na polityczny margines, odbierając jej atrybut władzy” (Szkudlarek 1999: 17). Platońska krytyka kultury pisma zorientowana była właśnie na jej właściwość oddalania człowieka od bezpośredniości poznania, w związku z czym Platon określał pismo jako protezę pamięci i namiastkę mądrości (Platon 1993: 74–75). Pismo stworzyło „nową jakość kulturową, wprowadzając niesłychane wręcz dla kultur mówionych oddalenie i odroczenie w procesie komunikowania” (Szkudlarek 1999: 31). Nadało ono przekazowi kulturowemu charakter linearny i hierarchiczny, generując powstanie podmiotu rozumiejącego, zdolnego do myślenia abstrakcyjnego, linearnego i historycznego. Pismo, jak twierdzi Tomasz Szkudlarek, „z jednej strony stanowiące warunek konieczny pojawienia się kultury podmiotu, kultury indywidualizmu, jest zarazem podstawą przemocy i dominacji” (Szkudlarek 1999: 38). Wynika ona przede wszystkim z wytworzenia nowych reguł i zasad legitymizowania podmiotowości, ale także ze stworzenia instytucji i struktur

biurokratycznych, kontrolujących przebieg procesów konstruowania się tożsamości. Kultura pisma to zatem kultura dominacji nad ludzkim myśleniem, odczuwaniem i działaniem, sprawowanej przede wszystkim przez instytucjonalną edukację zbudowaną na wizji kultury skanonizowanej, hierarchicznej i elitarnej (Szkudlarek 1999: 7). I ta kultura właśnie ulega rozpadowi na naszych oczach. Wyrastający na jej gruzach współczesny policentryczny pejzaż kulturowy jest już kształtowany głównie przez media elektroniczne zwielokrotniające obrazy świata, znaczenia i wartości, które „dryfują swobodnie w elektronicznej »hiperprzestrzeni« nie uwiązane do żadnych terytoriów i ledwie związane z jakimiś grupami ludzkimi” (Szkudlarek 1999: 8). Następuje ich „hybrydyzacja, mieszanie i krzyżowanie w poprzek dotychczasowych podziałów” (Szkudlarek 1999: 8). „Świat mediów elektronicznych (...) niesie ze sobą określoną wizję rzeczywistości. To świat symultaniczności, jednoczesności i krótkotrwałości wydarzeń; to świat rozmigotanej ulotności; to raczej świat przestrzeni niż czasu” (Szkudlarek 1999: 60).

„Media elektroniczne są dziś podstawowym budulcem wspólnego świata (...) tworzą horyzont rozumienia” (Szkudlarek 1999: 18). Jak każde medium jest to „niemal fundamentalna dla ludzkiej kondycji instytucja zapośredniczenia, zmieniająca w toku historii swe techniczne oprzyrządowanie, operująca w związku z tym różnymi nośnikami znaczeń – ale zachowująca tę zasadniczo wspólną cechę, jaką jest konstruowanie (...) relacji człowieka i jego świata budowanej na zasadzie podstawienia, substytucji” (Szkudlarek 1999: 135). Relacje te są pozbawione zbiurokratyzowanych centrów decyzyjnych, dzięki czemu proces konstruowania się ludzkich tożsamości traci charakter scentralizowany, łatwo sterowny. Jednakże dostarczane przez nie poczucie bezpośredniości „zasłania obecność tego, co pośredniczące: reguł, zasad, struktur poprzedzających reprezentację (...) [Rzeczywistość wirtualna jest – przyp. MLZ] konstruowana według określonej gramatyki,

która – jak każda gramatyka – operuje regułami decydującymi o tym, co może, a co nie może pojawić się w określonej pozycji w określonej wypowiedzi; co może zostać uwidocznione, a co ulec winno wykluczeniu” (Szkudlarek 1999: 61). Oczywiście i bezpośredniość wizualnej reprezentacji skłania ludzi do przypisywania mediom elektronicznym waloru obiektywizmu, warto jednak pamiętać, że media te nie reprezentują, lecz kreują świat zgodnie z regułami określonej gramatyki, chociaż rozproszenie i zwielokrotnienie „centrów dowodzenia” powoduje, że podmiot – przynajmniej potencjalnie – odzyskał kontrolę nad swoją tożsamością. Efektem tego jest nowe pokolenie, pierwsze które konstruowało swoją tożsamość nie w kontekście kultury pisma, ale w kontekście przestrzeni wirtualnej.

Mówi się o nim pokolenie Z, cyfrowi obywatele, *net generation* lub *digital natives*. Są to osoby urodzone po 1995 roku, nie znające rzeczywistości bez komputera, telefonu komórkowego i Internetu, które od niego rozpoczęło poznawanie świata. Marc Prensky podchodzi do niego niezwykle optymistycznie, charakteryzując je w opozycji do tzw. *digital immigrants*, czyli pokolenia ich poprzedników, wykorzystując kryterium zdomowienia w kulturze cyfrowej. „Prensky definiuje pokolenie cyfrowych tubylców przez pryzmat urodzenia i rozwoju w erze cyfrowej, wskazując różnicę antropologiczną radykalnie separującą to pokolenie od generacji ich rodziców. Różnice – zdaniem Prensky’ego – dotyczą sfery poznawczej, specyfiki konstruowania tożsamości oraz obowiązujących wzorów społecznych relacji. Pokolenie cyfrowych tubylców spędziło całe swoje dotychczasowe życie w otoczeniu komputerów, gier wideo, cyfrowych kamer i odtwarzaczy muzyki, telefonów komórkowych oraz innych zabawek i narzędzi ery cyfrowej (...). Gry komputerowe, poczta elektroniczna, dostęp do Internetu, telefony komórkowe i SMS-y stanowią integralną część ich życia” (Prensky 2012: 68, cyt. za Kopciewicz 2016a: 18–19).

W sferze poznawczej *digital natives* M. Prensky dostrzega nielinearność procesów percepcyjnych oraz tendencję do symultanicznego wykonywania wielu zróżnicowanych czynności, będącą konsekwencją codziennego zanurzenia w kulturze cyfrowej, konieczności radzenia sobie z ogromną liczbą informacji pochodzących z różnych źródeł i przenoszonych za pośrednictwem wielu kanałów komunikacyjnych i interaktywności używanych przez nich mediów. „Strategiom poznawczym cyfrowych tubylców ukształtowanych przez długotrwałą partycypację sieciową – która stymuluje innowacyjność, twórczość i oryginalność – autor przypisuje wartość (...) kształcącą. Partycypacja zatem w świecie cyfrowym – zdaniem autora – proporcjonalnie zwiększa możliwości poznawcze najmłodszego pokolenia” (Kopciewicz 2016a: 18–19). „Podobne założenia są przyjmowane przez autora, kiedy opisuje on rekonstrukcyjne potencjały tożsamościowe kultury cyfrowej – swobodę samookreślenia, eksperymentowanie z różnymi wersjami »ja« kreowanymi i doskonalonymi przy użyciu dostępnych zasobów cyfrowych. Innymi słowy, każdy cyfrowy tubylec prowadzi pewien rodzaj polityki wizerunkowej (zarządza własnym wizerunkiem), wytwarzając liczne wersje »reklamy« samego lub samej siebie” (Kopciewicz 2016a: 18–19). „Otwartość, anonimowość sieci zmienia też – zdaniem Prensky’ego – wiele tradycyjnych wzorów społecznych relacji, w których przestają się liczyć interakcje analogowe (definiowane jako zhierarchizowane, skonwencjonalizowane kontakty społeczne, związane z przypisanymi rolami społecznymi i określonymi miejscami) na rzecz struktury chmurowej – demokratycznej, włączającej (partycypacyjnej) i partnerskiej. Takie nastawienie jest przenoszone następnie w sferę relacji społecznych zachodzących »w realu«” (Kopciewicz 2016a: 18–19). Sieć stanowi w tym kontekście środowisko o potencjale emancypacyjnym, którego użytkownicy zostali uwolnieni od tradycyjnych wzorów, mechanizmów kontroli i sankcji społecznych. Wydaje się

Publikacja składa się z trzech odrębnych części. Pierwsza ma charakter wprowadzający i definiuje pojęcie wirtualnej rzeczywistości. Rzeczywistość może być ujmowana w kategoriach: empirycznej, potencjalnej i quasi-rzeczywistości. W treściach zostały wyróżnione dwa obszary: epistemologii filozoficznej i metafizyki poznania. Trudno dokonywać analiz społecznych aspektów mediów bez odniesień do współczesnej filozofii. Pierwszą część kończy rozdział poświęcony edukacyjnemu aspektowi mediów. Małgorzata Lewartowska-Zychowicz dostrzega dwa podejścia do mediów: krytyczne (ukierunkowane na zagrożenia) oraz entuzjastyczne. Wokół tych dwóch orientacji koncentruje swoją wypowiedź.

Druga część książki zawiera treści odnoszące się do wizualności w relacji człowiek–świat, do transformacji kultury w epoce globalnych mediów cyfrowych. Zwraca uwagę na zjawisko nadprodukcji informacji oraz masowość komunikatów medialnych. Z tej perspektywy Grażyna Penkowska przechodzi w bardzo uporządkowany sposób do kwestii związanych z komunikacją wizualną. Zdanie „Dwa odmienne podejścia otwierają dyskusję nie tylko o tym, co jest dominującym sposobem komunikowania, ale i o tym, jakie są relacje między systemami: werbalnym i wizualnym” zapowiada treści dalej uszczegóławiane, które odnoszą się do znaczenia wizualności w edukacji.

W trzeciej części pracy Michalina Rutka wskazuje, że popularyzacja wynalazku, którym jest Internet, wpłynęła na ekspresję „ja”. „Wyrażanie siebie” w przestrzeni Internetu jest pozbawione kontroli społecznej. Trafnie konkluduje, że „na naszych oczach dokonuje się rewolucja dyskursywna, podczas której dawniej obowiązujące reguły społeczne przestają obowiązywać, a w ich miejsce tworzą się nowe”.

Publikację uważam za ciekawą propozycję skierowaną do studentów, nauczycieli i wszystkich osób zainteresowanych problematyką wizualizacji i tożsamości w przestrzeni mediów.

Z recenzji dr hab. Doroty Siemienickiej, prof. UMK