

Jagoda Sałaj

Gadżety, ekrany oraz rzeczywistość rozszerzona : kilka uwag o współczesnym pokoleniu korzystającym z urządzeń cyfrowych

Tematy z Szewskiej nr 1(18), 180-196

2017

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

GADŻETY, EKRANY ORAZ RZECZYWISTOŚĆ ROZSZERZONA. KILKA UWAG O WSPÓŁCZESNYM POKOLENIU KORZYSTAJĄCYM Z URZĄDZEŃ CYFROWYCH

Jagoda Sałaj | Łódź

ABSTRAKT

Artykuł jest refleksją przedstawiającą z perspektywy kulturoznawczej kondycję współczesnego człowieka, żyjącego w otoczeniu przepełnionym wielofunkcyjnymi gadżetami. Podejmuję próbę scharakteryzowania nowych wspólnot, które dzięki wykorzystywaniu urządzeń elektronicznych praktykują oryginalne typy twórczości w sieci; zjawisk wynikających z rozpowszechnionej medialnej kultury uczestnictwa. Opisując współczesny świat i kulturę, należy wziąć pod lupę nie tylko mnogość produktów, ale także samych twórców. Nowy nurt studiów nad kulturą materialną zajmuje się nie tylko tym, jak człowiek kształtuje rzeczy, ale również tym, w jaki sposób jest przez nie kształtowany. W tekście pojawiają się określenia cechujące mieszkańców współczesnego świata, wśród nich: *cyfrowi tubylcy, generacja kopiuj – wklej czy pokolenie pochylonych głów*.

słowa kluczowe: cyfrowi tubylcy, rzeczywistość rozszerzona, gadżety, generacja kopiuj – wklej, piśmienność 2.0

Ludzie i gadżety

Wyobraź sobie, że znajdujesz się w gigantycznej sali, w pomieszczeniu tak przestronnym, iż z łatwością może pomieścić ponad miliard ludzi. Właściwie to dokładnie tyle osób przebywa tam razem z tobą w tej chwili.

Pomimo rozmiarów sala jest tak pomysłowo zaprojektowana, że wszyscy pozostają w bliskiej odległości od siebie. Dzięki temu każdy w pomieszczeniu może bez problemu podejść do kogokolwiek i stuknąć go w ramię [...]. Niektórzy zadają ci pytania i czekają na odpowiedź. Inni proszą o przysługę. Są wśród nich ludzie, którzy pragną coś ci sprzedać, oraz tacy, którzy są zainteresowani kupnem przedmiotów należących do ciebie. Jedni dzielą się nowinkami na swój temat i zdjęciami z podróży, drudzy chcą rozmawiać tylko o interesach [...]. I tak to się toczy dniami i nocami. W ogromnym pomieszczeniu trwa nieustający festiwal ludzkich interakcji¹.

Powyższy fragment pochodzi z prologu książki *Hamlet's Blackberry: A Practical Philosophy for Building a Good Life in the Digital Age*² amerykańskiego pisarza Williama Powersa, od lat specjalizującego się w tematyce medialnej oraz technologicznej. W swojej ostatniej pozycji autor szczegółowo omawia wpływ najnowszych technologii (w tym gadżetów³ i ekranów⁴) na życie współczesnego człowieka. Metaforyczne wyrażenie „gigantyczna sala” oznacza cyfrową przestrzeń, do której użytkownicy internetu mają dostęp praktycznie z każdego zakątka świata – umożliwiają to zastosowania nowych technologii. Powers zauważa, że znajdujemy się „[...] zaledwie kilka kliknięć od milionów osób oraz nieskończonego strumienia informacji i stymulacji”⁵, a poprzez podejmowane aktywności bierzemy udział w budowaniu społeczeństwa informacyjnego. W dobie żywej ekspansji urządzeń cyfrowych, codziennie jesteśmy uczestnikami procesu, podczas którego wywierają one wpływ na nasz sposób mówienia, pisania, tworzenia komunikatów, ogólnie rzecz biorąc – myślenia oraz funkcjonowania w świecie. Boom technologiczny oddziałuje na styl bycia człowieka, zmieniając jego praktyki życia codziennego oraz obyczajowość.

1» W. Powers, *Wyloguj się do życia*, tłum. E. Kleszcz, Warszawa: Dom Wydawniczy PWN, 2014, s. 11–12.

2» Książka została przetłumaczona na wiele języków, przynosząc pisarzowi światową sławę; stała się lekturą obowiązkową w wielu amerykańskich szkołach. W. Powers, *Hamlet's Blackberry. A Practical Philosophy for Building a Good Life in the Digital Age*, New York: HarperCollins E-books, 2010.

3» Gadżet, z ang. *gadget*, to małe, przydatne, „sprytne” urządzenie, zabawka. Według medioznawcy, Andrzeja Kaliszewskiego, gadżet to „przedmiot sztucznie wymyślony, którego istotą jest złudna nowoczesność czy wielofunkcyjność. Gadżet daje złudzenie korzystania z innowacji technicznej. Ale zapomina się często podczas użytkowania np. o budżecie czasu (trzeba nauczyć się obsługiwaną gadżetu, wymieniać w nim baterię, doładowywać, czytać jego instrukcje, itp.)”. A. Kaliszewski, *Główne nurty w kulturze XXI i XXII wieku*, Warszawa: Poltext sp. z o. o., 2012, s. 157. Kaliszewski twierdzi, że moda oraz zapotrzebowanie na gadżety wynika z „technicyzacji życia jako synonimu nowoczesności” oraz ze „zjawiska sztucznej (nadmiernej) redystrybucji potrzeb”. Badacz podkreśla, że szczególnie złudne okazują się gadżety oparte na zasadzie łączenia zadań, tzw. wielofunkcyjne. Obiecując spełnienie kilku funkcji jednocześnie, żadnej nie wykonują na wysokim, a tym samym satysfakcjonującym nas poziomie. Kaliszewski akcentuje, że nie wszystkie urządzenia są nieudane, wiele z nich ułatwia w znacznym stopniu wykonywanie pewnych czynności. Autor sporo uwagi poświęca też półgadżetom (jak je określa), do których zalicza m.in. telefony komórkowe, smartfony, iPody. Tamże, s. 158.

4» Powers posługując się słowem „ekrany”, określa nim wszystkie urządzenia cyfrowe, które pozwalają na nawiązywanie kontaktu między ludźmi, i które weszły do użytku powszechnego w ostatnich dwóch dekadach. Mowa tu o komputerach, laptopach, telefonach, tabletach czy e-czytnikach. W. Powers, dz. cyt., s. 17.

5» Tamże, s. 17–18.

Już od starożytności nowinki technologiczne odgrywały dużą rolę w rozwoju ludzkości, choć gdy jedni byli podekscytowani i widzieli w nich morze perspektyw, inni prezentowali postawy pesymistyczne i sceptyczne, dopatrując się w nich jedynie możliwych zagrożeń. Powers w swoich rozważaniach odwołuje się niejednokrotnie do antycznych filozofów (Platona, Seneki) oraz kilku istotnych postaci (Guttenberga, Szekspira), którzy interesowali się rozwojem, zmianami oraz konsekwencjami użytkowania nowych narzędzi; nieprzerwanie wyrażając swoje obawy wynikające z dynamicznego rozwoju technologii. Powers podkreśla, że pomimo iż jest to grupa dobrze znanych myślicieli, to ich spostrzeżenia na wskazany temat nie są już tak bardzo popularne w dyskursie naukowym. Badacz zauważa, że kwestia gadżetów pojawia się chociażby w *Hamlecie* Szekspira. Przytaczając odpowiednie fragmenty, Powers opisuje sytuację wykorzystywania niewielkiego podręcznego urządzenia – zmywalnej tabliczki „Hamletowego smartfona”, które w renesansowej Anglii było modne niemalże jak współczesne iPhone’y⁶. Autor prezentuje także rozważania Platona⁷, przybliżając niepokój mieszkańców starożytnej Grecji wywołany szybkim rozwojem ówczesnych technologii. W kontekście dokonania Guttenberga to wynalazek prasy drukarskiej przyczynił się do znaczących zmian społecznych i kulturowych. Podobnie jak w przypadku dzisiejszej technologii cyfrowej, niektóre spośród wczesnych odkryć i rozwiązań stały się powodem do niepokojów. Amerykański badacz, odwołując się do czasów odległych, stara się zaprezentować historyczne tło dla podejmowanych przez siebie zagadnień, zauważając, że refleksje nad zmianami wywoływanymi użytkowaniem nowych technologii sięgają swoimi korzeniami daleko poza wiek XX i XXI, czyli poza okres największego rozkwitu gadżetów. Autor *Wyloguj się do życia* zwraca uwagę na aktualny problem nadmiernego użytkowania cyfrowych urządzeń; podkreśla, że ludzie są otoczeni nowymi technologiami – rzeczami, w znaczący sposób wpływającymi na ich sposób postępowania. Powers twierdzi, że jesteśmy „cyfrowymi maksymalistami”, co oznacza, że staramy się wydłużać czas spędzany przed ekranami⁸ i sprowadzać do minimum chwile, w których nie korzystamy z dostępnych gadżetów⁹.

⁶ Zob. *Blackberry Hamleta. Shakespeare o pięknie starych narzędzi*, [w:] W. Powers, dz. cyt., s. 171–192. Grupa badaczy kultury renesansowej opublikowała materiał, w którym analizują „Hamletowy smartfon” – przenośny notatnik, mający postać zmywalnej tabliczki. P. Stallybrass, R. Chartier, J. Franklin Mowery, H. Wolfe, *Hamlet’s Tables and the Technologies of Writing in Renaissance England*, „Shakespeare Quarterly” 2004, vol. 55, nr 4, s. 379–419.

⁷ Również Sokrates wyrażał swoje obawy w kontekście metod utrwalania wiedzy i technologii pisma, mówiąc o narzędziu, „które niepamięć w duszach ludzkich posieje i które nie jest lekarstwem na pamięć, tylko środkiem na przypomnienie sobie [...]”, za: N. Carr, *Phytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, tłum. K. Rojek, Gliwice: Wydawnictwo Helion, 2013, s. 239.

⁸ Na początku tego wieku szacowano, że liczba telefonów komórkowych na świecie wynosiła mniej więcej 500 milionów. Obecnie dane zaczerpnięte z *The World Factbook*, Central Intelligence Agency, wskazują na blisko 7 miliardów. Central Intelligence Agency, *The World Factbook*, www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/xx.html (25.04.2015).

⁹ W. Powers, dz. cyt., s. 56.

Rozważania podejmowane w określonym przez mnie obszarze mogą przyjąć wieloraki kierunek, dla mnie jednak istotną będzie refleksja nad powtarzającymi się zachowaniami, trendami, jakie wiążą się z wykorzystywaniem najnowszych technologii (według Powersa w zauważalnym nadmiarze), mającymi swe źródło w zachodniej cywilizacji. Przytoczę kilka podstawowych stanowisk współczesnej krytyki dotyczącej wpływu narzędzi cyfrowych na nasz umysł i wskażę możliwe perspektywy rozwojowe. W dalszej części postaram się omówić pokrótce zjawiska formowania się nowych wspólnot oraz wybrane aktywności twórcze obecne wśród użytkowników sieci (urządzeń cyfrowych), kładąc przy tym szczególnie nacisk na „doświadczenia plemienne”, które ułatwiają komunikatory internetowe – specjalne programy umożliwiające natychmiastową wymianę informacji pomiędzy „gadżetami” konkretnych użytkowników. Istotne jest, że w formach komunikacji sieciowej partnerami naszych wymian stają się inteligentne obiekty – przedmioty dające możliwości komunikacyjne, technologie typu *smart*, które pozwalają na wzmożony obieg danych, a ponadto posiadające zdolność uczenia się algorytmy oraz inne formy sztucznej inteligencji. Poruszany przez mnie zakres haseł wpisuje się w najmłodniejsze ostatnimi czasy nury we współczesnej nauce i kulturze, związane z nowymi mediami, sieciowością oraz cyberkulturą, stąd próba pogłębienia go i zarazem poszerzenia wiedzy w tym obszarze. Zarysowując konteksty przytoczonych zjawisk oraz problemów, postaram się też wskazać istotne psychologiczne i socjologiczne konsekwencje użytkowania najnowszych technologii.

Skutki korzystania z wielofunkcyjnych urządzeń

Dostęp do urządzeń elektronicznych przyczynił się w ogromnym stopniu do cyfryzacji kultury. Elżbieta Winięcka podkreśla, że różnorodność kodów charakterystycznych dla kultury analogowej dziś została zastąpiona jednym, uniwersalnym kodem. Cyfryzacja pozwoliła sprowadzić wszystkie media do jednolitej postaci cyfrowej, mającej taki sam liczbowy charakter¹⁰. Radzenie sobie z cyfrową łącznością wymaga jednak sporego nakładu pracy od użytkowników, w tym także czasu, którego poświęca się coraz więcej na aktywność w sieci. Prowadzimy profile społecznościowe, tworzymy blogi i vlogi, swoje hobby i pasje przenosząc do wirtualnego świata, w którym dystrybuujemy treści, wchodzimy w interakcje z odbiorcami, łączymy wertykalne i horyzontalne tryby komunikacji. Do większości tych działań wystarczy jedno urządzenie z ekranem. Badacze mówią wprost o rozwoju kultury smartfonowej i iPhone'a oraz demokratyzacji dostępu do wiedzy¹¹.

Powers w swojej książce podejmuje próby przeprowadzenia analiz dotyczących przyczyn oraz skutków wszechobecnego uzależnienia społeczeństwa od ciągłego „podłączenia” do sieci. W toku prowadzonych obserwacji i badań stara się w jak najbardziej precyzyjny sposób opisać współczesny cyfrowy

¹⁰ » E. Winięcka, *Pismo wobec doświadczenia uczestnictwa*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2013, nr 56, z. 2, s. 53.

¹¹ » Zob. P. Snickers, P. Vonderau, *Moving Data. The iPhone and the Future of Media*, New York: Columbia University Press, 2012.

świat; wylicza nowe formy oraz zjawiska, które nastąpiły wraz z rozwojem internetu. Uczony nie jest zagorzałym przeciwnikiem nowych technologii, zauważa ogrom udogodnień oraz możliwości, jakie dają smartfony, jednak obok listy zalet widzi także ograniczenia wynikające z faktu ich użytkowania¹². Obok Powersa coraz liczniejsza grupa badaczy skupia się na opisie negatywnych aspektów korzystania z urządzeń elektronicznych, czego dowodem jest duża ilość publikacji, raportów i analiz na ten temat. Hewlett Packard, informatyk z firmy IBM twierdzi, że e-maile są bardzo potrzebne, jednak ciągłe ich używanie może mieć szkodliwy wpływ. Packard ostrzega przed info-manią, nazywając tak schorzenie występujące u osób nieustannie odbierających e-maile, czatujących w internecie lub czekających na SMS-y¹³. W Stanach Zjednoczonych przeprowadzono badania, z których wynika, że regularne bombardowanie informacjami rozprzestrzeganymi drogą elektroniczną może spowodować spadek poziomu inteligencji nawet o 10 punktów¹⁴. Eksperti donoszą również o syndromie deficytu uwagi – *Attention Deficit Trait*, ADT, którego objawami są skłonność do rozpraszania się, nerwowość oraz zbyt impulsywne podejmowanie decyzji, wynikające z nadmiaru zadań do wykonania¹⁵. W odpowiedzi na ten problem powstał tzw. ruch *Slow e-mail* kładący nacisk na informowanie o szkodliwości nadmiernego posyłania i odbierania komunikatów w sieci.

W opozycji sytuuje się trend popularyzujący pozytywny wpływ nowych technologii i mediów na rozwój osobisty, jakim jest ruch *positive computing* zapoczątkowany przez naukowców z uniwersytetu w Sydney. Jego założyciele twierdzą, iż korzystanie z interaktywnych technologii może przyczynić się do osiągnięcia przez ludzi psychologicznego dobrobytu, rozwijając ich potencjał¹⁶. Rafael Calvo i Dorian Peters, autorzy książki *Positive Computing: Technology for Well-Being and Human Potential*¹⁷ uważają, że użytkowanie szybko rozwijających się narzędzi cyfrowych może podnosić jakość życia. Calvo i Peters szczegółowo analizują, w jaki sposób cyfrowe doświadczenie wpływa na emocje, samopoczucie i świadomość, doszukując się czynników, które technologia mogłaby wspierać. Badacze zauważają pozytywne aspekty wynikające z korzystania z portali społecznościowych. Tablica aktywności na Facebooku może stanowić miejsce, z którego będziemy czerpać wiedzę na temat błędów popełnionych w przeszłości. Zdobyte informacje mają sprawić, że unikniemy identycznych pomyłek w przyszłości,

¹²» W. Powers, dz. cyt.

¹³» Badacze zdefiniowali również inne dolegliwości, jak bezdech e-mailowy (*E-mail apnea*), będący formą płytkiego oddychania towarzyszącego sprawdzaniu e-maila, prowadzący do poważnych ubytków zdrowotnych. Zob. S. Steptoe, Q & A: *Defining a New Deficit Disorder*, <http://content.time.com/time/health/article/0,8599,1147207,00.html> (10.04.2015).

¹⁴» M. Bosacki, *Życ powoli*, „Gazeta Wyborcza” 2006, nr 176.

¹⁵» W. Powers, dz. cyt., s. 73.

¹⁶» D. Basulto, *Positive computing: The tech buzzword you need to know for 2015*, www.washingtonpost.com/blogs/innovations/wp/2015/01/30/positive-computing-the-tech-buzzword-you-need-to-know-for-2015/?wpisrc=nl_innov&wmm=1 (12.03.2015).

¹⁷» R. Calvo, D. Peters, *Positive Computing: Technology for Well-Being and Human Potential*, Cambridge: The MIT Press, 2014.

przez co również staniemy się mądrzejszymi i bardziej odpowiedzialnymi użytkownikami nowych narzędzi. Również badanie „Bringing Families Closer Together” sytuuje nowe technologie w jasnym świetle. Raport przedstawia dane zgromadzone podczas wywiadów grupowych z rodzicami mieszkającymi na terenie Stanów Zjednoczonych. Z komunikatu wynika, że umiejętne korzystanie ze smartfonów pomaga rodzinom w lepszej organizacji życia, a także przyczynia się do częstszej komunikacji pomiędzy jej członkami¹⁸.

Współcześni naukowcy są zatem zgodni, że technologie i dostęp do internetu wzmacniają człowieka¹⁹, a jednocześnie go osłabiają²⁰. Dziennikarz, Łukasz Gołębiwski, twierdzi, że digitalizacja zapoczątkowana wraz z rozwojem sektora IT, stanowi trzecią w dziejach cywilizacji rewolucję informacyjną, gdzie na styku światów realnego i wirtualnego rodzi się zupełnie „świeża” kultura²¹, w której kształtują się nowe wzory osobowe, wyrastają pokolenia w zdecydowany sposób różniące się od poprzednich. Socjolog Manuel Castells w książce *Spółczesność sieci* opisuje społeczną i ekonomiczną dynamikę przemian związanych z rewolucją techniczną, podkreślając, że „pod koniec drugiego tysiąclecia naszej ery nastąpiły jednocześnie liczne ważne społeczne, technologiczne, ekonomiczne i kulturowe transformacje, które zrodziły nową formę społeczeństwa – społeczeństwo sieci [...], w którym wirtualność stała się zasadniczym wymiarem naszej rzeczywistości”²². Castells scharakteryzował w ten sposób strukturę społeczną, która według niego, składa się z sieci we wszystkich podstawowych wymiarach organizacji oraz praktyki społecznej. Ponadto technologie posługujące się sieciami cyfrowymi wzmacniają sieci społeczne i pozwalają na ich nieograniczoną ekspansję i koincydencję, przekraczając tradycyjne ograniczenia różnych form organizacyjnych (choćby granice państw), co najbardziej uwidacznia się w sferze kontaktów międzyludzkich, tworzeniu społeczności *online* oraz wirtualnym świecie.

¹⁸ K. Gontarek, *Smartfony pomagają zacieśniać więzy rodzinne, wynika z badania Ericsson*, <http://di.com.pl/smartfony-pomagaja-zaciesniac-wiezy-rodzinne-wynika-z-badania-ericsson-52985> (10.04.2015).

¹⁹ Marshall McLuhan rozwinął hipotezę głoszącą, że media i technologie są przedłużeniami ludzkiego ciała oraz psychiki bądź umysłu. Badacz pojmował media jako swoiste protezy, „przedłużenie” (*extensions*) percepcyjnych i koncepcyjnych możliwości ludzkiego podmiotu. M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa: Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, 2004.

²⁰ Pod koniec lat 90. grupa brytyjskich badaczy przeprowadziła serię testów neurologicznych na grupie londyńskich taksówkarzy, różniących się od siebie stażem pracy i doświadczeniem zdobytym w zawodzie. Gdy wyniki porównano z tymi uzyskanymi podczas badań z grupą kontrolną, okazało się, że osoby z najdłuższym stażem jazdy miały odpowiednio najbardziej rozbudowany obszar w mózgu zwany hipokampem (organ odgrywający kluczową rolę w przechowywaniu orientacji przestrzennych). Z kolei u osób posiadających się najprostszymi urządzeniami (nawigacja samochodowa) odnotowano, że wraz z czasem użytkowania gadżetu hipokamp się pomniejsza, a zdolność orientacji w terenie zanika. Zob. E. Maguire, D. Gadian, I. Johnsrude i inni, *Navigation – related Structural Change in the Hippocampi of Taxi Drivers*, „Proceedings of the National Academy of Sciences” 2000, nr 8, s. 4398–4403, za: N. Carr, dz. cyt., s. 47–48.

²¹ Ł. Gołębiwski, *Śmierć książki. No future book*, Warszawa: Biblioteka Analiz, 2008, s. 13, s. 37.

²² M. Castells, *Spółczesność sieci*, tłum. M. Maroda i in., Warszawa: PWN, 2011, s. 9.

Światy najnowszych technologii

Ogromną popularność zyskały nie tylko elektroniczne gadżety, których coraz to nowsze modele wywołują falę radości wśród fanów. Równie pożądanym wyposażeniem współczesnego pokolenia stają się pobierane masowo aplikacje na mobilne urządzenia komunikacyjne – *mobile application*. Usługodawcy próbują dostosować swoje oferty do stylu życia i pragnień użytkowników, zapewniając różnorodność tematyczną, proponują m.in. oprogramowania edukacyjne, sportowe, rozrywkowe oraz społeczne. Szczególnie dużą popularnością cieszą się platformy zapewniające dostęp do danych przestrzennych, służące do orientacji w przestrzeni (tzw. nowoczesne nawigacje). Jedną z pełnionych przez nie funkcji jest generowanie *rzeczywistości rozszerzonej* (ang. *Augmented Reality*, w skrócie *AR*). Pojęcie to wprowadził Ronald Azuma, według którego wirtualność stanowi filtr, przez który ludzie patrzą na otaczający ich świat.

Doświadczenie *AR* jest możliwe dzięki urządzeniom i oprogramowaniom łączącym dwa wymiary, poprzez nakładanie na obraz świata fizycznego rzeczywistości wirtualnej²³. Powstała w ten sposób *rzeczywistość rozszerzona* stwarza nowe możliwości, wprowadzając interaktywne mapy 3D, obszernie opisy konkretnych obiektów czy animacje. Dzięki kooperacji urządzeń elektronicznych z wysokiej jakości systemami możliwe są podróże nie tylko w przestrzeni, ale również w czasie. Użytkownicy aplikacji mogą oglądać zabytki na przestrzeni lat, chodząc na wirtualne spacerunki po wybranych lokalizacjach, gdyż oprogramowania wyposażone są w rozbudowaną bazę danych. Interesującą formę stanowią też zamieszczone w aplikacjach pliki audio – nagrania lektora stylizowane na narracje snute przez przewodnika. W przypadku posługiwania się aplikacjami doświadczenie miejsca zostaje w znaczny sposób splotone, gdyż wirtualne podróże stanowią jedynie „turystykę kanapową”, możliwą dzięki cyfrowej łączności²⁴.

AR nie wytwarza nowego, w pełni wirtualnego trójwymiarowego świata, lecz wzbogaca świat rzeczywisty o oryginalne obrazy i informacje. W kontekście *rzeczywistości rozszerzonej* nawiąże do wybitnego badacza współczesnej medialnej kultury Jeana Baudrillarda, który wprowadził termin „hiperrzeczywistość” oznaczający rzeczywistość „lepszą” i „bogatszą”. Francuski filozof w swoim najważniejszym dziele *Symulakry i symulacja* pisze o procesji symulaków, śmierci rzeczywistości oraz kresie realności, twierdząc, że ludzie żyją w świecie przedmiotów (rzeczy) – fetyszy i powszechnej estetyzacji. Baudrillard wcześniej od Azuma zauważył, że nowe media mają zdolność do wytwarzania sztucznych światów, a społeczności żyją pośród znaków i obiektów, które z łatwością można modyfikować. Interakcja symulowana staje się naszą rzeczywistością, chodzi w niej o generowanie za pomocą modeli nierzeczywistej realności, tzw. „hiperrealności”. Rzeczywistość jest wytwarzana przez moduły pamięci i systemy

²³» Twórcą idei *Virtual Reality* był awangardowy amerykański muzyk Jaron Lanier (1983 rok). Lanier jest autorem książki *You Are Not a Gadget: A Manifesto*, w której zawarł prowokacyjną krytykę technologii cyfrowych, oskarżając m. in. serwisy społecznościowe (Facebook, Twitter) o prowadzenie do odczłowieczenia. J. Lanier, *You Are Not a Gadget: A Manifesto*, New York: Alfred A. Knopf, 2010.

²⁴» R. Azuma, *A Survey of Augmented Reality*, www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf (15.04.2015).

operacyjne, dlatego można ją powielać w nieskończoność²⁵. Historia *rzeczywistości rozszerzonej* jest znacznie dłuższa niż dzieje nowoczesnych mobilnych sprzętów. Zagadnienie to nie ogranicza się jedynie do urządzeń posiadających ekran i umożliwiających wirtualne podróże, jednak w kontekście ich użytkowania jest szczególnie istotne dla współczesnego człowieka.

Wraz z rozprzestrzenianiem się technologii i jej nieustannym udoskonalaniem możliwe jest wprowadzanie coraz nowocześniejszych sposobów wizualizacji obrazu, a *AR* jest wówczas stosowana nie tylko dla celów rozrywkowych. Systemy *rzeczywistości rozszerzonej* z powodzeniem są wykorzystywane m.in. w: szkoleniach inżynierskich (testowanie urządzeń), nauczaniu umiejętności zawodowych (budownictwo, serwisy specjalistyczne), szkoleniach chirurgicznych i ratowniczych (wirtualne operacje, symulacja wypadków) oraz w laboratoriach naukowych²⁶. Najnowsze technologie jak laptop, telefon, tablet są bez wątpienia najlepszymi „wizytówkami” drugiej połowy XX wieku i pierwszej połowy XXI wieku kultur krajów globalnej Północy. Z kolei wielość i różnorodność środków teleinformatycznych wpływających na rozwój człowieka implikuje nieustanną konieczność rozbudowywania obszaru badań i poszerzenia wiedzy na ten temat. Jak pokazuje przypadek *AR*, nie sposób traktować komponentów technicznych jako oddzielnych od sfery tego, co jest społeczne.

Sposoby grupowego uczestnictwa w kulturze

Ludzie coraz bardziej zatracają się w wirtualnej rzeczywistości, w której najważniejsze stają się formy komunikacji sieciowej; spędzają długie godziny w internecie, poświęcając czas na pielęgnowanie kontaktów. Już od czasów Arystotelesa człowiek określany był jako istota z natury społeczna – dziś szczególnie uwagę należy zwrócić na nowy sposób grupowego uczestnictwa w kulturze. Internet pozbawił czynnik geograficzny dawnego znaczenia, a obecne pokolenie posiada niespotykane wcześniej narzędzia, dzięki którym może konstruować więzi społeczne. Obserwujemy eksplozję instrumentów stwarzających możliwości łączenia ludzi w grupy. Seth Godin, autor książki *Plemiona 2.0. Zostań internetowym przywódcą*, podkreśla, że współcześnie powstają w sieci tzw. plemiona 2.0, scharakteryzowane jako „grupy powiązanych ze sobą ludzi przywiązanych do pewnej wspólnej idei oraz wspólnego lidera”²⁷. Istnieją plemiona, w ramach których pracujemy, podróżujemy, kupujemy; plemiona głoszące, dyskutujące, a także zwalczające się wzajemnie²⁸. W internecie funkcjonują także grupy liderów (np. wśród użytkowników Twittera czy Facebooka), nadające ton określonym wydarzeniom i trendom; dlatego opisując zbiorowość tworzącą współczesną kulturę, tak ważne jest nieustanne odwołanie się do mediów społecznościowych oraz możliwości nieograniczonego dostępu do nich.

²⁵ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa: Wyd. Sic!, 2005, s. 7–10.

²⁶ A. Dejnaka, *Rzeczywistość rozszerzona i jej zastosowanie w edukacji*, www.e-mentor.edu.pl/artykul/index/numer/44/id/918 (12.04.2015).

²⁷ S. Godin, *Plemiona 2.0. Zostań internetowym przywódcą*, tłum. M. Witkowska, Gliwice: HELION, 2010, s. 7.

²⁸ Tamże, s. 8–10.

Żyjąc w epoce transmisji satelitarnych i całodobowych kanałów informacyjnych, erze szybkiej komunikacji i krótkich treści, w której funkcjonują twitterowe wpisy z ograniczoną ilością symboli (do 140 znaków), obserwujemy nowatorskie praktyki obecności w kulturze. Na gruncie literackim nowe wspólnoty uprawiają oryginalne typy twórczości, wynikające z ich medialnej kultury uczestnictwa (ang. *participatory culture*). Po dużej popularności e-literatury, wykorzystującej multimedialne właściwości hipertekstu, nadeszła tzw. era piśmienności 2.0, w której funkcjonują elektroniczne teksty tworzone i dystrybuowane za pośrednictwem mediów społecznościowych²⁹. Jak zauważa kulturoznawca i teoretyk literatury Jarosław Płuciennik, dzisiaj uderzającym zjawiskiem jest „demokratyzacja kreatywności w postaci erupcji pisania: piszemy strony internetowe, blogi, ćwierkamy na Twitterze oraz aktualizujemy swoje statusy na Facebooku, tudzież permanentnie notujemy podczas lektury na smartfonach czy tabletach”³⁰. Płuciennik dalej pisze, że „dzisiaj kultura kreatywności, niegdyś zarezerwowana dla elity (warto pamiętać, że nie wszystkich było stać na maszynę do pisania), staje się własnością masową: do dyspozycji wielu ludzi oddane są wszechmocne programy edycyjne i narzędzia cyfrowe”³¹. Cechą charakterystyczną nowo powstających gatunków piśmiennych w sieci (w tym twitteratury³², mikroprozy czy mikrofikcji jak: *twitter fiction*, *twiction*, *twistery*, *nanofiction*) jest niewielka objętość tekstowa. Zjawisko to stanowi formę rewolucji, jaką w piśmienności wprowadzili użytkownicy internetu. Nowe gatunki tekstowe dostosowywane są do oczekiwań i kompetencji współczesnego czytelnika, nastawionego na natychmiastowy odbiór i działanie.

Temat mikroprozy w kontekście japońskich powieści komórkowych omawia badacz i krytyk mediów, Nicholas Carr w książce *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*. Początkowo Japonki zaczęły pisać zwiąże historie na telefonach komórkowych, w konsekwencji powstawał strumień treści literackich, zamieszczanych następnie przez młode autorki na specjalnych serwisach internetowych. Z czasem trend ten dostrzegli wydawcy, zapoczątkowując publikację powieści komórkowych w postaci książek drukowanych. Literatura komórkowa składa się głównie z dialogów, co wynika z faktu, że ich autorzy wychowali się na charakterystycznych dla kultury japońskiej – komiksach. Historie rysunkowe to także rozpoznawalny symbol amerykańskiej kultury popularnej, który można rozpatrywać w szerokich kategoriach socjologicznych. W Japonii komiks to bardzo ważne medium, stanowiące zarówno rozrywkę, jak i sztukę; co istotne – bezpośrednio wpływające na styl życia późniejszych twórców kultury. Carr podkreśla, że popularność powieści komórkowych prawdopodobnie nie będzie aż tak duża w innych państwach, tak jak ma to miejsce w Kraju Kwitnącej Wiśni³³. Jednak panująca moda na literaturę SMS-ową pokazuje, w jaki sposób zachodzące zmiany w stylach czytania zmieniają style pisania, a co więcej potrzeby i pragnienia odbiorców. Urszula Pawlicka w artykule *Romans literatury z Twitterem* podkreśla, że „specyfika mikroprozy znacznie zaważyła na

²⁹» E. Winiecka, dz. cyt., s. 66.

³⁰» J. Płuciennik, *Sylwiczność nasza powszechna i metakognicja*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6, s. 256.

³¹» E. Winiecka, dz. cyt.

³²» Więcej na temat poetyki tweetów zob. Tamże, s. 65–68.

³³» N. Carr, dz. cyt., s. 131–132.

tematyce i stylu tekstów, które określa się miniaturową literaturą. To minimalizm nie tylko formy, ale i wartości³⁴. Młodzi e-pisarze stają się celebrytami, próbującymi wyznaczyć nowe trendy (często im się to udaje), przez co pełnią rolę „wychowawców” i autorytetów dla dorastającego pokolenia. Przykład stanowi wydana w 2009 roku książka *Twitterature. The World's Greatest Books Retold Through Twitter* (wydawnictwo Penguin Books), której autorami są Alexander Aciman i Emmett Rensin. Tych dwóch niespełna dwudziestoletnich studentów z Uniwersytetu Chicago postanowiło „skrócić” (nie streścić, jak sami podkreślają) 60 pozycji wybranych z literatury klasycznej do około 20 tweetów. Pawlicka komentuje ten ewenement następująco: „Myślę o sobie jako o współczesnych Martinach Luterach, mają zatem świadomość swojego rewolucyjnego czynu”³⁵. Badaczka nie krytykuje wprost działań młodych pisarzy, zwraca jednak uwagę na niepokojące kierunki rozwoju piśmienności w sieci oraz nowych trendów, w tym popularność „ekranowych czytelników”³⁶, specyfikę konstruowania treści oraz walory estetyczne tekstów. Pawlicka zwraca również uwagę na zatracanie umiejętności bezpośredniego komunikowania się, kult skrótowości i natychmiastowości, doprowadzających do zmian w działaniu mózgu człowieka XXI wieku, którego sprawności oraz kompetencje językowe, komunikacyjne i kulturowe stają się częściowo zdewaluowane. Warto podkreślić, że formy e-literackie nie stanowią olbrzymiego ruchu kulturowego, który mógłby być zagrożeniem, całkowicie wypierając książkę drukowaną oraz jej odbiorców, niszcząc tym samym tradycyjną kulturę literacką i związaną z nią zwyczajowość. Literatura elektroniczna jest dla swoich twórców oraz użytkowników w dużym stopniu płaszczyzną do eksperymentów, jakie wynikają z eksploatacji nowych technologii i dostępu do sieci.

Homo computerus i co dalej?

Współcześnie można mówić o zupełnie nowomodnym pokoleniu, wychowanym przed monitorem komputera i ekranem telefonu komórkowego. Jest to formacja należąca do kategorii *homo computerus*³⁷, której członkowie poprzez korzystanie z mediów elektronicznych oraz internetu są przyzwyczajeni do innej struktury zdań, stylu i układu tekstu, infografik, emotikon; do pionowego przesuwania tekstu, kopiowania i dowolnego kompilowania wiadomości. Łukasz Gołębiowski podkreśla, że jest to:

Pokolenie z premedytacją łąjące w komunikacji między sobą zasady ortografii i interpunkcji. Ale jednocześnie pokolenie „czytaczy” i „szperaczy”, pokolenie „magiczne”, bo wychowane na *Harrym Potterze* i do

³⁴» U. Pawlicka, *Romans literatury z Twitterem*, <http://niedoczytania.pl/romans-literatury-z-twitterem/> (20.03.2015).

³⁵» Tamże.

³⁶» W kontekście czytania treści zakodowanych w określonych formatach: pdf, pub, mobi na ekranach urządzeń elektronicznych. Ponadto w Niemczech wśród kandydatów do tytułu „słowa roku 2014” znalazło się określenie *Generation Kopf Unten*, w języku polskim oznaczające „pokolenie pochylonych głów” (mowa o grupie młodych ludzi nieustannie wpatrzonych w ekrany smartfonów i tableatów).

³⁷» J. Morbitzer, *Od homo sapiens do homo computerus*, www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt4/homo.html (10.04.2015).

bólu racjonalne, bo łatwo znajdujące odpowiedzi na każde dręczące pytanie. Obyte z pornografią i żałośnie goniące za sezonowymi nowinkami – gadżetami [...]”³⁸.

Obok Gołębiewskiego kilku innych naukowców, w tym neurologów i badaczy sieci zauważa, że nieograniczone korzystanie z internetu i nowych mediów prowadzi do „większej powierzchowności, wyrażającej się już w samym słownictwie opisującym tę przestrzeń: kiedyś teksty się czytało, dzisiaj przegląda się je pobieżnie (ang. *skim* – przeglądać, ślizgać się po powierzchni)”³⁹. Podobnie amerykański językoznawca Noam Chomsky w jednym z udzielanych wywiadów podkreślił, że „za pomocą Twittera czy innych form komunikacji internetowej nie da się powiedzieć zbyt wiele”⁴⁰. Niezadowolający poziom komunikacji werbalnej⁴¹ jest zatem w pewnej części efektem zastąpienia myślenia linearnego, spokojnego, skoncentrowanego na przedmiocie przez nowy typ umysłu, pragnącego w szybkim tempie przyjmować oraz oddawać informacje, w porcjach krótkich i chaotycznych.

Kolejny z ciekawych głosów w tej sprawie należy do amerykańskiego pisarza i publicysty Marca Prensky’ego:

Jak powinniśmy nazywać tych „nowych” współczesnych ludzi? Niektórzy mówią o nich jako *N* – [ang. *net* – Sieć] – *gen* dla lub *D* – [ang. *Digital* – cyfrowy] – *gen*. Jednak najbardziej odpowiednie określenie, jakie znalazłem dla nich to *Digital Natives*. Wszyscy studenci są dziś „native speakers” języka cyfrowego komputerów, gier wideo i internetu⁴².

Określenie *Digital Natives* przekłada się jako „cyfrowi tubylcy” – trudnością jest dokładne przetłumaczenie tego pojęcia, a przytoczony wyżej polski odpowiednik pozostaje kontrowersyjny dla wielu naukowców. Prensky po raz pierwszy zainteresował się zagadnieniem *Digital Natives* blisko 15 lat temu, a w swoich rozważaniach „cyfrowymi tubylcami” nazwał pokolenie młodych ludzi, urodzonych po 1983 roku, dla których komputer i internet są nieodłącznymi elementami kultury cywilizacji Zachodu tak, jak dla wcześniejszych pokoleń była bieżąca woda czy prąd, a następnie radio i telewizja. W dyskursie innych

³⁸» Ł. Gołębiewski, dz. cyt., s. 16.

³⁹» M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk: Dobra Literatura, 2013, s. 57, s. 64.

⁴⁰» N. Chomsky, *The universal man*, „New Scientist” 2003, nr 213, s. 28–29.

⁴¹» Uczestnicy platform internetowych „wirtualni są tylko jako wspólnota, jako jednostki pozostają przeraźliwie osamotnieni, wystukując rzędy znaków przed ciekłokrystalicznym monitorem”. Ł. Gołębiewski, dz. cyt., s. 23. W odniesieniu do doświadczania kontaktów społecznych w przestrzeni wirtualnej ważnym zjawiskiem jest tzw. *wspólna samotność*, o której pokrótce pisze Gołębiewski. Szerzej problem szkicuje Sherry Turkle zauważając, że pomimo ogromnych ilości kanałów komunikacyjnych, za pomocą których ludzie mogą się dziś kontaktować, ich relacje są mniej intymne niż były dawniej. Zob. S. Turkle, *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*, New York: Basic Books, 2011.

⁴²» M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon” 2001, University Press, nr 5, s. 1.

badaczy funkcjonuje też określenie *pokolenie milenium* lub *generacja Y* (w odróżnieniu od *generacji X*), niekiedy również *net generation*⁴³. Problematykę *Digital Natives* rozszerzył niemiecki psychiatra i neurobiolog Manfred Spitzer, w pracy *Cyfrowa demencja*. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci; charakteryzując nowe pokolenie, pisał:

W języku ojcystym myślimy i śnimy; dorastając, bezkrytycznie przejmujemy zakorzenioną w nim wizję świata, stajemy się częścią danej kultury [...]. A zatem *Digital Native* to ktoś, kogo «ojczyzną» jest cyfrowy świat nowoczesnych technologii informacyjnych⁴⁴.

Aby móc lepiej to zrozumieć, wystarczy przytoczyć dane z badań przeprowadzonych na grupie amerykańskiej młodzieży przez Ericsson ConsumerLab w 2008 roku, opublikowane w specjalnym raporcie *Understanding the Digital Natives – Zrozumieć cyfrowych tubylców*. Z komunikatu wynika, że przeciętny młody człowiek, zanim ukończy 21 lat, wysyła lub odbiera blisko 250 tys. e-maili; poświęcił ponad 10 tys. godzin na użytkowanie swojego telefonu komórkowego; 5 tys. godzin grał na komputerze i spędził ponad 3.5 tys. godzin na portalach społecznościowych⁴⁵. „Cyfrowi tubylcy” to osoby będące nieustannie *online*, utrzymujące stały kontakt mailowy i telefoniczny ze znajomymi oraz rodziną. Życie *Digital Natives* w cyfrowej epoce charakteryzuje się przede wszystkim tym, że wykonują oni mnóstwo aktywności w tym samym czasie; łącząc czynności – wpisują hasła do wyszukiwarki, konsumują posiłki, piszą SMS-y, czytają gazetę czy słuchają serwisów informacyjnych. Dla nazwania fenomenu robienia wielu rzeczy naraz przyjęło się określenie wielozadaniowość (ang. *multitasking*). Spitzer wyróżnił również wielozadaniowość medialną, przez którą rozumie wykonywanie wielu czynności jednocześnie w sieci⁴⁶. Jeśli chodzi o ocenę wielozadaniowości, zdania naukowców są podzielone. Część badaczy twierdzi, że człowiek wykonujący kilka czynności jednocześnie żadnej nie wykonuje dobrze, nie skupia się dostatecznie

⁴³» M. Spitzer, dz. cyt., s. 178.

⁴⁴» Tamże, s. 179.

⁴⁵» E. Windisch, N. Medman, *Understanding digital natives*, „Ericsson Business Review” 2008, nr 1. www.ericsson.com/ericsson/corpinfo/publications/ericsson_business_review/pdf/108/understanding_digital_natives.pdf (25.04.2015).

⁴⁶» M. Spitzer, dz. cyt., s. 194. W odniesieniu do opisu doświadczania przekazów audiowizualnych funkcjonuje pojęcie *multiscreening*. Jest to zjawisko równoczesnego korzystania z przynajmniej dwóch urządzeń posiadających ekrany: telewizor, smartfon czy laptop. Natalia Hatałska specjalizująca się w dziedzinie alternatywnych form nowoczesnej komunikacji, w kontekście *multiscreeningu* proponuje inne pojęcia oddające charakter zmieniającego się pokolenia. Autorka wymienia: *meshing* – to jednoczesne wykorzystanie różnych urządzeń w poszukiwaniu podobnych treści; *starking* – jednoczesne wykorzystanie różnych urządzeń w poszukiwaniu różnych treści; *shifting* – sekwencyjne wykorzystanie różnych urządzeń w poszukiwaniu podobnych treści – np. w komunikacji miejskiej czytamy książkę na telefonie, w domu łączymy się na tablet i już na tym drugim urządzeniu kończymy lekturę. N. Hatałska, *Meshing, stacking i shifting, czyli multiscreening z innej perspektywy*, <http://hatalska.com/2014/10/22/meshing-stacking-i-shifting-czyli-multiscreening-z-innej-perspektywy/> (22.03.2015).

i działa powierzchownie, co przekłada się na jakość końcową. Spitzer tłumaczy, czym jest powierzchowność w przypadku opracowywania problemu naukowego:

Człowiek zgłębiający jakieś zagadnienie przechodzi proces nazywany od ponad stu pięćdziesięciu lat kołem hermeneutycznym; całość rozpoznajemy przez zrozumienie szczegółów, a szczegóły – poprzez odwołanie się do całości. [...] *Cyfrowi tubylcy* nie poruszają się po tym hermeneutycznym kole poznania – klikają przez jakiś czas na oślep i nigdy nie wracają do rzetelnego źródła danych; szukają informacji w sposób horyzontalny (poruszają się po powierzchni), a nie wertykalnie (nie zagłębiają się)⁴⁷.

Główne zarzuty kierowane pod adresem współczesnego pokolenia (uczniów, studentów, twórców w sieci) to brak zorganizowania, powierzchowność w działaniach, chaotyczność oraz brak kompetencji w weryfikacji prawdziwości informacji. Spitzer twierdzi, że nieumiejętność radzenia sobie z wyszukiwaniem informacji w sieci jest spowodowana zbyt ubogą wiedzą dotyczącą struktur informacyjnych oraz logicznych zasad łączenia danych, pochodzących z różnych źródeł⁴⁸. Masową praktyką jest kopiowanie fragmentów książek, dokumentów i nadużywanie opcji „wytnij”, „wklej” (ang. *cut, paste*) w programach do tworzenia tekstów. Badacze z Londynu doszli do wniosku, że nazwa *cut and paste generation* (*generacja wytnij – wklej*) równie trafnie opisuje współczesne pokolenie, dodatkowo odzwierciedla cechy wiedzy, którą można określić jako fragmentaryczną.

Użytkownicy poruszają się po sieci, skacząc chaotycznie od linku do linku, nieumiejętnie korzystając z nadmiaru wyświetlanych komunikatów. Pomimo szerokiego i łatwego dostępu do nowych urządzeń i internetu pojawia się problem z pozyskiwaniem konkretnej wiadomości oraz zarządzaniem wiedzą. Zjawisko „przeładowania informacyjnego” (*information overload*) opisane na początku lat 70. przez futurystę Alвина Tofflera⁴⁹ w ostatnim czasie zyskuje coraz większą popularność. Kwestia oceny wiarygodności informacji znajdujących się w sieci, zwłaszcza w kontekście zdobywania wiedzy i rozwoju stała się ważnym problemem dla współczesnej nauki. Zagadnienie to znalazło się w kręgu zainteresowań prof. Ryszarda Tadeusiewicza, który scharakteryzował i wprowadził do polskiej literatury fachowej metaforyczne określenie „informacyjny smog”, oznaczające nadprodukcję informacji wynikającą z technicznej łatwości oraz braku ograniczeń wprowadzania jej do sieci⁵⁰. Przeładowanie informacyjne⁵¹ wiąże się

⁴⁷ » M. Spitzer, dz. cyt., s. 186.

⁴⁸ » Tamże, s. 184.

⁴⁹ » A. Toffler, *Szok przyszłości*, tłum. W. Osiatyński, E. Grabczak-Ryszka, E. WoydyHo, Poznań: Wydawnictwo Kurpisz, 2007.

⁵⁰ » R. Tadeusiewicz, *W dymie i we mgle*, www.solidarnosc.org.pl/ksn/strona-archiwalna/Docs/rystad.pdf (25.03.2015).

⁵¹ » Ciekawą odpowiedzią na nadmiar informacji jest portal społecznościowy This. Nazwa serwisu to skrót od charakterystycznego dla sieciowej komunikacji zwrotu: „Musisz to przeczytać” (ang. „You have to read this”). Na kluczowym słowie „this” powstała filozofia działania portalu, w odróżnieniu od Facebooka czy Twittera, gdzie pojawia się niezliczona ilość linków odsyłających nas do lektur, o tyle twórcy This pozwalają użytkownikowi na opublikowanie jednego postu dziennie. Zob. <https://this.com/> (02.03.2015).

z niską jakością przekazów; w przypadku publikacji książkowej lub w czasopiśmie treść wciąż poddawana jest obróbkom oraz recenzjom, w internecie nie ma takich wymogów, stąd pojawia się niebezpieczeństwo dotyczące rozpowszechniania informacji nieprawdziwej, błędnej. Zatem jedno z największych zalet sieci i urządzeń elektronicznych, do których należą: globalny zasięg oraz szybkość w przesyłaniu komunikatów, stają się zarazem ich groźnymi wadami. Jarosław Płuciennik spostrzega, że współcześnie przeżywamy istotną rewolucję, która powoli kończy czas Galaktyki Gutenberga. Jak określał to wcześniej Marshall McLuhan, wkroczyliśmy w okres, w którym czytanie jest wypierane przez pisanie, co więcej powstała nowa jakość w postaci czytania-pisania; a kultura ściągania (*downloading*) jest zastępowana albo dominowana przez kulturę wysyłania (*uploading*)⁵².

Żyjemy w czasach niezwykłego bogactwa możliwości oferowanych przez nowe technologie. Warto też pamiętać, że prototypów („Hamletowski smartfon”, tabliczki do zapisów) wynalazków mających na celu usprawnianie i polepszanie standardów życia dopatrywać się można na długo przed wyprodukowaniem pierwszego iPhone’a. Globalizacja i internet dodały do pewnych znanych zjawisk nowe jakości. Zagadnienie technologii cyfrowych ze względu na swą wszechobecność należy do jednych z najistotniejszych płaszczyzn odniesienia dla współczesnego człowieka – użytkownika rzeczy, uczestnika kultury, twórcy produktów.

Podsumowanie

Spór pomiędzy zwolennikami a przeciwnikami cyfrowych technologii rozpoczął się ponad dwadzieścia lat temu. Owocując licznymi publikacjami, spolaryzował dyskutantów jak nigdy dotąd. Jedni rozwój inteligentnych technologii wiążą ze złotym wiekiem, nieograniczonym dostępem do wiedzy, tworzeniem się nowych wspólnot oraz niezliczonymi możliwościami dla rozwoju kultury, podczas gdy inni zauważają mnożące się zagrożenia. Potencjał narzędzi cyfrowych jest bardzo realny i przejawia się w pełnej entuzjazmu, wszechstronnej i pomysłowej kulturze, jaka wyrosła (zwłaszcza *online*) w relatywnie krótkim czasie⁵³. Tworzące się wspólnoty wykorzystując nowinki technologiczne, praktykują oryginalne typy twórczości w sieci, wynikające z rozpowszechnionej medialnej kultury uczestnictwa. Współcześnie ludzie myślą o sobie za pośrednictwem wytworów zglobalizowanych mediów i narzędzi cyfrowych, zmienia się ich sposób rozumowania, a nowe zjawiska i trendy mają wpływ na kształtowanie zachowań społecznych. Niezależnie od zamysłów designerów czy firm sprzedających gadżety, sposób, w jaki inteligentne technologie zostaną wykorzystane, jest ostatecznie kwestią wyboru samych użytkowników.

Choć artykuł skupiał się na krytycznych argumentach podkreślających negatywne konsekwencje nadejścia kultury cyfrowych tubylców, trudność sprawia jednoznaczna ocena współczesnej kultury.

⁵²» J. Płuciennik, dz. cyt., s. 257.

⁵³» W. Powers, dz. cyt., s. 48.

Zaprezentowanie negatywnych i pozytywnych aspektów wybranych fenomenów miało na celu ukazanie w miarę całościowego obrazu widocznych zmian kulturowych. Tom Chatfield podkreśla, że przy próbie zrozumienia i opisu inteligentnych technologii w perspektywie kulturoznawczej zawsze obok dostrzeganego potencjału pojawiają się również kwestie problematyczne⁵⁴. Intensywna obecność *digital tools* w przestrzeni społecznej wpłynęła na zmianę doświadczeń kulturowych oraz wywarła ogromny wpływ na scenę komunikacyjną ostatnich kilkadziesiąt lat. Ekspansja internetu i cyfrowych technologii otworzyła ogromne możliwości, ale też ukształtowała nowe dylematy. Pomimo wielości dodatnich aspektów kultury smartfonowej wydaje się, że pozytywna strona powszechnej komputeryzacji wciąż jednak niknie w morzu problemów, jakie niesie ze sobą fala nowych wynalazków.

Jeśli się przyjrzeć, to grupowe życie oraz instykt gromadzenia rzeczy sięga korzeniami do początków dziejów ludzkości. Deyan Sudjic, dyrektor Design Museum w Londynie podkreśla, że w kolekcjonowaniu rzeczy chodzi między innymi o pamięć, a współczesny cyfrowy świat nie pozwala nam o niczym zapomnieć⁵⁵. Przypomnienia, alarmy, aktualizacje, nowe oprogramowania, aplikacje to bodźce sprawiające, że przekształca się sposób naszego uczestnictwa w kulturze, a w związku z tym transformacji ulega całościowy model kultury współczesnej.

Nicholas Carr zauważa, że „to czego właśnie doświadczamy, stanowi w sensie metaforycznym odwrócenie wczesnego etapu biegu cywilizacji: z tych, którzy uprawiali wiedzę osobistą, stajemy się łowcami i zbieraczami w lesie elektronicznych danych”⁵⁶, plemionami bogatymi w stopy technologicznych (zamiast kamiennych) narzędzi. Jesteśmy społecznością zmuszoną poniekąd do ciągłego wyboru pomiędzy byciem *online*, a byciem *offline*. Dziś na styku światów realnego i wirtualnego rodzi się oryginalna kultura, w której kształtują się nowe wzory osobowe, wyrastają pokolenia, w dużym stopniu różniące się od poprzednich. Istotne znaczenie mają indywidualne style pisania, zachowań i obyczajowość ukształtowane w dużym stopniu pod wpływem przedmiotów – nowych technologii. Niektóre z wymienionych zjawisk być może stanowią jedynie eksperymenty, z czasem zostaną porzucone, zapomniane i zastąpione kolejnymi (bardziej aktualnymi); jednak inne staną się na tyle doniosłe i uznane przez społeczeństwo, że powoli zaczną tworzyć własną bogatą tradycję kulturową.

Literatura

Azuma R., *A Survey of Augmented Reality*, „Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6” 1997, nr 4, s. 355–385; www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf.

⁵⁴ T. Chatfield, *How to Thrive in the Digital Age*, Londyn: Macmillan, 2012, s. 63.

⁵⁵ D. Sudjic, *B jak Bauhaus: a jak autentyk, b jak bauhaus, c jak cztery kółka: alfabet współczesności*, tłum. A. Sak, Kraków: Wydawnictwo Karakter, 2004, s. 77.

⁵⁶ N. Carr, dz. cyt., s. 173.

- Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, tłum. S. Królak, Warszawa: Wyd. Sic!, 2005.
- Basulto D., *Positive computing: The tech buzzword you need to know for 2015*, www.washingtonpost.com/blogs/innovations/wp/2015/01/30/positive-computing-the-tech-buzzword-you-need-to-know-for-2015/?wpisrc=nl_innov&wpm=1.
- Bosacki M., *Życie powoli*, „Gazeta Wyborcza” 2006, nr 176.
- Calvo R., Peters D., *Positive Computing: Technology for Well-Being and Human Potential*, Cambridge: The MIT Press, 2004.
- Carr N., *Płytki umysł. Jak Internet wpływa na nasz mózg*, tłum. K. Rojek, Gliwice: Helion, 2003.
- Castells M., *Społeczeństwo sieci*, tłum. M. Maroda i in., Warszawa: PWN, 2011.
- Central Intelligence Agency, *The World Factbook*, www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/xx.html (25.04.2015).
- Chatfield T., *How to Thrive in the Digital Age*, Londyn: Macmillan, 2012.
- Chomsky N., *The Universal Man*, „New Scientist” 2003, nr 213.
- Dejnaka A., *Rzeczywistość rozszerzona i jej zastosowanie w edukacji*, www.e-mentor.edu.pl/arttykul/index/numer/44/id/918.
- Godin S., *Plemiona 2.0. Zostań internetowym przywódcą*, tłum. M. Witkowska, Gliwice: Helion, 2010.
- Gołębiowski Ł., *Śmierć książki. No future book*, Warszawa: Biblioteka Analiz, 2008.
- Gontarek K., *Smartfony pomagają zacieśniać więzy rodzinne, wynika z badania Ericsson*, <http://di.com.pl/smartfony-pomagaja-zaciesniac-wiezy-rodzinne-wynika-z-badania-ericsson-52985>.
- Hatałska N., *Meshing, stacking i shifting, czyli multiscreening z innej perspektywy*, <http://hatalaska.com/2014/10/22/meshing-stacking-i-shifting-czyli-multiscreening-z-innej-perspektywy/>.
- Kaliszewski A., *Główne nurty w kulturze XX i XXI wieku*, Warszawa: Poltext sp. z o. o., 2012.
- Lanier J., *You Are Not a Gadget: A Manifesto*, New York: Alfred A. Knopf, 2010.
- McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, tłum. N. Szczucka, Warszawa, Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, 2004.
- Morbitzer J., *Od homo sapiens do homo computerus*, www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt4/homo.html.
- Pawlicka U., *Romans literatury z Twitterem*, <http://niedoczytania.pl/romans-literatury-z-twitterem/>.
- Płuciennik J., *Sylwiczność nasza powszechna i metakognicja*, „Teksty Drugie” 2012, nr 6.
- Powers W., *Wyloguj się do życia*, tłum. E. Kleszcz, Warszawa: Dom Wydawniczy PWN, 2014.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon” 2001, University Press, część 9, nr 5.
- Small G., Vorgan G., *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, tłum. S. Borg, Poznań: Vesper, 2011.
- Spitzer M., *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk: Dobra Literatura, 2013.
- Stallybrass P., Chartier R., Franklin Mowery J., Wolfe H., *Hamlet's Tables and the Technologies of Writing in Renaissance England*, „Shakespeare Quarterly” 2004, vol. 55, nr 4, s. 379–419.

- Stephoe S., Q & A: *Defining a New Deficit Disorder*, <http://content.time.com/time/health/article/0,8599,1147207,00.html>.
- Sudjic D., *B jak Bauhaus: a jak autentyk, b jak bauhaus, c jak cztery kółka: alfabet współczesności*, tłum. A. Sak, Kraków: Wydawnictwo Karakter, 2004.
- Tadeusiewicz R., *W dymie i we mgle*, www.solidarnosc.org.pl/ksn/strona-archiwalna/Docs/rystad.pdf.
- Toffler A., *Szok przyszłości*, tłum. W. Osiatyński, E. Grabczak-Ryszka, E. Woydyłło, Poznań: Wydawnictwo Kurpisz, 2007.
- Windisch E, Medman N., *Understanding digital natives*, „Ericsson Business Review” 2008, nr 1, www.ericsson.com/ericsson/corpinfo/publications/ericsson_business_review/pdf/108/understanding_digital_natives.pdf.
- Winiecka E., *Pismo wobec doświadczenia uczestnictwa*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2013, nr 56, z. 2.

Jagoda Sałaj

Urodzona w 1988 roku. Doktorantka w Instytucie Kultury Współczesnej na Uniwersytecie Łódzkim. Ukończyła magisterium z kulturoznawstwa oraz dziennikarstwa i komunikacji społecznej. Interesuje się nowymi mediami, komunikacją międzykulturową, ewolucją piśmiennictwa, kognitywistyką oraz związkami nowych technologii z kulturą. Publikowała m.in. w „Zagadnieniach Rodzajów Literackich” / „The problems of Literary Genres”.

SUMMARY

Gadgets, screens and augmented reality.

Some notes on the contemporary generation which uses a digital devices

The article is full reflection of cultural studies, showing the condition of modern man who lives in a world filled of multi-functional gadgets. The aim of paper is to characterize the new communities which through technological devices can practice the original types of creative writing on the internet (twitterature, literature 2.0). This phenomenon results from the participatory culture. Describing the modern world and culture we should take a closer look at creators of tangible goods. A new trend of studies of material culture focused not only on that how humans affect things, but also with how humans being shaped by them. The text provides many references which characterize the inhabitants of the modern world, among them: *digital natives*, *generation Y* and *generation copy – paste*.

Keywords: digital natives, augmented reality, gadgets, generation copy – paste, literature 2.0
