

Maciej Wróblewski

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

DOI 10.19195/1642-5782.14(24).2

Cyfrowy zwrot w polonistyce szkolnej

Cyfrowy zwrot w polonistyce dokonuje się na kilku płaszczyznach i jest zjawiskiem podlegającym różnym przekształceniom w krótkich okresach. O ile do końca XX w. sprawa przemiany piśmiennosci w cyfrowość była przedmiotem akademickich rozważań — które podejmowali, między innymi, Jack Goody, Eric Havelock, Walter J. Ong, Lev Manovich — o tyle wraz z dynamiczną ekspansją tak zwanego *cultural software* (kulturowego oprogramowania) od początku XXI w. coraz częściej dostrzega się skutek praktyczny przenikania „cyberfaktów” i „cyberartefaktów” do rzeczywistości, w tym także do języka. Sądzę, że propozycja spożytkowania pojęcia kulturowego oprogramowania ma swoje wyraźne zalety. Przede wszystkim kieruje naszą uwagę na udział struktur programistycznych, wymuszających określone zachowania człowieka, w tworzeniu/wytwarzaniu i obiegu wartości kulturowych we współczesnym świecie. Rzeczywistość wirtualna, w której krążą w formie zdigitalizowanej elementy tradycyjne (np. książka literacka w formie kodeksu, zapis koncertu jazzowego z lat 70., film dokumentalny utrwalony na taśmie filmowej 16 mm) oraz wytworzone za pomocą urządzeń cyfrowych, staje się swoistym polem gry różnych sił kulturotwórczych. Niekoniecznie ich celem jest edukacja czy wychowywanie; z wysokim prawdopodobieństwem należy założyć, że wciąż odnawiane i pomnażane treści (pop)kulturowe w internecie służą rozrywce przynoszącej określony zysk¹. Niemniej jednak aktywność kulturotwórcza instytucji publicznych w rzeczywistości wirtualnej wzrasta, czego efektem są bardzo dobre i wartościowe platformy typu Ninateka, Polona, Narodowe Archiwum Cyfrowe.

W związku z powstaniem społeczeństwa sieci (określenie Manuela Castellsa), które ma charakter zglobalizowany i zarazem wysoce zindywidualizowany, relacje między jego członkami a wartościami kulturowymi ulegają zasadniczej zmianie. W tym kontekście szkoła jako instytucja edukacyjno-wychowawcza

¹ Na ten temat zob. M. Castells, *Władza komunikacji*, przeł. J. Jedliński, P. Tomanek, Warszawa 2013.

wciąż ma duży wpływ na to, w jaki sposób młodzi ludzie korzystają z zasobów kulturowych, jakimi są konsumentami oraz w jakim stopniu i czy w ogóle potrafią stawiać opór praktykom służącym zdobyciu władzy, rozszerzeniu wpływów w celu uzyskania jak największych zysków². *Cultural software* jest zatem ważnym elementem naszej codzienności, determinuje w coraz wyższym stopniu nasze zachowania, postawy, wpływa na relacje międzyludzkie. Powinno zatem stać się owo kulturowe oprogramowanie przedmiotem zainteresowania szkoły i osób odpowiedzialnych za edukację polonistyczną.

Po raz pierwszy pojęcia *cultural software* użył pod koniec lat 90. Jack M. Balkin w książce *Cultural Software: a theory of ideology*³. Kilkanaście lat później Manovich w pracy *Software Takes Command: Extending the language of new media* rozwinął pojęcie Balkina, nadając mu nową jakość. Chodzi o to, że oprogramowanie używane na co dzień nie pozostaje bez wpływu na nasz sposób komunikowania się. *Cultural software* to nowa, cyfrowa wersja zasobów kulturowych, w których znaki — symbole, alegorie — zyskują odmienną formę, właśnie cyfrową, opartą na języku programistycznym. Dzięki temu rodzi się nowa jakość relacji między twórcami a odbiorcami, zmienia się status artysty i jego dzieła, powstają nowe formy artefaktów („cyberartefaktów”), obieg wartości kulturowych nie przypomina tego, który charakteryzował kulturę pierwszego, drugiego i trzeciego układu⁴. Nawet ten ostatni, oparty na pośrednich środkach komunikowania, obejmujący przede wszystkim (choć nie tylko) kulturę masową, zdecydowanie różni się od *cultural software*. Kluczem do zrozumienia jego istoty są cechy języka, w którym został zapisany, to znaczy: reprezentacja numeryczna, modularność, automatyzacja, wariacyjność i transkodowanie. Wymienione właściwości można sprowadzić do swoistej plastyczności obiektów obecnych w środowisku internetowym. Łatwo podlegają multiplikacji, dystrybucji i różnego rodzaju działaniom o mniej lub bardziej twórczym charakterze, czego efektem mogą być nowe treści.

Sposób, w jaki komputer modeluje świat, przedstawia dane, udostępnia je w celach przetwarzania, kluczowe funkcje wspólne wszystkim programom, jak wyszukiwanie, dopasowywanie, sortowanie i filtrowanie, budowa interfejsu — wszystko to, co można nazwać komputerową ontologią, epistemologią i pragmatyką — wpływają na kulturową warstwę nowych mediów, ich organizację, nowo powstające gatunki, ich treść⁵.

Ponadto nie bez znaczenia jest intensywna i naprzemienna relacja między twórcą a odbiorcą, między tym, kto tworzy wartości kulturowe, a tym, kto posługuje się nimi w różnych celach, niekoniecznie do zaspokojenia potrzeby roz-

² „Właściciele globalnych multimedialnych sieci korporacyjnych (które same są sieciami — sieciami osób, które nimi kierują) z pewnością należą do ośrodków władzy w społeczeństwie sieci, ponieważ programują najważniejszą sieć: metasieć sieci komunikacyjnych, przetwarzających obrazy, które stanowią ośnowę naszych uczuć, myśli, życia, uległości, oporu”, *ibidem*, s. 414.

³ J.M. Balkin, *Cultural Software: a theory of ideology*, New Haven-London 1998, s. IX.

⁴ A. Kłosowska, *Socjologia kultury*, Warszawa 1983 (rozdz. *Kultura trzech układów*).

⁵ L. Manovich, *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryński, Warszawa 2006, s. 115.

rywki. Wraz z rozwojem nowych mediów nastąpiła swoista demokratyzacja wytwarzania, dystrybucji i obiegu dóbr kulturowych, co nie pozostaje bez związku z postawą społeczności sieciowej wobec sztuki ujmowanej całościowo, a nie tylko udostępnianej w przestrzeni wirtualnej. Zasoby internetowe, charakteryzujące się ekspresją, skrótowością i polimedialnością, determinują z kolei kształtowanie się wrażliwości estetycznej. Sztuka, w tym literatura, prezentowana w formie tradycyjnej wymaga od instytucji pośredniczących w jej odbiorze (szkół, bibliotek, teatrów, centrów kulturalno-artystycznych) stosowania nowych bodźców uwzględniających dzisiejsze pokolenie czytelników, widzów, słuchaczy. Wraz z kolapsem „galaktyki Gutenberga” sytuacja czytelnictwa wśród dzieci i młodzieży staje się prawdziwym kulturowym wyzwaniem dla szkoły, przede wszystkim dla bibliotekarzy i polonistów⁶.

Należy zauważyć coraz większą zależność między środowiskiem zaprogramowanym w języku sztucznym a naszą rzeczywistością, która nie może być się bez języka naturalnego. Wciąż jeszcze komunikujemy się, używając języka narodowego, kształcimy umiejętności w zakresie budowania wypowiedzi ustnych i pisemnych na wszystkich etapach edukacji polonistycznej. Chociaż w ciągu ostatnich dwudziestu lat zmieniały się elementy owego kształcenia, czego skutkiem akcentowana w szkole potrzeba doskonalenia praktyki komunikacyjnej kosztem budowania świadomości językowej i komunikacyjnej, to wciąż język naturalny w różnych swoich postaciach (mówiony — pisany, literacki — użytkowy, nierozwinięty — rozwinięty) stanowi główny cel nauki. Warto jednak wskazać na przedmiot, także obecny w szkole, który w świadomości polonistów leży na antypodach kształcenia językowego i literackiego.

Myślę tu o technologiach informacyjnych istniejących na wszystkich poziomach edukacji, nie wyłączając studiów licencjackich czy doktoranckich. W wypadku technologii informacyjnych kształcenie obejmuje wiele rozmaitych działań, których cele w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw społecznych są dobrze sprofilowane. Uwzględniają specyfikę nie tylko edukacji na poszczególnych etapach, lecz także zainteresowania uczniów zawartością środowiska sieciowego i jego organizacją, strukturą. Stanowi o tym Propozycja zmiany *Podstawy programowej kształcenia informatycznego*⁷.

Elementem powszechnego kształcenia informatycznego powinna stać się również umiejętność programowania, która jest uważana za jedną z podstawowych kompetencji XXI w. W przedkładanej propozycji nauka programowania jest częścią zajęć informatycznych od najmłodszych lat i służy między innymi kształtowaniu znaczenia pojęć informatycznych i rozwojowi metod informaty-

⁶ Na temat czytelnictwa dzieci i młodzieży zob. Z. Zasacka, *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*, Warszawa 2014; *Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media*, red. M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk, Toruń 2015.

⁷ <http://men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/07/propozycja-zmian-w-podstawie-programowej.pdf> [dostęp: 23.10.2015].

ki, w tym myślenia komputacyjnego. Kształci umiejętność logicznego myślenia, sprzyja dobrej organizacji pracy podczas rozwiązywania problemów i buduje kompetencje potrzebne do współpracy, niezbędne dzisiaj w niemal każdym zawodzie. W warunkach szybko zmieniającej się technologii te umiejętności są ponadczasowe, trwalsze niż jakikolwiek język czy środowisko programowania. Umiejętności nabyte podczas programowania są przydatne zarówno na zajęciach z innych przedmiotów, jak i później w różnych zawodach, niekoniecznie informatycznych. Umożliwiają przejście z pozycji cyfrowego konsumenta na pozycję cyfrowego twórcy oraz przyjęcie roli osoby władającej technologią, a nie tylko poddającej się jej⁸.

Spośród treści programu kształcenia informatycznego wybrałem moim zdaniem najważniejsze, które obejmują edukację ujętą całościowo:

- myślenie komputacyjne (termin wprowadzony przez Jeannette Wing⁹),
- stosowanie oprogramowania do rozwiązywania zadań matematycznych, fizycznych, chemicznych,
- tworzenie baz danych,
- umiejętność posługiwania się programami użytkowymi (prezentacje, obróbki plików audio i wideo, tworzenie stron internetowych za pomocą szablonów),
- kreatywność i praca zespołowa,
- tworzenie programów służących konkretnym celom edukacyjnym jako pomoc w ramach nauki różnych przedmiotów,
- praktyczne zastosowanie wiedzy na temat funkcjonowania sieci,
- umiejętność szyfrowania i rozwiązywania problemów odnoszących się do dziedziny matematyki.

Z krótkiego zestawu umiejętności typowych dla użytkownika języka nowych mediów wyłania się obraz nastolatka potrafiącego mniej lub bardziej sprawnie poruszać się w środowisku *cultural software*. Widać wyraźnie, że na poziomie podstawowym kształcenie informatyczne pełni przede wszystkim funkcje usługowe wobec innych przedmiotów szkolnych, zakładam, że także wobec języka polskiego. Ale poza tak właśnie zorganizowaną nauką informatyki współczesny uczeń, jak każdy aktywny uczestnik życia kulturowego, korzysta w różny, by nie powiedzieć — różnorodny, sposób z nowych mediów.

Rewolucja cyfrowa zmieniła nie tylko nasz sposób komunikowania się między sobą, korzystania z dóbr kultury, wpłynęła na formy spędzania wolnego czasu, organizacji pracy — w tym pracy naukowej — lecz także determinuje i będzie determinowała zachowania człowieka. Niewątpliwie jednym z niebezpiecznych tego typu zjawisk, powiązanych licznymi niemi (psychologicznymi, społecznymi,

⁸ *Ibidem*, s. 2.

⁹ Zob. J.M. Wing, *Computational Thinking*, „Communications of the ACM” 49, 2006, nr 3, s. 33–35. Wing wskazała następujące funkcje „myślenia obliczeniowego”: pobudzanie kreatywności, holistyczne rozwijanie umiejętności oraz zdolności człowieka, racjonalizacja procesów myślowych adekwatnie do pojawiających się problemów w świecie cyfrowym.

kulturowymi, ekonomicznymi) z nowymi mediami, jest „płynna tożsamość” lub „tożsamość na żądanie” skoncentrowana na dostarczaniu sobie — w sposób legalny bądź nie — różnych bodźców wywołujących uczucie przyjemnego i pozornego nasycenia. W tym kontekście konsumpcja staje się niezbędna do tego, by nadać określoną postać tożsamości indywidualnej, by różnić się od swoich koleżanek i kolegów lub by zostać przez nich zaakceptowanym. Ten efekt wykorzystują doskonale „organizatorzy” i dystrybutorzy treści popkulturowych, wypełniających nimi czas wolny młodych ludzi¹⁰.

By nie ugrzęznąć w chaosie zagadnień, proponuję opisać zmiany związane z rewolucją cyfrową wyłącznie w dwóch obszarach — behawioralno-mentalnym i społeczno-kulturowym.

Opis pierwszego wypadu zacząć od stwierdzenia oczywistego, że nasza codzienność coraz trudniej daje się wyobrazić bez dostępu do urządzeń, których wielorakie funkcje oparte są na pozyskiwaniu, przetwarzaniu i dystrybuowaniu danych. Moim zdaniem przenośne urządzenia, dostępne niemal każdemu w tej części świata, są czymś więcej niż tylko poręcznym aparatem do komunikacji. Wiele dzieci, podobnie jak dorośli, jest „zrośniętych” z różnej jakości urządzeniami typu smartfon. Za ich pośrednictwem włącza się aktywnie w globalną sieć i komunikuje z lokalnymi społecznościami, pozyskuje różne dane — od prostych tekstów poczynając, na plikach multimedialnych kończąc. Ten niewielki przedmiot, wyposażony w liczne programy i aplikacje, których cechą jest personalizacja, stał się integralną częścią codziennego wyposażenia dużej liczby uczniów. Całodobowe korzystanie z mobilnych urządzeń wielofunkcyjnych zmienia zachowania człowieka. Przede wszystkim pobudza do specyficznej aktywności, wymusza koncentrację uwagi i skłania do szybkiego reagowania na dochodzące za jego pośrednictwem sygnały, powiadomienia, przypomnienia, zaproszenia. Dzielenie uwagi między realność a wirtualność staje się powoli zjawiskiem normalnym, powszechnym i konstytuującym zachowania współczesnego ucznia. Balans ów przemodelowuje zachowanie dzieci i młodzieży, ogranicza uczestnictwo w tradycyjnych formach odbioru tekstów kultury, nie wyłączając czytania utworów literackich.

¹⁰ Na ten temat zob. rozdział *Kultura na rozdrożu* z książki Edwina Bendyka *Bunt sieci* (Warszawa 2012). Kategoria czasu wolnego bardzo mocno zrośnięta jest z kapitalizmem i dystrybucją dóbr kultury. W związku ze zmianą kulturową wywołaną pojawieniem się nowych mediów czas wolny młodzieży w coraz mniejszym stopniu zagospodarowywany jest przez instytucje publiczne. „Najważniejsze zmiany dokonały się w sferze pracy i obszarach będących jej przeciwieństwem — tj. czasu wolnego. Nowy kapitalizm »odeczarował pracę« i »zaczarował konsumpcję«. Nadal wymaga od ludzi dyscypliny i odpowiedzialności w sferze wytwarzania dóbr, ale jeszcze mocniej stymuluje potrzebę przyjemności i zabawy. To bardzo ważne z punktu widzenia okoliczności, w których dorastają ludzie młodzi. Na skutek działań marketingowych i reklamy konsumpcja przystacza się w potrzebę, której zaspokojenie (czy raczej nieustanne zaspokajanie) staje się warunkiem (poczucia) samorealizacji. Jednocześnie różne konsumpcyjne presje nie są odczuwane jako formy ucisku — bowiem to, co obiecują, to głównie przyjemność i radość”, *Młodzi 2011*, red. M. Boni, Warszawa 2011, s. 222.

Cyfrowy zwrot w polonistyce zapewne zostanie wymuszony zmianami behawioralno-mentalnymi i społeczno-kulturowymi, które od kilku lat intensywnie następują wśród młodych pokoleń Polaków. Problemem jest nie tyle spadający poziom czytelnictwa, niechlujstwo językowe i werbalna agresja wśród nastolatków i dorosłych, ile to, jak z tymi negatywnymi zjawiskami radzi sobie szkoła, a w szczególności osoby odpowiedzialne za edukację polonistyczną. Nie odwróci tej tendencji wprowadzanie kolejnych cyfrowych środków dydaktycznych, jak tablice interaktywne, e-podręczniki i platformy edukacyjne. Moim zdaniem konieczna wydaje się reorganizacja treści kształcenia polonistycznego, zasadzających się na trzech relacjach: człowiek–język, człowiek–kultura, człowiek–literatura. Zastępowanie lektury utworu literackiego odbiorem tekstu oraz zastępowanie świadomości językowej sprawnością komunikacyjną prowadzi na manowce. Szczególnie tekstocentryzm, determinujący praktykę polonistyczną, wymaga rozważnej zmiany, w której istotną rolę powinien odegrać *cultural software*. Jego szkolna aktywizacja w edukacji polonistycznej jest możliwa za pośrednictwem innego przedmiotu, z pozoru lokującego się na antypodach przedmiotów humanistycznych, to znaczy technologii informatycznych.

Mając świadomość, że szkoła jako instytucja edukacyjno-wychowawcza zawsze odznaczała się pewnego rodzaju zachowawczością i konserwatyżmem, że jej stabilizowanie w dłuższych okresach przynosiło wymierne korzyści w jakości nauczania, warto jednak rozważyć zmianę w zakresie treści edukacji polonistycznej. Zasoby internetowe, jak pliki multimedialne, blogi¹⁵, prywatne strony internetowe, fora dyskusyjne, witryny wydawnictw, portale informacyjne, mogą (lub powinny) stać się niebawem ważnym przedmiotem analizy i opisu w kontekście zadań oraz celów edukacyjnych. Wiąże się z tym problem płynności ról nadawcy i odbiorcy w świecie kultury eksponowanej w nowych mediach.

Bibliografia

- Balkin J.M., *Cultural Software: a theory of ideology*, New Haven-London 1998.
Bendyk E., *Bunt sieci*, Warszawa 2012.
Bendyk E. et al., *Kultura 2.0. Wyzwania cyfrowej przyszłości*, Warszawa 2007.
Castells M., *Władza komunikacji*, przeł. J. Jedliński, P. Tomanek, Warszawa 2013.
Górska M., *Piśmienność i rewolucja cyfrowa*, Wrocław 2012.

¹⁵ Według mnie blog mający kilka odmian (wideoblog, moblog, audioblog, mikroblog) jest bardzo interesującą formą aktywności użytkowników nowych mediów. Poza tym za jego pośrednictwem utrwalane są określone praktyki językowe, które opisane zostały już w licznych publikacjach. Na ten temat zob. K. Kadaj-Kuca, *Moda na blogowanie. Blog jako komentarz, element polityki redakcyjnej i narzędzie kreacji politycznej rzeczywistości*; oraz M. Kawka, *Blog jako gatunek dziennikarski — ewolucja i transgresja*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, red. K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman, Warszawa 2010; M. Szewczyk, *Blog*, [w:] *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski et al., wstęp A. Karpowicz, Warszawa 2014.

- Hopfinger M., *Literatura i nowe media po 1989 roku*, Warszawa 2010.
- Kadaj-Kuca K., *Moda na blogowanie. Blog jako komentarz, element polityki redakcyjnej i narzędzie kreacji politycznej rzeczywistości*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, red. K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman, Warszawa 2010.
- Kawka M., *Blog jako gatunek dziennikarski — ewolucja i transgresja*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, red. K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman, Warszawa 2010.
- Kłóskowska A., *Socjologia kultury*, Warszawa 1983.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.
- Młodzi 2011*, red. M. Boni, Warszawa 2011.
- Od liberatury do e-literatury*, red. E. Wilk, M. Górski-Olesińska, Opole 2011.
- Szewczyk M., *Blog*, [w:] *Od aforyzmu do zinu. Gatunki twórczości słownej*, red. G. Godlewski *et al.*, wstęp A. Karpowicz, Warszawa 2014.
- Sztuka dziecięca i młodzieżowa a nowe media*, red. M. Wróblewski, E. Kruszyńska, A. Szwagrzyk, Toruń 2015.
- Tekst (w) sieci. Tekst, język, gatunki*, red. D. Ulicka, Warszawa 2009.
- Wing J.M., *Computational Thinking*, „Communications of the ACM” 49, 2006, nr 3.
- Zasacka Z., *Czytelnictwo dzieci i młodzieży*, Warszawa 2014.

Źródła internetowe

- Digital, Social & Mobile in 2015*, <http://wearesocial.net/blog/2015/01/digital-social-mobile-world-wide-2015> [dostęp: 30.10.2015].
- <http://men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/07/propozycja-zmian-w-podstawie-programowej.pdf> [dostęp: 23.10.2015].