

Wprowadzenie

Trzynasty tom „Ars Educandi” stanowi swojego rodzaju kontynuację tomu dwunastego. Oba wydania zostały zainspirowane wystąpieniami z pierwszej, interdyscyplinarnej konferencji naukowej „Światy wyobrażone a nauki społeczne”, która odbyła się na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego 12 maja 2015 roku. Zaprezentowane publikacje, będące wynikiem badań własnych autorów, koncentrują się wokół relacji zachodzących między rozwojem nowych technologii a sferami gospodarki, kultury, mediów i indywidualnych ludzkich doświadczeń. W obliczu dynamicznego rozwoju nowych technologii człowiek coraz bardziej staje się istotą balansującą na granicy dwóch odmiennych, acz silnie zalegających się światów: realnego i cyfrowego. Na ich pograniczu wytwarza się nowa jakość życia, czerpiącego aktywnie z zasobów i sposobów działania charakterystycznych dla obu płaszczyzn (Ostrowicki 2007). Sposoby, w jakie człowiek wchodzi w interakcje z coraz bardziej złożonymi systemami technologicznymi; w jakie korzysta z dostarczanych przez nie rozwiązań; w jakie uczy się dzięki nim i pozyskuje nowe zdolności, były już wcześniej przedmiotem dyskusji na łamach „Ars Educandi” – w numerze dziesiątym (2013) poświęconym technologiom edukacyjnym. Publikowane tam artykuły poruszały między innymi temat kontrowersji, jakie wśród teoretyków i praktyków edukacji wywołały radykalne przemiany kulturowe, które są wynikiem rozpowszechnienia się nowych technologii komunikacyjnych (Bougsiaa, Cackowska, Kopciewicz 2013: 25).

Poruszane wówczas kwestie nie straciły nic ze swej doniosłości – wprost przeciwnie – stały się jeszcze bardziej żywotne. Jesteśmy przeświadczeni, że zawarte w tomie trzynastym publikacje można traktować jako kontynuację podjętej wówczas dyskusji – nie tylko nad rolą dyscyplin pedagogicznych w zmieniającym się świecie, ale także nad ogółem wyzwań stojących przed naukami społecznymi w obliczu radykalnych przekształceń rzeczywistości społecznej i ewoluującej kultury cyfrowej.

Tom otwiera artykuł profesor Lucyny Kopciewicz poświęcony kulturowej analizie zjawiska cyborgizacji. Autorka ukazuje, jak dyskurs dotyczący idei postępu przekłada się na oczekiwania wobec skutków rozwoju technologicznego – w jego pozytywnych i negatywnych aspektach. Wskazuje przy tym na silnie zakorzeniony, historyczny kontekst symboliczny idei cyborga jako produktu przekonania o nieuchronnym, deterministycznym wpływie rozwoju naukowego.

Autor drugiego tekstu Hussein Bougsiaa podejmuje problematykę procesu uczenia się w środowisku rzeczywistości rozszerzonej (ang. *augmented reality*), to jest świata realnego wzbogaconego o perspektywę i możliwości wynikające z zastosowania urządzeń technologii informacyjnej, nakładających się aktywnie na percepcję świata. Autor ukazuje rzeczywistość rozszerzoną jako naturalną przestrzeń pośrednią, punkt przejściowy pomiędzy naszą bazową, zmysłową percepcją świata a pełną rzeczywistością wirtualną. Wskazuje w tekście na ogromny potencjał edukacyjny tej perspektywy jako narzędzia wspomagającego procesy kształcenia.

Kolejne trzy teksty koncentrują się na problematyce związanej z grami wideo. Artykuł Radosława Kierepki jest zbudowany wokół pojęcia transmedialności – ukazuje, w jaki sposób twórcy gier wideo korzystają ze zróżnicowanych mediów i kanałów komunikacyjnych, tworzą markę produktu jako wykraczającego poza sztywne granice pojedynczego medium oraz prowadzą równoległe narracje fabularne za pośrednictwem zróżnicowanych form komunikacyjnych. W naszym tekście – Piotra Prósinoskiego i Piotra Krzywdzińskiego – wskazujemy, że gry są nie tylko formą rozrywki, ale mogą stanowić inspirację dla rozmaitych aktywności twórczych ze strony odbiorców. Następny badacz – Paweł Olejniczak – również odnosi się do problematyki gier wideo w kontekście pedagogicznym. Ukazuje, jak gry, w zamierzeniu nie mające charakteru edukacyjnego, mogą przekazywać wiedzę, umiejętności oraz budować postawy sprzyjające uczeniu się czy wspierać w nieintencjonalny sposób proces dydaktyczny.

Małgorzata Osowiecka oraz Izabella Gacka zwracają się w kierunku psychologii. Wskazują one na doświadczenie estetyczne – także w kontekście elektronicznych środków przekazu – jako sposób regulowania reakcji emocjonalnych.

Aleksandra Dymowska zwraca uwagę na negatywne skutki przemian społecznych. Porusza problem zaburzeń snu oraz uzależnień wśród współczesnej młodzieży. Analizę zagadnienia wzbogaca o kontekst przemian stylu życia, powiązanych z dostępem do nowych technologii.

Agnieszka Budnik porusza kwestię konstruowania dyskursu medialnego. Na przykładzie narracji dotyczącej praw reprodukcyjnych (ze szczególnym uwzględnieniem kwestii aborcji) autorka ukazuje zarówno opresyjny, jak i emancypacyjny potencjał współczesnych kanałów komunikacyjnych.

Jakub Dąbrowski odświeża problematykę analizy marzeń sennych na gruncie psychologii. Poddając analizie dotychczasowe osiągnięcia badawcze i teoretyczne w tej dziedzinie, dąży do syntezy wiedzy z zakresu analizy i wykorzystania snów w pracy psychologa, psychiatry lub terapeuty.

Kolejny tekst można nazwać refleksją z pogranicza nauk społecznych i prawnych. Bartosz Wysocki podejmuje istotny temat prawa do anonimowości i bycia zapomnianym w kontekście rozwoju nowych mediów. Zwraca uwagę na konsekwencje łatwości i powszechności dostępu do informacji oraz na to, jak takie warunki wpływają na funkcjonowanie ludzi.

Tom zamyka tekst Łukasza Stankiewicza *Amerykański bunt przeciwko merytokracji* będący recenzją książek: *Twilight of the Elites: America after Meritocracy* Christophera Hayesa, *Excellent Sheep: The Miseducation of the American Elite and the Way to*

a Meaningful Life Williama Deresiewicza oraz *Listen, Liberal: Or, What Ever Happened to the Party of the People* Thomasa Franka.

Serdecznie zapraszamy Czytelników do lektury. Jesteśmy przekonani, że zebrane tu prace są nie tylko interesujące z naukowego punktu widzenia, ale także poruszają całą gamę niezwykle istotnych współcześnie problemów. Mamy nadzieję, że podjęte tu rozważania będą inspiracją dla kolejnych badań i inicjatyw naukowych mających na celu dalszą eksplorację fascynującego pola badawczego jakim jest rozwój technologiczny i jego wpływ na życie społeczne we wszelkich jego przejawach.

Piotr Prósiniowski
Piotr Krzywdziński

Literatura:

- Bougsiaa H., Cackowska M., Kopiciewicz L., 2013, *Dzieci w kulturze cyfrowej*, „Ars Educandi” t. 10.
- Ostrowicki M., 2007, *Inteligentne byty w elektronicznym realis. Spotkanie*, http://www.sideymyoo.art.pl/Inteligentne_byty_w_elektronicznym_realis.pdf [dostęp: 19.11.2016].