

## Wprowadzenie

Tegoroczny numer „Ars Educandi” jest poświęcony rekonfiguracjom dokonującym się w różnych obszarach przestrzeni społecznej i wymiarach ludzkich doświadczeń w związku z dynamicznym rozwojem nowoczesnych technologii informacyjnych<sup>1</sup>. Nasze wysiłki badawcze prezentowane w zebranych artykułach łączy sposób rozumienia współczesnych technologii. Rozumienie to osadzamy w perspektywie kulturowej i antydeterministycznej, co oznacza, że uznajemy, iż technologie nie są apriorycznie sprawcze. Przyjmujemy je jako wpisane w złożoną sieć kulturowych relacji, dzięki którym zyskują znaczenie i objawiają swój konstruktywny lub destrukcyjny potencjał.

Jadwiga Charzyńska ilustruje problematykę technologicznych rekonfiguracji w odniesieniu do współczesnej praktyki artystycznej rozwijającej się na styku sztuki i nauki; praktyki czerpiącej inspirację ze współczesnych technologii i nauki, a także jest krytycznym komentarzem stopnia ich ingerencji w ludzkie życie. W kolejnych tekstach jest podejmowany problem dziecięcej socjalizacji i uczenia się w kulturze cyfrowej, w środowisku współtworzonym przez współczesne technologie mobilne (Hussein Bougsiaa, Małgorzata Cackowska, Lucyna Kopiciewicz). Dominującym wątkiem tej dyskusji nie jest jednak kwestia narzędzi mobilnych dostępnych dla dzieci, ale raczej ich kulturowa i edukacyjna zawartość – aplikacje. Zagadnienie to podejmują zarówno Michał Zajac, jak i Małgorzata Cackowska. Kolejną odsłoną tego problemu jest tekst Piotra Prósinińskiego o potencjałach socjalizacyjnych tkwiących w grach komputerowych. Inna płaszczyzna dyskusji o współczesnych technologiach mobilnych wyłania się z artykułu Tomasza Nowickiego – narzędzia mobilne zyskują tu status technologii kulturowego przetrwania wykluczonej grupy społecznej w obliczu polityki wysiedleń. W ostatnim artykule – autorstwa Piotra Krzywdzińskiego – jest stawiane pytanie o status współczesnych technologii informacyjnych ujmowanych w perspektywie posthumanizmu jako pedagogicznie znaczącego nie-ludzkiego aktora.

Ponieważ rozwój technologii informacyjnych jest ściśle związany z dyskursem postępu, badacze społeczni zakładają, że technologie są sprawcze same w sobie

---

<sup>1</sup> Artykuły zawarte w niniejszym tomie powstały w ramach projektu NCN 2013/09/B/HS6/03091, zatytułowanego *M-rodzice i m-dzieci. Bezprzewodowa socjalizacja i uczenie się w kulturze cyfrowej*.

i wyzwala ją – w iście cudowny sposób, przez sam fakt ich istnienia – pewien rewolucyjny, emancypacyjny czy demokratyczny potencjał: automatycznie wyzwala ją uczenie się, kreatywność i same w sobie sprzyjają rozwojowi – zwłaszcza najmłodszych pokoleń. Jesteśmy przekonani, że technologie informacyjne posiadają takie potencjały, **o ile zostaną one uaktywnione przez konkretne ich użytkowanie** w kontekstach, które będą sprzyjać równościowej, demokratycznej i twórczej partycypacji w kulturze. A to zadanie ma mniejszy związek z samą technologią, natomiast większy ze stosunkami społecznymi konstruowanymi wokół niej. Zatem dyskursy, w których technologie mobilne definiuje się jako uzależniające zabawki prowadzące do emocjonalnego spustoszenia i komunikacyjnego zubożenia, wykluczają możliwość **wyobrażenia sobie** nowych form praktyki edukacyjnej i nowych form wspólnoty, które umożliwiłyby realizację tego potencjału tak, by używanie jakościowo dobrej współczesnej technologii było wspólnotowym procesem społecznym, nie zaś aktywnością sprywatyzowaną, zindywidualizowaną i niekiedy wręcz elitarną.

Ten namysł jest szczególnie istotny w przypadku tych, którzy dobrodziejstw uczestnictwa w mobilnej kulturze potrzebują najbardziej – wykluczonych grup społecznych oraz dzieci, których kompetencje kulturowe są obecnie w fazie kształtowania. Niedostatek kapitału kulturowego sprawia, że ludzie zamieszkują (i będą zamieszkiwać) w jakościowo różnych przestrzeniach kultury cyfrowej, a różnice te nie są uwarunkowane wyłącznie kwestią zamożności i dostępnością określonych narzędzi cyfrowych. Dają one o sobie znać w sferze efektywnego i twórczego korzystania ze współczesnej technologii, co oznacza, że lepiej sytuowani kulturowo mają nie tylko dostęp do lepszego sprzętu i aplikacji, ale mają też stosunkowo większe szanse na otrzymanie lepszego, merytorycznego wsparcia, ukierunkowującego ich praktyki i motywacje w zakresie używania współczesnych technologii.

Byłoby naiwnością oczekiwanie, że wskazane grupy dokonają samodzielnego wysiłku rekonstrukcji kapitału kulturowego, którym dysponują (nie jesteśmy też przekonani, że rodzice staną się wystarczająco dobrymi przewodnikami dzieci po kulturze cyfrowej), dlatego zadanie dobrego przewodnictwa kierujemy w stronę szkoły i instytucji kultury, w których – jak wierzymy – wszyscy powinni mieć szansę współdziałania z nowoczesną technologią mobilną, komunikując i dzieląc się efektami swojej twórczości ze społeczeństwem.

Dziękujemy wszystkim Autorkom i Autorom za wkład w powstanie niniejszego tomu.

Hussein Bougsiaa  
Małgorzata Cackowska  
Lucyna Kopciwicz