

Joanna Dziekońska

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie
joanna.dziekonska@uwm.edu.pl

Zostań *MovieStarPlanet!* – czyli o partycypacji kultury dziecięcej w kulturze cyfrowej

Summary

Become *MovieStarPlanet!* – on the participation of children's culture in digital culture

This article reflects on the specificity of contemporary children's participation in digital culture. It comprises study results, whose aim was the reconstruction of children's culture created by children during internet communication in the *MovieStarPlanet* service. The communication in the service has been treated as an example of a new dimension of children's culture and, as such, it is the subject of the present study. The adopted study procedure mainly comprised the netnographic method and revealed many original examples of children's culture. Among the creations published by children in the service, the following were distinguished, among others, multimedia images (*ArtBooks*, *arts*), several short audio-visual pieces, animated photos, stylings (*looks*) as well as text thematic games published on the forum. The analysis of children's e-folklore made it possible to formulate conclusions on the communal and creative functioning of children in a selected web place, a rich variety of themes and types of undertaken communication initiatives and the existence of specific features of children's language implying the existence of the internet aspect of children's culture.

Słowa kluczowe: kultura dziecięca w internecie, e-folklor, komunikacja internetowa dzieci, sieciowe podwórka

Keywords: children's culture on the Internet, e-folklore, children's Internet communication, network backyard

Teoria cyfrowego podziału vs partycypacja dzieci w kulturze cyfrowej

Eskalacja udziału nowych mediów w życiu dzieci i młodzieży zaowocowała wieloma badaniami dotyczącymi specyfiki dzieciństwa w zmediatyzowanej rzeczywistości. W efekcie dość szybko w dyskursie społecznym zaczęły pojawiać się różnorodne określenia pokoleń, które determinował stopień oswojenia z poszczególnymi rodzajami mediów: „Baby Boomers”, „Pokolenie X”, „Pokolenie Y”, „Generacja Z” (Cantelmi 2015: 47–54), „Klik Generation” (Górny, Zygmunt 2011: 49), „Pokolenie sieci”, „Millenarsi”, „Pokolenie Ja”, „E-generacja” (Tapscott 2010: 10). Za pioniera w zakresie definiowania populacji w zależności od poziomu zaangażowania przedstawicieli owych pokoleń w kulturę cyfrową

uznaje się Marca Prensky'ego, który na stałe wprowadził do nauk społecznych biegunowe pojęcia *digital natives/ digital immigrants*. Różnice między „cyfrowymi tubylcami” a „cyfrowymi imigrantami” widoczne m.in. na poziomie myślenia i uczenia się, budowania i podtrzymywania relacji społecznych czy kreowania własnej tożsamości, zdaniem autora, dzielą oba pokolenia na tyle mocno, iż przejawiają one problemy w porozumieniu się wzajemnym (Prensky 2001a; Prensky 2001b).

Teoria cyfrowego podziału spotkała się ze znacznym zainteresowaniem badaczy, była bowiem przywoływana w ponad dziesięciu tysiącach prac (Toczyski 2017: 100). Wśród nich znalazły się też takie, których autorzy oceniali ją jako uproszczone rozróżnienie, negatywnie rzutujące na sposób rozumienia zjawiska (Zob. Bayne, Ross 2007; Helsper, Eynon 2010). Na polskim gruncie do głosów kwestionujących zasadność teorii Prensky'ego dołączyli jako jedni z pierwszych Lucyna Kopciewicz i Hussein Bougsiaa. Zdaniem tych autorów, stawianie sztywnej granicy między pokoleniami prowadzi do szerszenia uproszczeń i fałszywych diagnoz oraz determinuje dwie grupy badań: „badania utrzymane w alarmistycznym duchu, amplifikujące model »zagrożonego dzieciństwa« i badania aprioryczne celebryjące wzór wyemancypowanych, kompetentnych *cyberkids*” (Bougsiaa, Kopciewicz 2016: 87). Między koncepcjami technoentuzjastycznymi i technofobicznymi brakuje jednak takich, które traktowałyby o tym, w jaki sposób dzieci postrzegają media, jakie znaczenia im nadają, jakie są społeczne konteksty użytkowania mediów przez dzieci, a więc takich badań, które „rozjaśniają obraz faktycznego, zróżnicowanego sposobu partycypacji dzieci w kulturze cyfrowej” (tamże: 90–91). Deficyt tego typu badań zdaniem Davida Buckinghama może być warunkowany funkcjonującym przekonaniem o sprawczości technologii samych w sobie, bez względu na sposób ich używania i bez odniesień do oddziaływań społecznych i kulturowych, a także ekonomiczno-politycznych (Buckingham 2008: 156, 167–168).

Odnosząc się do koncepcji Kopciewicz i Bougsii, podjęłam się poszukiwania przykładów udziału dzieci w kulturze cyfrowej, analizując różnorodne rodzaje komunikacji dziecięcej w serwisie internetowym *MovieStarPlanet*. Komunikację postrzegam jako przykład nowego oblicza kultury dziecięcej. Kategoria kultury dziecięcej w tradycyjnym wymiarze w polskich opracowaniach naukowych jest znana bardziej jako „podkultura dziecięca” (Cieślukowski 1975), folklor dziecięcy (Papuzińska 2010), czy też „kultura dzieci” – w opozycji do „kultury dla dzieci” (Simonides 1996). Współczesne spojrzenie na kulturę dziecięcą formułuje m.in. William Corsaro, który opisuje ją jako stały (stabilny) zestaw zrutyinizowanych działań, artefaktów, wartości i zainteresowań (postaw), które dzieci wytwarzają i współdzielą z rówieśnikami w ramach interakcji społecznych (Corsaro 2015: 148). Interesuje mnie szczególnie jej wymiar elektroniczny, który Marzenna Nowicka określiła mianem e-folkloru (2013: 43). Jestem jednak świadoma obcości kultury dziecięcej podyktowanej różnicą doświadczeń dziecka i badacza (Maciejewska-Mroczek 2012: 15), a także tego, że kultura dziecięca ma się najlepiej, kiedy jest wolna od wpływów dorosłych – co nie znaczy, że służy jej sztuczne izolowanie od kultury dorosłych (Jenks 2008: 128; Corsaro 2015: 123). Traktuję ją jako swego rodzaju wytwór „plemienia nieznanego” (Waksmund 1994), którego odkrywa-

nie pozwoliłoby pełniej opisywać specyfikę współczesnego zanurzonego w cyfrowym świecie dzieciństwa.

Metodologia badań

Badania przywołane w dalszej części artykułu stanowią fragment większego projektu badawczego, którego celem jest rekonstrukcja przejawów kultury dziecięcej kreowanej przez dzieci podczas komunikacji internetowej w wybranych miejscach sieciowych. W realizacji powyższego celu nie chodzi tyle o formułowanie uogólnień, czy też „rekonstrukcję »prawdy«”, a raczej ukazywanie różnorodnych ścieżek myślenia (Nowicka 2010: 386). Moją intencją jest więc chęć zagłębiania się w miejsca sieciowe zajmowane przez dzieci, by dokonać eksploracji zjawisk w niej zachodzących i podjąć interpretację zaobserwowanych aktywności podejmowanych przez dzieci, traktując jednocześnie interpretację tę, jako jedną z możliwych. W niniejszym artykule skoncentrowałam się na kilku przykładach aktywności komunikacyjnej dzieci w serwisie *MovieStarPlanet* (nazywanym dalej *MSP*). Wybór miejsca był następstwem kilku wcześniejszych kroków badawczych. Serwis wyłonił się m.in. podczas badań ankietowych przeprowadzonych wśród niespełna 500 dzieci w wieku 9–13 lat, w ramach których skierowałam zapytanie do dzieci dotyczące ich ulubionych stron internetowych. W drugim kroku, podczas analizy zawartości wskazanych przez dzieci miejsc sieciowych (łącznie dzieci podały 167 aktywnych stron internetowych), wybrałam w sposób celowy, nielosowy serwisy, w tym właśnie *MSP*, które poddałam dalszej analizie jakościowej. W niniejszym artykule skoncentrowałam się na przykładach aktywności komunikacyjnej dzieci w serwisie *MovieStarPlanet* (nazywanym dalej *MSP*)¹. Gromadzenie materiału badawczego w serwisie *MSP* rozpoczęłam w sierpniu 2017 roku (od początku 2016 roku analizowałam jego zawartość), posługując się przy tym etnografią wirtualną. Zastosowałam tu pozycję obserwatora nieuczestniczącego, zapisując interesujące mnie dostępne internetowe dane archiwalne w postaci zrzutów ekranów w numerowanych plikach w formacie DOC. W trakcie gromadzenia materiału prowadziłam też notatki terenowe, w ramach których zapisywałam spostrzeżenia, wyjaśniałam nieznanne skróty i skrótowce, relacjonując tym samym drogę „od statusu outsidera do insidera, z procesu uczenia się języków, rytuałów i praktyk, [opisując – przyp. J.D.] swoje stopniowe uwikłanie w społeczną sieć znaczeń i osobowości” (Kozinets 2012: 165).

¹ Etap badań ankietowych został opisany w artykule: J. Dziekońska (2017), *Sieciowe podwórka cyfrowych tubylców. Doniesienie z badań*. W: M. Nowicka, J. Dziekońska (red.), *Współczesny uczeń a dydaktyka 2.0*. T. 1 z serii: *Cyfrowy tubylec w szkole. Diagnozy i otwarcia*. Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek.

Aktywność komunikacyjna dzieci na wirtualnym placu zabaw. Doniesienie z badań

MovieStarPlanet jest serwisem internetowym uruchomionym w 2009 roku – w języku polskim w 2013 roku – z myślą o użytkownikach w wieku 8–15 lat. Miejsce sieciowe wyróżnia bogata kolorystyka i imponująca animacja. Sceneria jest zaaranżowana na świat gwiazd filmowych, w którym wszystkie postaci – kierowane i stylizowane przez użytkowników serwisu – dążą do tego, by stać się popularnymi, rozpoznawalnymi i oryginalnymi. Istotą użytkowania serwisu jest stałe poszerzanie grona znajomych, ponieważ tylko dzięki wspólnotowemu działaniu można tu osiągnąć sukces i zdobyć sławę. Specyfika funkcjonowania w serwisie opiera się również na gromadzeniu diamentów oraz wirtualnych pieniędzy *Star Coins*, które częściej określane są tu po prostu *SC*. Przyrost środków ma miejsce wtedy, gdy wejdziemy w interakcję z innymi użytkownikami oraz odniesiemy się do ich cyfrowych wytworów: ocenimy film, stylizację, zaprosimy innych uczestników do grona znajomych, ale także rozwiążemy konkurs lub quiz, zagramy w grę itp. Po zdobyciu określonej sumy *SC* i diamentów (którymi użytkownicy płacą za ubrania, fryzury, makijaż, gadzety i tła do filmów, zwierzęta i wiele innych) użytkownik osiąga kolejny poziom, a więc *LEVEL*, w serwisie nazywany przez użytkowników *lvl*. Posiadany poziom jest istotną kategorią, a użytkownicy przywiązują do niego dużą uwagę, ponieważ z jednej strony świadczy o poziomie zaawansowania i zaangażowania członka społeczności w działalność w *MSP*, z drugiej strony, im jest wyższy, tym dostarcza większych możliwości. Zawieszenie aktywności uczestnika *MSP*, a więc tzw. *ban*, grozi za używanie obraźliwego i wulgarnego słownictwa oraz inicjowanie tematyki zabronionej w regulaminie serwisu.

Specyfika *MSP* sprzyja tworzeniu i podtrzymywaniu relacji społecznych, a różnorodność oferowanych tu form umożliwia istnienie kultury dziecięcej. Jej przejawami są wytwory elektroniczne kreowane i przetwarzane przez dzieci. Przykładem e-folkloru może być *ArtBook* a więc prezentacja multimedialna w postaci pojedynczego obrazu zawierająca tekst, zdjęcie, ilustrację lub film video (rys. 1 i 2).



Rysunek 1. ArtBook „SzuQam IBFF”

Źródło: strona internetowa MSP, 15.02.2018.



Rysunek 2. ArtBook „zaproszenie na ślub”

Źródło: strona internetowa MSP, 15.02.2018.

Arty, tak są tu w skrócie określane przez użytkowników, bywają najczęściej odwzorowaniem emocji autora, jego zainteresowań, pasji lub powstają na skutek potrzeby chwili. Często bywają formą ogłoszenia, zapytania czy też zaproszenia na rekomendowane wydarzenie. Prezentacje zawierają autorskie treści opatrzone adekwatnym obrazem. Pierwszy z nich jest ogłoszeniem o poszukiwaniu przez użytkownika serwisu *IBFF*, co w rozwinięciu oznacza *Internetową Best Friend Forever*. Uczestnicy, którzy zainteresowani są ogłoszeniem i spełniają wyznaczone warunki zaproponowane przez twórcę prezentacji mogą zgłaszać się, pisząc prywatną wiadomość do autora ogłoszenia lub zamieszczając komentarz na ogólnodostępnym czacie. Interesujące są same wymagania, które odwołują się do wartości i emocji (punkty 1–3), do wyglądu (punkty 7–8), czy nawet do poziomu zaangażowania w uczestnictwo w serwisie *MSP* (punkty 4–6). Wśród prezentacji *ArtBook* pojawiają się również często zaproszenia na wydarzenia, które mają miejsce w sieciowych pokojach użytkowników. W przypadku rysunku 2 mamy do czynienia z zaproszeniem na ślub, które ma charakter otwarty, a więc skierowane jest do wszystkich użytkowników serwisu. To oznacza, iż pojawiając się w danym czasie, w sieciowym pokoju danego użytkownika, będziemy świadkami wirtualnego ślubu, który można obserwować i komentować wspólnie z innymi świadkami wydarzenia.

Obok wspomnianych wytworów elektronicznych użytkownicy serwisu zamieszczają również wiele zdjęć opatrzonych różnego rodzaju animacjami, komentarzami, tytułami. Przy każdym zdjęciu wyświetlana jest informacja, ile osób oglądało zdjęcie, ile osób je polubiło a także widoczne są komentarze pozostawione przy danym zdjęciu. Fotografie przedstawiają zarówno osoby – zazwyczaj ich autorów – ale także animacje, zabawne obrazki, zwierzęta, aktualne krajobrazy. Popularne wśród użytkowników są również tzw. *looki*, a więc stylizacje, które można tworzyć dla siebie lub innych użytkowników serwisu znajdujących się w grupie naszych znajomych. Autorzy *looków* dobierają odpowiednie ubrania, akcesoria, proponują fryzurę i makijaż. Stworzona stylizacja może być pobrana przez zainteresowanych, oceniona, można ją również skomentować.

Z racji specyfiki serwisu, który jest odwzorowaniem świata gwiazd filmowych, można w nim również tworzyć *seki*, a więc krótkie, kilkusekundowe lub dłuższe, około minutowe filmy, w których występują aktorzy wybrani spośród członków naszej grupy znajomych. Użytkownik serwisu może więc zamienić się w reżysera, zaprojektować scenariusz do filmu, wybrać aktorów, napisać dialogi, dobrać odpowiednie tło, rekwizyty i muzykę. Po stworzeniu filmu, można go opublikować w serwisie, wystawiając go jednocześnie na ocenianie przez i komentowanie. Tematyka filmów jest bardzo zróżnicowana, od filmów okazjonalnych²: np. „HAPPY EASTER”, „1 Świąteczne życzenia”, „Powiew wiosny”, przez filmy instruktażowe: „jak mieć darmowego vipa?”, po takie, które są odwzorowaniem osobistych emocji, przeżyć: „Co się stanie gdy umrzemy”, „klutnonia-impreza”, „Pokora wg mnie”, „BĄDŹ SOBA...”. Kreatywność użytkowników serwisu widoczna zarówno w zakresie fabuły filmów, umieszczanych dialogów, jak i samego montażu wzbudziła moje zaskoczenie. Wiele z publikowanych filmów świadczy o wysokiej znajomości obsługi programu do tworzenia utworów audiowizualnych oferowanego w *MSP*. Interesujące są też dialogi aktorów, często inspirowane tematyką rozmów osób dorosłych, własnymi przeżyciami, obserwacjami. Przykładem takiej dyskusji, mogą być dialogi zaproponowane w filmie „Tato?!”, którego główną bohaterką jest Katrin:

I scena – Katrin znajduje się wśród znajomych. Żegna się z nimi, idąc w zamierzonym kierunku. Ma dobry humor: (Katrin) – *Jestem Katrin, normalna nastolatka, która wiodła normalne życie, aż do tego fatalnego dnia, w którym (...).* (znajomi Katrin) – *Do jutra!*

II scena – Katrin napotyka przypadkiem swojego tatę, który całuje młodą dziewczynę: (Katrin) – *Tata?* (młoda dziewczyna) – *Tata?* (tata Katrin – zwraca się do córki) – *Kochanie to nie tak jak myślisz. Porozmawiamy o tym w domu!* (młoda dziewczyna) – *A jak mi to wyjaśnisz?*

III scena – Katrin ucieka, płacze, przewraca się, chwyta za telefon i chce zadzwonić do swojej mamy. (Katrin) – *Mamo... proszę, odbierz.* (tata Katrin – podbiega do niej) – *Nie radzę...* (Katrin) – *Ta-?* (tata Katrin) – *Jeśli kochasz mamę, radzę jej nie wspominać o tym co widziałaś.* (ciąg dalszy nastąpi).

W przypadku wymienionych elektronicznych wytworów dziecięcych stworzonych i opublikowanych w serwisie widoczny jest aspekt społeczny. Użytkownicy tworzą je, by zakomunikować coś innym, by nawiązać interakcję, by zasięgnąć informacji, by podzielić się z innymi własnymi pomysłami. Posługują się przy tym specyficznym językiem, używają znanych jedynie zaangażowanym w internetowy świat *MSP* sformułowań i określeń, ale jednocześnie trzymają się pewnych konwencji (schemat ogłoszenia, wzór zaproszenia, budowa filmu itp.), które obowiązują również w kulturze dorosłych.

Egzemplifikacją istnienia internetowej kultury dziecięcej jest również publiczne forum znajdujące się w serwisie. Osoby, które chcą nawiązać kontakt z innymi użytkow-

² We wszystkich przywołanych w artykule ilustracjach słownych pochodzących z serwisu *MSP* została zachowana pisownia oryginalna. Filmy można odnaleźć na stronie www.movistarplanet.pl wybierając kolejno zakładki: „Aktywności”, „Miasto filmów”, „Filmy”.

nikami *MSP* publikują posty, włączając się w dyskusję zaproponowaną przez inną osobę lub proponują własny temat internetowej zabawy. Imponująca jest liczba osób włączająca się do tego typu aktywności, czasami sięgająca kilku tysięcy pozostawionych postów. Poza tym różnorodna jest tematyka inicjowanych zabaw. Popularnymi wśród dzieci są te, w których należy się odnieść w określony sposób do osoby, która umieściła post bezpośrednio przed nimi, np.:

Jakie imie pasuje osb.wyżej? Ubrałaś byś się taj jak osoba nad tobą? Jakiego nauczyciela przypomina osoba wyżej?! Co oszpeca osobę nad tobą? Ile może mieć lat w realu? Kobieto, zdejmij te włosy!

O ile często tematy zabaw i gier są oczywiste i nie wymagają umieszczania dodatkowych wyjaśnień, o tyle zdarzają się również takie, które należy doprecyzować. Autorzy zabawy publikują więc wówczas pierwszy post, w którym opisują jej cel. Tak jak w przypadku ostatniego, przywołanego wyżej tematu, w którym autor dopowiada: *Myszę, ze każdy wie o co chodzi więc zaczynamy! Co powinna zdjąć osoba wyżej? J.*

Podczas analizy forum napotkałam również wiele zabaw, które miały bardziej złożony charakter. W ich przypadkach także pojawiały się opisy podane przez autorów w pierwszych postach (rys. 3). Zabawy te wyróżnia dobrowolność, autorzy kierują się tu potrzebą chwili, czasami wchodzą w przyjętą w innych zabawach konwencję i dodają jedynie pewne elementy. Często jednak starają się inicjować takie tematy, które wyróżniają się oryginalnością. Zabawy te zazwyczaj są zamknięte w ramach przestrzennych i czasowych. Nie wymagają przemieszczania się, odkładania urządzenia i mogą być wykonywane są w zaledwie kilka sekund. Zabawy ze skomplikowanym i niejasnym opisem odbierane są negatywnie i nie cieszą się dużą popularnością, natomiast w zabawach typu „Bitwa klas”, w których uczestnicy wpisują jedynie swój symbol klasy, bierze udział kilka tysięcy osób. Użytkownicy *MSP* chętnie włączają się również do zabaw, w których proponuje się naruszenie pewnych zasad, wyznaczonych przez regulamin serwisu. Moderatorzy strony szybko reagują bowiem na pojawiające się w serwisie niewłaściwe wyrazy lub podejmowanie niewskazanej tematyki, blokując wyrażenia lub zawieszając aktywność danego użytkownika na określony czas. Wyrazy te wówczas ukrywane są pod ciągiem kratek #####. Uczestnicy inicjują więc zabawy polegające na zapisaniu wyrazu tak, by można było go zobaczyć. Poza tym wśród publikowanych tematów, można odnaleźć wiele takich, które mają charakter typowo użytkowy (rys. 4). Uczestnicy pytają w postach o kwestie związane z codziennym funkcjonowaniem, inni aktywnie włączają się w dyskusje, publikując konkretne porady lub równie często odnosząc się negatywnie do zaproponowanej tematyki. Tego typu konwersacje przypominają komunikację na ogólnodostępnych forach internetowych, z których korzystają osoby dorosłe. Forum jest też często miejscem zwierzeń uczestników. Widoczna jest w wielu przypadkach potrzeba rozmowy, chęć nawiązania kontaktu z drugą osobą. W wielu przypadkach, trudno jest jednak stwierdzić, czy potrzeba nawiązania relacji jest warunkowana autentycznym, wewnętrznym pragnieniem, czy raczej służy pozyskaniu znajomych, dzięki którym możliwe będzie zdobywanie kolejnych poziomów w świecie *MSP*.



Rysunek 3. Zabawy z opisem

Źródło: www.moviestarplanet.pl, 08.2017–03.2018.



Rysunek 4. Porady na forum

Źródło: www.moviestarplanet.pl, 08.2017–03.2018.

Funkcjonowanie w serwisie, wymaga przyswojenia specyficznego języka oraz zwrotów, którymi użytkownicy *MSP* posługują się w sposób naturalny. Widoczna jest skrótowość i lapidarność wyrażań. Akronimy i skróty pojawiają się niemal w każdej zabawie. Z racji krótkich wypowiedzi trudno jest osobie spoza społeczności internetowej odczytać z kontekstu ich znaczenie, a bez ich wyjaśnienia niemożliwe jest zrozumienie sensu zdań. Charakterystyczne jest również to, iż inicjowane przez uczestników tematy odzwierciedlają, w jaki sposób dzieci adaptują zabawę do specyfiki czasów, w których żyją, jak wykorzystują dostępne technologie do tego, by żywiołowo i dla przyjemności inicjować wybrane aktywności, spędzać czas wolny, podejmować interakcję z innymi. W pewnym sensie zabawy te oddają więc charakter współczesnej kultury cyfrowej, w której dzieci

partycypują. Zdaniem Rogera Caillois istnieje bowiem bezpośrednia korelacja między specyfiką społeczeństwa a charakterystycznymi dla niego, popularnymi aktywnościami ludycznymi (Caillois 1973: s. 301 i nast.). Stąd też warto w tych z pozoru spontanicznych, bezinteresownych działaniach internetowych dzieci poszukiwać informacji o nich samych, o znaczeniach jakie nadają otaczającej rzeczywistości, a także być może o specyfice współczesnego społeczeństwa.

Uwagi końcowe

Zmiany w zakresie funkcjonowania dzieci i specyfiki dzieciństwa uwarunkowane zostały w dużej mierze niepohamowanym postępem technologicznym. Przed nastaniem ery cyfrowej kultura dziecięca powstawała wszędzie tam, gdzie dzieci przebywały wspólnie ze sobą, z dala od dorosłych. Były to wówczas lasy, łąki, wiejskie podwórka, osiedlowe place zabaw, zakamarki wokół szkół, w których dzieci spędzały przerwy, ośrodki kolonijne, w których dzieci przebywały podczas wakacji letnich lub zimowych. Na skutek kumulacji przeobrażeń społeczno-politycznych zapoczątkowanych jeszcze przez dziewiętnastowieczne rewolucje, które doprowadziły m.in. do powstaniem „nowoczesnej koncepcji dzieciństwa” (Maciejewska-Mroczek 2012: 126–127), a także w wyniku zwiększonego zainteresowania dzieckiem i wzmożonej troski o nie, co skutkowało ukonstytuowaniem się praw dziecka (Kowalik-Olubińska 2012: 15), dominującą przestrzenią dzieciństwa stał się dom (Maciejewska-Mroczek 2012: 127). „Udomowienie”, w pewnym sensie ograniczające swobodne wędrówki dziecięce (tamże), spotkało się jednak z dynamicznie postępującym rozwojem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Dzieci dość szybko zaczęły kolonizować przestrzeń cyfrową i – jak przedstawiam to w niniejszym artykule – kreować w niej nowe oblicze kultury dziecięcej.

Można mieć wrażenie, iż badania na temat funkcjonowania dzieci w świecie mediów znajdują się dziś w fazie imponującego rozkwitu. O ile jednak wywołane zagadnienie jest dziś szeroko opisywane i analizowane, o tyle można dostrzec, iż nadal niewiele wiadomo, jaka jest specyfika funkcjonowania dzieci w przestrzeni internetowej, jakie znaczenia nadają dzieci używanym technologiom obecnym w ich życiu. Na podstawie własnych doświadczeń badawczych, mogę dodać, iż trudność w prowadzeniu tego typu pogłębionych badań online może implikować zarówno problem w sprecyzowaniu pola badawczego czy też grupy badawczej. Bogaty repertuar różnorodnych miejsc sieciowych, aplikacji, programów, zasobów internetowych sprawia, iż dzieci rozproszyły się w internecie i dotarcie do nich wymaga ciągłego podążania ich śladem, a tym samym rezygnacji z wygodnej pozycji badacza-eksperta. Poza tym anonimowość w sieci osłabia pewność, czy mamy rzeczywiście do czynienia z dzieckiem. Raczkująca i nadal niesprecyzowana metodologia badań netnograficznych wzmacnia tylko niepewność kroków badawczych stawianych w przestrzeni internetowej. Stąd też chaotyczne i nieliniarne poruszanie się badacza w sieci, analizowanie wielu różnorodnych danych o złożonej, hipertekstowej budowie, może przyczynić się do odczucia, iż internet w przypadku badań nad dzieckiem staje się raczej „przyczyną bólu

głowy niż jego leczeniem” (Markham 2010: 228). Mimo to podjęcie trudu rekonstrukcji nowych internetowych przestrzeni dzieciństwa, wsłuchiwanie się przy tym w głosy dzieci i podążanie ich śladem w sieci może okazać się nieocenionym źródłem wiedzy o współczesnych dzieciach, a także wszystkich sferach, w których one uczestniczą.

Literatura

- Bayne S., Ross J. (2007), *The 'Digital Native' and 'Digital Immigrant': a Dangerous Opposition*, https://www.mindmeister.com/generic_files/get_file/115922?filetype=attachment_file, 27.02.2018.
- Bougsiaa H., Kopciwicz L. (2016), *Dzieci w kulturze mobilnej. Partycypacja, uczenie się i emancypacja pokolenia „cyfrowych tubylców”*. W: H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*. Gdańsk, Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Buckingham D. (2008), *Nowe media – nowe postaci dzieciństwa? Zmieniające się środowisko kulturowe dzieci w erze technologii cyfrowej*. W: M.J. Kehily (red.), *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*. Kraków, Wydawnictwo WAM.
- Caillois R. (1973), *Żywioł i ład*. Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Cantelmi T. (2015), *Technopłynność. Człowiek w epoce Internetu: technopłynny umysł*. Kraków, Wydawnictwo Franciszkanów „Bratni Zew”.
- Cieślakowski J. (1975), *Literatura i podkultura dziecięca*. Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Corsaro W. (2015), *The Sociology of Childhood*. Fourth Edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC, SAGE.
- Górny A., Zygmunt A. (2011), *Świat według „Click Generation”*. W: B. Łaciak (red.), *Nowe społeczne wymiary dzieciństwa*. Warszawa, Wydawnictwo Akademickie ŻAK.
- Helsper E.J., Eynon R. (2010), *Digital Natives: Where is the Evidence?* „British Educational Research Journal”, 36(3).
- Kowalik-Olubińska M. (2012), *Wokół metodologii i etyki eksplorowania dziecięcych głosów*. W: M. Kowalik-Olubińska (red.), *Dzieństwo i wczesna edukacja w dynamicznie zmieniającym się świecie*. Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Kozinets R.V. (2012), *Netnografia. Badania etnograficzne online*. Warszawa, PWN.
- Maciejewska-Mroczek E. (2012), *Mrówcza zabawa. Współczesne zabawki a społeczne konstruowanie dziecka*. Kraków, Universitas.
- Markham A.N. (2010), *Metody, polityka i etyka reprezentacji w etnografii online*. W: N.K. Denzin, Y.S. Lincoln (red.), *Metody badań jakościowych*. T. 2. Warszawa, PWN.
- Nowicka M. (2010), *Socjalizacja na lekcjach w klasach początkowych*. Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Nowicka M. (2013), *Korczak – etnograf i jego badania dziecięcej kultury kolonialnej*. „Problemy Wczesnej Edukacji”, 3(22).
- Nowicka M., Dziekońska J. (red.) (2017), *Współczesny uczeń a dydaktyka 2.0*. T. 1, Seria: *Cyfrowy tubylec w szkole. Diagnozy i otwarcia*. Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Papuzińska J. (2010), *Folklor dziecięcy i jego losy*. „Tekstualia”, 2(21).
- Prensky M. (2001a), *Digital Natives, Digital Immigrants*, Part 1. „On the Horizon”, 9(5).
- Prensky M. (2001b), *Digital Natives, Digital Immigrants*, Part 2. „On the Horizon”, 9(6).

- Simonides D. (1996), *Wymiary i rozmiary kultury dzieci*. „Literatura Ludowa”, 4–5(XL).
- Tapscott D. (2010), *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*. Warszawa, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne.
- Toczyski P. (2017), *Srebrne treści cyfrowe: międzypokoleniowy transfer mądrości poprzez internetowe twórcze pisanie osób starszych*. „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, 60(121), z. 1.
- Waksmund R. (1994), *Dzieci – plemię nieznane. Od folklorystyki do etnografii dzieciństwa*. „Literatura Ludowa”, 3.