

Joanna Dziekońska

<https://doi.org/10.26881/pwe.2020.50.07>

ORCID: 0000-0001-8294-4598

Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

joanna.dziekonska@uwm.edu.pl

Rekonstrukcja przejawów e-kultury dziecięcej generowanej w cyfrowej przestrzeni bycia razem. Doniesienie z badań netnograficznych

Summary

The reconstruction of manifestations of children's e-culture generated in the digital space for being together. A report on netnographic research

The aim of a study was to reconstruct manifestations of children's e-culture generated in the course of children's Internet communication at selected web sites (Facebook, MovieStarPlanet, Gry.pl). Data were accumulated in a netnographic manner. Processing (text, visual and audio-visual) data and their interpretation was performed by a qualitative content analysis, which revealed many peculiar manifestations of children's culture. This includes an absence of temporal and spatial boundaries of children's culture, the mediated nature of its members' contacts, the involvement of children in the network, the existence of culture in external memory, the electronic character of culture creations and their ephemeral and peculiar nature. This indicates the new, digital nature of children's culture, which seems to produce an increase in children's community-related actions and strengthens their autonomy and their resistance potential towards the school and increases their participation in the digital culture, which serves to break down barriers between children.

Keywords: children's e-culture, electronic creations, new nature of children's culture, web backyards, communication on the Internet

Słowa kluczowe: e-kultura dziecięca, wytwory elektroniczne, nowe oblicze kultury dziecięcej, sieciowe podwórka, komunikacja w Internecie

Wprowadzenie

Przedmiotem zainteresowania w artykule uczyniono kulturę dziecięcą, która o ile jest rozwijana na polskim gruncie już od czasów Jędrzeja Kitowicza i jego *Opisu obyczajów za panowania Augusta III* (Waxmund 1996: 31), o tyle pod taką nazwą w polskiej literaturze funkcjonuje od niedawna. W latach 70.–90. XX w. posługiwano się niemal wyłącznie określeniami „podkultura dziecięca” czy też „folklor dziecięcy” (zob. Cieślowski 1975, 1985; Pisarkowa 1975; Simonides 1976, 1985, 1993; Waxmund 1994), w ramach których mieściło się „wszystko to, co jest przedmiotem aktywnego działania i uczestniczenia dzie-

ci w kategoriach czynności nie praktykowanych, ale zabawowych” (Cieślowski 1975: 9). Tym samym do repertuaru folkloru dziecięcego włączano zarówno twory oparte na słowie, ale też zabawki, nawet tak abstrakcyjne jak labirynt zrobiony łyżeczką w budynku przez dziecko podczas jedzenia. Tymczasem na świecie fundamentalnym momentem w rozwoju badań nad kulturą dziecięcą były eksploracje Iony i Petera Opie prowadzone w latach 50. i 60. XX w. (Opie, Opie 1967, 1969). Podczas obserwowania i analizowania spontanicznych aktywności dzieci Opie odkrywali wiedzę na temat ich życia i rozwoju.

Mimo odmienności terminologicznych w zakresie kultury dziecięcej można dostrzec pewną wspólną cechę odnośnie do przedmiotu badań w polskich i zagranicznych eksploracjach. Dotyczy ona szeroko rozumianej wspólnotowej aktywności dziecięcej, w wyniku której powstają różnego rodzaju artefakty, a więc elementy kultury dziecięcej (Nowicka 2013: 43). Istotne w obu wypadkach było również samo zainteresowanie się badaczy światami społecznymi dzieci, które najpełniej przejawiają się w generowanej przez nie kulturze dziecięcej. Ta powstaje bowiem – zdaniem Williama Corsaro (2015: 26) – w toku ciągłego uczestnictwa dzieci w interakcjach z rówieśnikami w ramach tzw. „kultur równych” czy inaczej „kultur rówieśniczych” (*peer cultures*), ale także na skutek funkcjonowania dzieci w ramach różnorodnych pól oddziaływań (pól społecznych, ekonomicznych, rodzinnych, religijnych i in.). W tak rozumianej kulturze dziecięcej dzieci są postrzegane jako wpływowi aktorzy społeczni, współtwórcy „od samego początku życia, wiedzy, kultury i własnej tożsamości” (Dahlberg i in. 2013: 105).

Współczesna kultura dziecięca przybiera nowy cyfrowy wymiar. Nie tylko podlega oddziaływaniu ogólnej kultury cyfrowej, w której zakresie powstaje i się rozprzestrzenia, ale wydaje się, że w pełni w niej partycypuje i ją determinuje (Dziekońska 2018a). Jest to uwarunkowane głównie tym, że w ostatnich dziesięcioleciach dzieci zmieniły przestrzeń realizowania swojej codzienności. Przed nastaniem ery cyfrowej, wskazując za Jolantą Zwiernik, terenem, który służył podejmowaniu praktyk kulturowych specyficznych dla okresu dzieciństwa, było m.in. podwórko. Zdaniem autorki jest ono „bastionem swobody i niezależności” (Zwiernik 2009: 418) oraz „sceną, na której rozgrywają się wydarzenia typowe dla społecznego świata dzieci” (Zwiernik 2009: 411). Wydaje się, że dziś funkcję tę pełnią fora internetowe, profile sieciowe, grupy tematyczne i inne przestrzenie internetowe, w których funkcjonują dzieci już od najmłodszych lat (Bąk 2015). Sieć odpowiada dziecięcym potrzebom i – tak jak dawniej podwórka – tworzy w głównej mierze przestrzenie do zabawy, działania i wymiany poglądów. Przestrzenie te są zamknięte w niewielkich urządzeniach, które zdaniem autorów książki pt. *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach* tworzą dziś z człowiekiem „ludzko-technologiczny kolektyw lub – jak kto woli – hybrydę (...), [w której – przyp. J.D.] doświadczamy, przetwarzamy i organizujemy świat w inny sposób” (Bougsiaa, Kopciwicz 2016: 534). Poznawanie owych sposobów funkcjonowania współczesnych dzieci, które „zrosły się” ze swoimi smartfonami i mają w nich zamknięty niemal cały świat, a także pogłębianie rozumienia postrzegania przez nie zjawisk wydają się dziś istotne i potrzebne w debacie pedagogicznej.

Projekt badań

W badaniach podjęłam namysł nad kulturą dziecięcą generowaną przez dzieci w Internecie. Przyjęto wymiar celu badań, który polegał na **rekonstrukcji przejawów kultury dziecięcej generowanej podczas komunikacji internetowej**. Badania internetowej kultury dziecięcej (nazywanej dalej również e-kulturą dziecięcą) zostały przeprowadzone w latach 2016–2018 metodą netnograficzną. Podczas zbierania materiału badawczego zastosowano obserwację nieuczestniczącą, gromadząc dane zastane w trzech wybranych serwisach internetowych: Facebook, MovieStarPlanet (nazywany dalej MSP), Gry.pl. Dobór miejsc sieciowych miał charakter celowy, nielosowy i był konsekwencją przeprowadzonej przedtem ankiety wśród 490 dzieci w wieku 9–13 lat. W ankiecie dzieci wskazały ponad 160 ulubionych „sieciowych podwórek”, z których korzystają (por. szerzej: Dziekońska 2018b). Miejsca sieciowe zostały następnie poddane analizie zawartości, której wyniki posłużyły dalszemu wyborowi trzech wymienionych serwisów internetowych. W ich zakresie zebrano materiał netnograficzny i ostatecznie analizie poddano około 1100 stron komputerowych zgromadzonych przykładów komunikacji stworzonych i opublikowanych przez dzieci w postaci: postów zamieszczonych na forum internetowym serwisu MSP (214 postów), obrazów multimedialnych (135 obrazów) i krótkich filmików (53 filmiki) opublikowanych w serwisie MSP, postów zgromadzonych na wybranych 24 profilach dzieci w serwisie Facebook oraz komentarzy do 50 wybranych gier w serwisie Gry.pl w kategorii „Gry dla dzieci”. Zgromadzony materiał został poddany jakościowej analizie treści w celu poszukiwania odpowiedzi na problem główny badań: Jak przejawia się kultura dziecięca kreowana podczas komunikacji dzieci w wybranych miejscach sieciowych?

Kultura dziecięca w Internecie jest postrzegana w badaniach jako nowe oblicze tradycyjnej kultury dziecięcej generowanej przez dzieci w przestrzeni „organiczej”. Stąd też w artykule przywołano wybrane przejawy e-kultury dziecięcej, które zostały wyłonione w badaniach. W celu ukazania ich nowości zostały one skontrastowane z właściwościami tradycyjnej kultury dziecięcej kreowanej przez dzieci w erze przedcyfrowej.

Przejawy nowego oblicza kultury dziecięcej w świetle badań własnych

Współczesne sieciowe podwórka są dziecięcymi przestrzeniami bycia razem i stają się miejscami generowania dziecięcej e-kultury. Można więc wskazać, że o ile tworzona dziś internetowa kultura dziecięca w pewnym stopniu opiera się na podobnych fundamentach jak kultura tworzona przez dzieci jeszcze przed rozpowszechnieniem nowych technologii, o tyle w zrekonstruowanym obrazie e-kultury dziecięcej dostrzegam również wiele osobliwych i niespotykanych dotąd cech, które są konsekwencją usieciowienia doświadczeń współczesnych dzieci. Co prawda wyróżnione cechy zostały zaproponowane na zasadzie opozycji nowych przejawów wobec właściwości tradycyjnej kultury dziecięcej tworzonej w erze przedcyfrowej (tab. 1). Warto dodać, że trudno tu zakładać ich jednoznaczność ze względu na złożoność kategorii, jaką jest kultura dziecięca w ogóle. Mając świadomość ich płynności i przenikalności, starałam się raczej ukazać postępowość i zmienność w tym obszarze.

Tabela 1. Przejawy nowego oblicza kultury dziecięcej

Tradycyjna kultura dziecięca	E-kultura dziecięca
zamknięta (ograniczona przestrzennie i czasowo)	otwarta (pozbawiona granic przestrzennych i czasowych)
bezpośrednia (mówiona, pisana)	zapośredniczona (asynchroniczna i synchroniczna)
czynnościowa (istnieje w fizycznej wykonywalności)	nieruchowa (istnieje w zaangażowaniu sieciowym)
materiałna i niemateriałna (wylizanki, przyśpiewki, gesty, przesady, zabawki)	elektroniczna (ArtBooki, seki, internetowe zabawy tekstowe, animacje)
wewnętrzna (wytwory kultury istnieją głównie w pamięci wewnętrznej)	zewnętrzna (wytwory kultury istnieją w pamięci zewnętrznej)
stała (stałość zwrotów, tematów, wątków)	efemeryczna (ulotność zwrotów, tematów, wątków)
zrozumiała (zwroty neutralne, potoczne, pospolite)	osobliwa (neologizmy, skróty, anglicyzmy, błędy językowe)

Źródło: opracowanie własne.

Otwartość i zniesienie barier czasowo-przestrzennych

E-kultura w Internecie charakteryzuje się zniesieniem granic przestrzennych i czasowych. W wypadku dawnego folkloru dziecięcego to, skąd pochodzi uczestnik kultury, było dostrzegalne w samej tematyce twórców dziecięcych. Twórczość dzieci mieszkających na wsi wywodziła się „z wiejskiego podwórka, z ptasich i zwierzęcych głosów, z zabaw na pastwisku” (Cieślakowski 1975: 46). Chłopcy miejscy „grali w guziki, w drobne monety, układane na kupkę »orłem« do góry, do której rzucało się »blombą«. Dziewczynki grały kolorowymi szkiełkami z rozbitych butelek »po piwie« albo po »perfumie«” (Cieślakowski 1975: 47). Dostrzegalna była również różnorodność folkloru dziecięcego ze względu na wiek uczestników. Młodsze dzieci preferowały mikroformy, np. rymowanki, starsze tworzyły gatunki fabularne i abstrakcyjne (Simonides 1976: 44). Na sieciowych podwórkach dzieci „mieszają” się dowolnie i kontaktują się ze sobą w dowolnej dla siebie chwili, łamiąc bariery przestrzenne. Nie tracą zazwyczaj czasu na zwroty powitalne czy pożegnalne, pytania: skąd jesteś, gdzie mieszkasz. Nie generują barier komunikacyjnych z innymi członkami społeczności, spontanicznie wchodzą w interakcje (P124)¹, publikują posty zawierające istotne dla nich informacje (G11-7), zamieszczają zdjęcia, filmy

¹ W przytoczonych internetowych komunikatach dzieci P oznacza posty z www.moviestarplanet.pl, F – z www.facebook.pl, G – ze stron www.gry.pl.

czy obrazy multimedialne i znikają, przenosząc się w inne miejsca sieciowe, podejmując nowe aktywności. Obserwując funkcjonowanie dzieci na sieciowych podwórkach, można mieć wrażenie, jakby po prostu tu były stale i jedynie swobodnie się przemieszczały.

Zapośredniczony charakter komunikacji

W odróżnieniu od bezpośredniej komunikacji mówionej i pisanej, która była charakterystyczna dla tradycyjnej kultury dziecięcej, dzisiejsze spotkania dzieci przyjmują formę zapośredniczonych przez nowe technologie. Brak kontaktu „twarzą w twarz” nie przeszkadza im w ciągłym podejmowaniu wspólnotowego działania. Wręcz przeciwnie, podczas analizy materiału badawczego wyłoniła się u dzieci znaczna potrzeba stałego kontaktu z innymi uczestnikami życia internetowego. Może o tym świadczyć fakt, że oprócz wytworów publikowanych przez dzieci, zawierających określoną tematykę, pojawiło się wiele takich, które nie niosły żadnej informacji, lecz raczej stanowiły formę zaczepki, zaznaczenia swojej obecności w Internecie, chęć wywołania reakcji, np.: „Pierzgalowelowe ciborowskalowelowe kubiklowelowe redalowelowe nie chcę mi się pisać xD, CIAG CIAG CIAG”, „kupa”, „aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa! beka”.

Tabela 2. Otwarty i zapośredniczony charakter e-kultury

Brak granic przestrzenno-czasowych
(P124): Mam interesa Chętni do wymiany grafów mają obowiązek zgłoszenia się do mnie! Wymieniam się do 5 grafów za jednym razem! Wymienie się z każdym lvl© A i zapraszam na ARTA z ubraniami do oddania (G11-7): Wszystkie sekrety 1. Klikajcie w świeczkę w muzeum 2. Wejdźcie na Free Gold 3. W sklepie szybko po lewej stronie kliknijcie w gościa 4. W sklepie klikajcie na płachtę 5. W domu klikacie na żonę 6. Ulepszcie trening za 1.3 Szmaragda i kliknijcie na kota. 7. Na treningu kliknijcie na wieloryba 8. Bądźcie w domu przez minute 9. Zdobądźcie wszystkie dzieci (...). Mam nadzieję że pomogłem :)
Zapośredniczony charakter komunikacji
(F6-4) Ciekawi mnie, co byś zrobił, gdybyś odebrał telefon i dowiedział się, że mnie już nie ma (F22-28) Oluś ♥♥ wszystkiego najlepszego skarbie ♥(...) Mimo, że się nigdy nie spotkałyśmy to jednak mamy jakieś wspomnienia : * twój wkurzający brat hahaha * wkręcanie pewnej osoby * wspólne rozmowy * kłótnie z twoimi znajomymi * snapowanie po nocach * moje dziwne przygody, w których ty mi zawsze pomagałeś i byłeś dla mnie wsparciem, za to ci bardzo dziękuję i jestem szczęściarą, że mam taką cudowną internetową siostrę *

Źródło: opracowanie własne.

Wydaje się, że zapośredniczony charakter komunikacji przekłada się również na otwartość w wyznaniach dzieci. Będąc nawet w tych miejscach, w których ich tożsamość jest ujawniona (np. Facebook), w naturalny i bezpośredni sposób manifestują swoje uczucia. W publikacjach zamieszczają wyznania nie tylko miłości, sympatii, tęsknoty, ale również zawodu, porażki czy smutku. Zasięg przeżywanych emocji zwiększają przez oznaczanie

w wytworach nawet kilkudziesięciu osób, dzięki czemu ich przekazy trafiają do znacznie większej grupy odbiorców. Charakterystyczne jest również, że dzieci w tych miejscach, w których ich tożsamość jest ukryta pod obrazem elektronicznej postaci (serwisy Movie-StarPlanet, Gry.pl) – co oznacza, że często nie znają się bezpośrednio z innymi członkami społeczności i spotykają się z nimi tylko w sieci – nawiązują bardzo emocjonalne relacje (F6-4; F22-28).

Istnienie w zaangażowaniu sieciowym



Kultura dziecięca w erze przedcyfrowej wyróżniała się przede wszystkim wykonywalnością jej elementów, o czym mogą świadczyć m.in. ich nazwy będące rzeczownikami odczasownikowymi, np.: wyliczanki, rymowanki, śpiewanki (Cieślikowski 1975: 25–26). Tak więc twory dziecięce są wynikiem pewnej organicznej czynności i są związane z ruchem. Wytwory e-kultury istnieją natomiast w zaangażowaniu sieciowym i nie wymagają zaangażowania ruchowego. Dzieci generują więc wiele zabaw i gier tekstowych, które przybierają różne formy. Wśród zgromadzonych wyróżniłam zabawy i gry typu: odniesienie, pytanie, zadanie, ciąg powiązań, „zaczepka”, fanklub i „złote myśli”. Uczestnictwo w nich zazwyczaj polegało na wykonaniu zaproponowanej przez danego użytkownika czynności sieciowej czy włączeniu się do dyskusji odnoszącej się do zainteresowań muzycznych, upodobań modowych, czasami światopoglądowych. Dzieci chętnie generują również zabawy multimedialne, szczególnie wiele miało charakter „złotych myśli” w stylu: „Kim dla mnie jesteś?”, „Który z Twoich znajomych lubi...?” Interesują się też inicjowaniem konkursów i licytacji w postaci obrazów multimedialnych, na których wymieniają się dobrami zgromadzonymi w sieci podczas uczestnictwa w grach. Te i inne przykłady aktywności internetowej determinują specyfikę e-kultury, która z jednej strony jest bardzo zróżnicowana, barwna i angażująca cyfrowo, z drugiej zaś nie wymaga ruchu, jest w dużym stopniu statyczna.

Elektroniczny charakter e-wytworów

Zaangażowanie sieciowe dzieci ściśle wiąże się z generowaniem wytworów o elektronicznym charakterze. Dzieci kreują e-wytwory, uwzględniając miejsce ich powstawania i możliwości technologiczne urządzeń, za pomocą których łączą się z siecią. Wśród wytworów generowanych przez dzieci w wybranych miejscach sieciowych wyłoniłam m.in.: „ArtBooki” – multimedialne obrazy dziecięce, „seki” – filmy w reżyserii dzieci, wytwory fotograficzne, dziecięce zabawy multimedialne oraz tekstowe zabawy i gry internetowe. Dzieci tworzą więc kilkusekundowe filmy z własnymi dialogami i muzyką, projektują plakaty elektroniczne z tekstami i grafiką, robią zdjęcia, a następnie wypełniają je animacjami, projektują „looki”, czyli wizualizacje wirtualnych postaci, wymyślają zabawy tekstowe i multimedialne. W dalszej kolejności udostępniają swoje wytwory na forach internetowych i zachęcają innych do udziału w nich. Zabawy te opierają się na wspólnocie

działania i w pewnym stopniu przypominają aktywności z tradycyjnych podwórek z tą różnicą, że odbywają się przy wykorzystaniu narzędzi i zasobów internetowych (tab. 3.). Dawniej dzieci pisały patykami po piasku, kredą po chodniku, bawiły się w „szubienicę”, w której trzeba było postawić trzy znaki tak, by „powiesić” przeciwnika (Cieślakowski 1975: 44). W zabawach sieciowych piszą na klawiaturze proponowany wyraz pojedynczymi znakami tak, by inny uczestnik nie zdążył im przerwać, lub wykonują skomplikowane emotikony przy użyciu klawiszy na klawiaturze.

Tabela 3. Elektroniczny charakter e-wytworów

Wytwory tekstowe	Wytwory multimedialne
<p>(P182) Tytuł postu: KONKURS! Opis: Hejka! Mam dla Was konkurs! Zrób look o tematyce japońskiej szkoły np. bluzka japońskiego mundurka z nowego tematu, słodkie włosy itp. Nagroda za 1. miejsce: pozdro, graf oraz drobny prezent! Nagroda za 2. miejsce: pozdro i graf. Nagroda za 3. miejsce: graf! Zaprosz mnie do znajomych i prześlij look! Konkurs do 31 października! Rozstrzygnięcie konkursu: ???</p>	<p>(AB28) KONKURS! ZA DARMO!</p> 
<p>(P162) Narysuj koło na klawiaturze Opis: narysuj koło i zobacz co wyjdzie bo mi wyszło cdr56789o!, pamiętaj zacznij od spacji</p>	<p>(AB8) Kellow, Maju...♥</p> 
<p>(P111): Jak zrobić gwiazdę ! Wystarczy wpisać w statusie lub w poczcie (na msp) : &##9733: (bez spacji)</p>	

Źródło: opracowanie własne.

Istnienie w pamięci zewnętrznej

Specyfikę e-kultury dziecięcej determinuje również to, że jest ona przechowywana w pamięci zewnętrznej, a więc w archiwach danego serwisu internetowego, w pamięci komputera. Dawniej istniała ona głównie w pamięci jednostki, która ją generowała, transmitowała. Dziś dzieci publikują swoje wytwory, dzielą się nimi z nieograniczoną grupą odbiorców, wystawiając się tym samym na publiczne oceny. Dzieci nie czują przy tym skrępowania, wręcz przeciwnie, oznaczają wytwory, dzięki czemu zwiększają zasięg potencjalnych odbiorców, proszą o udostępnianie materiałów. Często piszą wprost, że zwracają się z prośbą o pozostawianie pod danym wytworem tzw. „lajków”, „superek”, „grafów” (wszystkie te elementy są formą pozytywnej oceny, którą mogą pozostawić obserwujący pod daną publikacją internetową) lub komentarzy czy też o opublikowanie treści na wskazanym

profilu. Charakterystyczne jest również to, że prośby te odnoszą się nie tylko do własnych upublicznionych wytworów, ale też wytworów generowanych przez inne osoby. Aprobata dla publikowanych treści często była wyrażana m.in. przez: pozostawienie w komentarzu wpisu „up”, który oznacza, że popieram aktywność, zachęcam do zapoznania, wybranie opcji „like” czy przyznanie wysokiej oceny np. „5/5”. Zdarzało się również, że niektórzy użytkownicy tworzyli specjalny art (skrótowa wersja nazwy ArtBook, często stosowana przez użytkowników) czy film, zachęcający do odwiedzenia lub obejrzenia działalności innego użytkownika. „Zewnętrzność” e-kultury dziecięcej łączy się w pewnym sensie z koncepcją „cyfrowej dorosłości” Dona Tapscota, który wskazuje, że jedną z podstawowych cech współczesnych dzieci i młodzieży, dorastających w świecie nowych technologii, jest to, że w naturalny sposób otwierają się na społeczną krytykę, oczekując tego również od innych członków internetowej społeczności (Tapscott 2010: 84 i nn.).

Ulotność e-wytworów

Zewnętrzność wytworów dziecięcych łączy się z ich efemerycznością. Dawniej wytwory kultury dziecięcej zapisywały się w pamięci dzieci na skutek ich ciągłego powtarzania i transmitowania. Tym samym miały one bardziej stały charakter. Największą odporność na zmiany wykazywały przysłowia, rymowanki oraz przesady, mniejszą – zagadki, anegdoty czy opowieści makabryczne (Simonides 1976: 43–44). Współcześnie w obrazie e-kultury dziecięcej wyłania się znaczna ulotność i zmienność wytworów. Wydaje się, że w pewnym stopniu właściwości te determinuje to, iż wytwory istnieją w pamięci zewnętrznej. Nie ma potrzeby, by je powtarzać i utrzymywać, ponieważ w każdej chwili można do nich powrócić. Poza tym oddziałuje na nie specyfika samego Internetu, w którym poruszają się dzieci. W sieci interesujące jest to, co jest aktualne, nowe i „świeże”. Istotne są szybkość funkcjonowania i systematyczne publikowanie nowych treści, a udostępniane wytwory mają swoją wartość „tu i teraz”. W sytuacji kiedy dzieci generują powtórzone i znane treści, inni użytkownicy otwarcie wyrażają swoje opinie, pisząc: „to już było”. Nie bez znaczenia jest również sama heterogeniczność sieci. Dzieci, partycypując w kulturze cyfrowej, mają dostęp do nieograniczonej liczby treści publikowanych na różnych stronach internetowych. Filtrują znalezione materiały, dostosowują je do własnych potrzeb, modyfikują i dzielą się nimi między sobą w postaci wytworów tekstowych czy też multimedialnych. Tym samym poszerzają repertuar e-wytworów kultury dziecięcej.

Osobliwość e-wytworów

Podczas gromadzenia i analizowania materiału netnograficznego w wybranych miejscach sieciowych można było doświadczyć uczucia obcości. Potęgował je głównie niezrozumiały i specyficzny język komunikacji dzieci. Wśród wyłonionych elementów języka e-kultury dziecięcej można wyróżnić: liczne neologizmy i neosemantyzmy, skrótowość i dynamikę, stylizację na język angielski, zabawy wyrazowe, „remiks” elementów tekstowych

i wizualnych, liczne błędy językowe. Szczególnie zróżnicowane okazały się neologizmy językowe w postaci pojedynczych, obco brzmiących zwrotów np.: „XD”, „aww”, „myry”, „lol”, „wow” (pojawiające się też jako spolszczone „łal”), „up” czy „sztos”, umieszczane przez dzieci jako pozytywna reakcja na publikowane przez innych treści lub jako „przerywnik” w komunikacji. Pojawiały się również połączenia wyrazowe stosowane przez dzieci w nowym zaskakującym znaczeniu: „łokieć pięta, daj kamienia, lubię placki” (wszystkie trzy stosowane jako „wstawki” językowe, pełniące funkcję spotęgowania jakiegoś żartu, śmiesznego wpisu), „potas węgiel” (wyznanie miłości jako zmodyfikowany skrótowiec od pierwszych liter kocham cię, przy czym *k* oznacza potas, a *c* – węgiel), „g-burza” (lawina komentarzy do zamieszczonego postu), „mam horom curke” (ironiczne zwrócenie się do innych o pomoc). E-kultura dziecięca jest przepełniona również zabawami wyrazowymi, które wydają się pozbawione jakichkolwiek reguł („skarpeciule”, „KONKURSIK”, „megaśnie”, „supik”, „Licytejszyn”, „naajak” – najlepsza koleżanka, „pieniędzy duzio”, „supcio dupcio”, „bxxuxdxxa” – buda, określenie szkoły, „nudddddnnnnnaaaaaa” – nuda). Niezrozumiałość komunikacji wzmacniana jest dodatkowo poprzez skrótowość wyrażeń („nrml” – normalnie, „dzk” – dziękuję, „jztt” – ja za tobą też, „znaj” – znajomi, „oznsąnaj” – oznaczeni w poście są najlepsi, najbliżsi) czy wymieszanie wyrażeń w języku polskim i angielskim („level bardzo easy” – poziom jest łatwy do przejścia, „dostać ban” – blokada konta, „maj fejrut jutuberka” – ulubiona autorka kanału w serwisie YouTube, „thx” – dziękuję). Osobliwość e-wytworów determinowana jest również rozluźnieniem norm językowych i dość swobodnym traktowaniem przez dzieci reguł obowiązujących w polszczyźnie („dziefczyn”, „Fiem”, „poże to jest prutarne”, „DZIEWCZYNY RZĄDZOM”, „KOFFAM”).

Refleksje końcowe

Fundamentem kultury dziecięcej od zawsze były potrzeby bycia razem, zabawy, życia w grupie oraz wspólnoty. U młodszych dzieci przyjmują one wymiar „wspólnoty działania”, w której dzieci robią coś razem, u starszych zaś dominuje „wspólnota poglądów” wiążąca się z budowaniem wzajemnego zrozumienia i wspólnych zainteresowań (Appelt 2005: 284–285). Maria Szczepska-Pustkowska podkreśla, że kultura dziecięca (*peer culture*) jest generowana również na fundamentach działań oporowych wobec dorosłych i wiąże się „z próbami pozyskania przez dzieci kontroli i władzy nad własnym życiem oraz dzielenia ich z innymi” (Szczepska-Pustkowska 2014: 197).

Wydaje się, że w wypadku e-kultury dziecięcej umacnianie pozycji dzieci jako współtwórców życia społecznego jest dużo bardziej możliwe niż w erze przedcyfrowej. Dzieci w Internecie funkcjonują na równi z dorosłymi. Wybierają, kreują, dzielą się i zaznaczają swoją obecność, podejmując aktywną komunikację internetową. Idą z biegiem czasu i dostosowują się do rzeczywistości, w której żyją. Na podstawie przeprowadzonych badań można dostrzec, że e-kultura służy dzieciom nie tylko do tego, by wzmacniać potencjał oporowy wobec kultury dorosłych, wobec szkoły. Pozwala im również na wzmacnianie

autonomii i zaznaczanie swojej pozycji w kulturze ogólnej. Ważne staje się zacieranie granic między dziećmi, związanych z ich pochodzeniem, statusem społecznym czy wiekiem. Najbardziej ujawnia się tu jednak popularność społecznościowego i aktywnego działania. Dzieci nie zamykają się w przestrzeni internetowej, by samotnie spędzać w niej czas, wręcz przeciwnie, są razem i podejmują wspólnie różnorodne aktywności. Warto podkreślić, że wyłoniony obraz e-kultury dziecięcej jest jedną z możliwych interpretacji zjawiska. Determinują go chociażby specyfika dobranych miejsc sieciowych, zgromadzony materiał badawczy czy wybrany warsztat metodologiczny. Zaprezentowana analiza jest raczej głosem w dyskusji na temat internetowej aktywności dzieci, włączeniem się w debatę na temat przeobrażeń kultury dziecięcej czy też szerzej – namysłem nad zmianami w zakresie dzieciństwa współczesnych dzieci. Wydaje się bowiem, że aktualizowanie badań w tym obszarze, a także efektywne wykorzystanie potencjału tkwiącego w internetowym zaangażowaniu dzieci i ich wspólnotowym działaniu, mogłoby przynieść wiele korzyści tworzeniu współczesnej edukacji konektywnej.

Literatura

- Appelt K. (2005), *Wiek szkolny. Jak rozpoznać potencjał dziecka?* W: A.I. Brzezińska (red.), *Psychologiczne portrety człowieka. Praktyczna psychologia rozwojowa*. Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.
- Bąk A. (2015), *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez male dzieci w Polsce*, https://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Bak_Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport.pdf, 4.03.2020.
- Bougsiaa H., Kopciwicz L. (2016), *Dzieci w kulturze mobilnej. Partycypacja, uczenie się i emancypacja pokoleniowa „cyfrowych tubylców”*. W: H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki (red.), *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*. Gdańsk, Wydawnictwo Naukowe Katedra.
- Cieślikowski J. (1975), *Literatura i podkultura dziecięca*. Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Cieślikowski J. (1985), *Wielka zabawa*. Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk, Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Corsaro W.A. (2015), *The Sociology of Childhood*. Los Angeles–London–New Delhi–Singapore–Washington, Sage.
- Dahlberg G., Moss P., Pence A. (2013), *Poza dyskursem jakości w instytucjach wczesnej edukacji i opieki*. Wrocław, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.
- Dziekońska J. (2018a), „Zostań MovieStarPlanet!” – czyli o partycypacji kultury dziecięcej w kulturze cyfrowej. „Problemy Wczesnej Edukacji”, 2(41).
- Dziekońska J. (2018b), *Sieciowe podwórka cyfrowych tubylców. Doniesienie z badań*. W: M. Nowicka, J. Dziekońska (red.), *Cyfrowy tubylec w szkole – diagnozy i otwarcia*. T. 1: *Współczesny uczeń a dydaktyka 2.0*. Toruń, Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Nowicka M. (2013), *Korczak-etnograf i jego badania dziecięcej kultury kolonijnej*. „Problemy Wczesnej Edukacji”, 3(22).
- Opie I., Opie P. (1967), *The Lore and Language of Schoolchildren*. Oxford, Paperback.
- Opie I., Opie P. (1969), *Children's Games in Street and Playground*. Oxford, Oxford University Press.

- Pisarkowa K. (1975), *Wyliczanki polskie*. Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź, Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Simonides D. (1976), *Współczesny folklor słowny dzieci i nastolatków*. Wrocław–Warszawa, PWN.
- Simonides D. (1985), *Ele mele dudki. Rymowanki dzieci śląskich (studium folklorystyczne)*. Katowice, Śląski Instytut Naukowy.
- Simonides D. (1993), *O współczesnych pamiątkach dzieci. Monografia folklorystyczna*. Opole, Instytut Śląski w Opolu.
- Szczepska-Pustkowska M. (2014), *Esej o kulturze dziecięcej*. „Studia Edukacyjne”, 32.
- Tapscott D. (2010), *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Waksmund R. (1994), *Dzieci – plemię nieznanne. Od folklorystyki do etnografii dzieciństwa*. „Literatura Ludowa”, 3.
- Waksmund R. (1996), *Dziecko w świetle polskiej etnografii i folklorystyki (Od Kitowicza do Korczaka)*. „Literatura Ludowa”, 4–5(40).
- Zwiernik J. (2009), *Dziecięca codzienność w przestrzeni podwórka*. W: D. Klus-Stańska, M. Szczepska-Pustkowska (red.), *Pedagogika wczesnoszkolna – dyskursy, problemy, rozwiązania*. Warszawa, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Materialy źródłowe

- P124, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.
- G11-7, www.gry.pl, dostęp 9.09.2017.
- F6-4, www.facebook.com, dostęp 17.06.2018.
- F22-28, www.facebook.pl, dostęp 6.07.2018.
- P182, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.
- P162, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.
- P111, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.
- AB28, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.
- AB8, www.moviestarplanet.pl, dostęp 3.11.2017.