



# Teksty kultury uczestnictwa w szkole

Aleksandra Dziak

Aleksandra Dziak

KATOLICKI UNIWERSYTET LUBELSKI

## Teksty kultury uczestnictwa w szkole

10.18318/978-83-65573-14-8.19

### 1. Uporządkowanie terminologiczne

Ekspansja cyfrowych narzędzi wpływa bezpośrednio na powstawanie nowej sytuacji czytelniczej. Szczególnie widoczne jest to w praktykach szkolnych. Uczniowie mają bowiem do dyspozycji nie tylko pozycje książkowe, papierowe (niestety coraz mniej popularne), ale również inne teksty kultury, także powstające w przestrzeni wirtualnej, a nie zawsze uwzględniane w programach kształcenia polonistycznego. Często są to wytwory tzw. kultury uczestnictwa, w której to właśnie oni są aktywnymi twórcami bądź współtwórcami. Badacze zjawiska potwierdzają to spostrzeżenie:

Młodzi ludzie są przyzwyczajeni od najmłodszych lat do nielinearnego odbioru tekstu i „w coraz mniejszym stopniu są przyzwyczajeni do linearnego odbioru przekazów medialnych. Ich doświadczenia kreuje internetowy hipertekst, pozwalający kierować sposobem i kierunkami zapoznawania się z treścią, łamiący charakterystyczną dla druku ciągłość przekazu [...]”. To – jak ich nazywa Łukasz Gołębiowski – pokolenie nowych czytelników, czyta (choć nie zawsze książki) i pisze więcej niż ich rodzice. Trudno się z tym nie zgodzić wzięwszy pod uwagę fakt, że język internetu to język słowa pisanego. [...] Jak jednak podkreśla Wojciech Cwalina, książka drukowana to dla net-generacji największy koszmar: cyfrowe dzieci wolą korzystać z Wikipedii lub encyklopedii multimedialnych, niż z tradycyjnej encyklopedii drukowanej, nowe pokolenie „wiedzy szuka w Google, a nie w encyklopedii PWN”. (Jasiewicz 2012: 68)

Próbie odpowiedzi na pytanie, czy teksty reprezentujące kulturę uczestnictwa mogą pojawiać się podczas lekcji języka polskiego,

<http://rcin.org.pl>

należy poprzedzić kilkoma ustaleniami. Przede wszystkim niezbędna jest analiza samej definicji tekstów kultury uczestnictwa. Termin ten składa się z dwóch pojęć: *tekst kultury* oraz *kultura uczestnictwa*, z których każde ma własną definicję. W literaturze przedmiotu można odnaleźć kilka naukowych określeń pierwszego z nich. Na szczególną uwagę zasługują dwie spośród tych definicji. Jedna, skonstruowana przez Ewę Szczęsną, brzmi następująco:

Tekst kultury, tekst będący dobrem zbiorowym, zachowywany, przekazywany i wzbogacany przez kolejne pokolenia, zobiektyzowany wynik współdziałania i twórczej aktywności wielu pokoleń, zdolny do rozprzestrzeniania się i rozwoju. Jest efektem powtarzalności określonych zachowań wewnętrznych i zewnętrznych członków społeczeństwa (np. myślenia, odczuwania, skłonności do zachowań twórczych). Tekst kultury ma wymiar materialny i duchowy, jednostkowy i globalny. Wymiar materialny to konkretne przedmioty, jak np. książka, malowidło, nagrana taśma filmowa, zapis nutowy; wymiar duchowy oznacza zdolność przedmiotu materialnego do bycia nośnikiem idei (wymiar symboliczny przedmiotu), kształtowania postaw, oddziaływania na intelekt, emocje [...] (Szczęsna 2002: 307).

Definicja ta podkreśla przede wszystkim pokoleniowość i współdziałanie w tworzeniu danego tekstu kultury wielu generacji oraz powtarzalność ich działań, których wynikiem jest dobro zbiorowe. Twórcy podstawy programowej kształcenia ogólnego do języka polskiego pominęli w swej definicji wyżej wspomniane akcenty, skupili się natomiast na strukturze wytworu kierunków myślenia pojedynczego człowieka. Zgodnie z tą definicją tekst kultury to:

[...] świadomy wytwór umysłowości człowieka, stanowiący całość, uporządkowany według określonych reguł; to np. utwór literacki, publicystyczny, medialny, dzieło sztuki malarskiej, spektakl teatralny, film, a także wszelkie działanie artystyczne, realizujące jakiś utrwalony wzorzec kulturowy (Żurek 2009: 56).

Drugim pojęciem wchodzącym w skład terminu tekst kultury uczestnictwa jest sama kultura uczestnictwa, której definicję skonstruował Henry Jenkins:

Kultura uczestnictwa [...] – kultura, w której fani i inni konsumenci są zapraszani do aktywnego uczestnictwa w tworzeniu i redystrybucji nowych treści (Jenkins 2007: 257).

Badacz określił warunki, które sprzyjają powstaniu takiej kultury, oraz przesłanki do jej rozwoju. Jego zdaniem na naszych oczach rodzi się zupełnie „nowa era sieci społecznych i mobilnych mediów” (ibidem: VII). Użytkownicy podejmują aktywny dialog z mediami dzięki między innymi organizowaniu się w większe społeczności, które nie tylko są aktywnymi odbiorcami, ale również twórcami kultury (ibidem). Te wszystkie czynniki wpływają na konwergencję mediów, w wyniku czego powstaje kultura uczestnictwa.

Kultura uczestnictwa wyłania się wówczas, gdy kultura reaguje na eksplozję nowych technologii medialnych, które pozwalają przeciętnemu konsumentowi przechowywać, komentować, modyfikować i rozpowszechniać treści w sposób niebywale efektywny (Jenkins 2006).

Należy zatem zastanowić się, czy to wszystko, co powstaje w ramach kultury uczestnictwa, można potraktować jako tekst kultury w tzw. szkolnym rozumieniu, to znaczy zgodnie z definicją zawartą w najważniejszym dokumencie oświatowym regulującym pracę szkoły. Pierwszym wymogiem zapisanym w oświatowej definicji tekstu kultury jest to, aby był to świadomy wytwór umysłowości człowieka. W przypadku działań podejmowanych w ramach kultury uczestnictwa należy stwierdzić, że są one z pewnością postępowaniem w pełni świadomym i wynikającym z funkcjonowania umysłowości człowieka. Oprócz tego, zgodnie z wymogami definicyjnymi aktywności reprezentantów kultury uczestnictwa

są celowe i w perspektywie czasowej wyniki tych działań stanowią pewną całość skończoną (na przykład projekt polegający na tworzeniu przez kilka miesięcy książki kolaboracyjnej<sup>1</sup> na forum).

Kolejne kryterium, odnoszące się do struktury tekstu kultury, wiąże się ze sposobem jej porządkowania według ogólnie ustalonych reguł. Samo funkcjonowanie w ramach kultury uczestnictwa jest opatrzone pewnymi zasadami, które obowiązują także w odniesieniu do wytworów tejże kultury. Te reguły związane są przede wszystkim z poszanowaniem praw autorskich, a co z tym się wiąże stosowaniem tzw. wolnych licencji *Creative Commons*, wskazujących czynności, które z danym wytworem można wykonać. Są to między innymi czynności, takie jak kopiowanie, rozprowadzanie, tworzenie utworów zależnych, przedstawianie w celach komercyjnych bądź niekomercyjnych<sup>2</sup>.

Zapis definicji odnoszący się do form, jakie może przyjmować tekst kultury, określa je jako wszelkie działania artystyczne, wśród których wymienia się: utwór literacki, publicystyczny, medialny, dzieło sztuki malarskiej, spektakl teatralny czy film. Są to także przykłady realizacji działań w ramach kultury uczestnictwa. Oprócz tego wymogiem uznania danego wytworu za tekst kultury jest, zgodnie z definicją, realizowanie utrwalonego wzorca kulturowego. W przypadku tekstów powstających w ramach kultury uczestnictwa tym wzorcem, do którego należy się odwołać, jest struktura definicyjna kultury uczestnictwa. Wśród cech wymienionych przez Jenkinsa znalazły się, takie jak „niski próg dostępu, motywacja do dzielenia się wytworami swych działań, nieformalny

---

<sup>1</sup> Przywołuję ten termin za M. Pisarskim i J. Roszak, *Ja tu a ty tam. Polska powieść hipertekstowa a literacki kanon*, w: *Polska literatura najnowsza – poza kanonem*, red. P. Kierzek, Łódź 2008, s. 220.

<sup>2</sup> Więcej informacji na temat licencji *Creative Commons* w: *Poznaj licencje Creative Commons*. <http://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons> (6.11.2013).

mentoring wewnątrzgrupowy, wiara w wartość efektów wspólnych działań oraz więź grupowa (2006). Podsumowanie powyższej analizy znajduje się w Tabeli 1.

|  |   |
|--|---|
| Tekst kultury:   | Odniesienie do kultury uczestnictwa   |
| to świadomy wytwór umysłowości człowieka   | działania w ramach kultury uczestnictwa są świadome i związane z funkcjonowaniem umysłowości człowieka  |
| stanowi całość   | działania w ramach kultury uczestnictwa zmierzają do osiągnięcia pewnego celu, który „zamyka” je w całość   |
| jest uporządkowany według ustalonych reguł   | funkcjonowanie w ramach kultury uczestnictwa odbywa się według ustalonych reguł (np. prawo autorskie, otwarte licencje) i jej wytwory także porządkowane są według określonych reguł  |
| to np. utwór literacki, publicystyczny, medialny, dzieło sztuki malarskiej, spektakl teatralny, film, wszelkie działania artystyczne | to wszystko mogą być także elementy/wytwory kultury uczestnictwa  |
| realizuje jakiś utrwalony wzorzec kulturowy  | sposób powstawania tekstów realizuje założenia kultury uczestnictwa, która odznacza się takim cechami, jak niski próg dostępu, motywacja do dzielenia się wytworami swych działań, nieformalny mentoring wewnątrzgrupowy, wiara w wartość efektów wspólnych, więź grupowa |

Tabela 1: Analiza definicji tekstu kultury (w ujęciu szkolnym) w odniesieniu do założeń kultury uczestnictwa (opracowanie własne).

Powyższa analiza pozwala zatem stwierdzić, że wszelkie wytwory powstające w ramach kultury uczestnictwa wpisują się w szkolną definicję tekstu kultury. Mogą one zatem być przedmiotem działań dydaktycznych w ramach lekcji języka polskiego. Aby dostosować ich rodzaj do struktury kształcenia polonistycznego, należy podjąć

próbę analizy zapisów najważniejszego dokumentu oświatowego – podstawy programowej.

## 2. „Furtka” dla tekstów kultury uczestnictwa w szkole

Na wstępie należy zaznaczyć, że wśród zapisów podstawy programowej kształcenia ogólnego do języka polskiego nie pojawiają się takie, które w sposób bezpośredni tworzą sposobność do korzystania w trakcie lekcji z wytworów kultury uczestnictwa. Można to jednak wydedukować z zapisów pośrednich. Widoczne jest to już w samym celu opracowania powyższego dokumentu. Sami jego twórcy określili, że wszelkie działania związane z reformą programową prowadzoną w 2008 roku dążyły do tego, „by polska szkoła mogła sprawnie nadążać za szybko zmieniającą się rzeczywistością cywilizacyjną, kulturową (dygitalizacji oraz informatyzacji)” (Żurek 2009: 55). Podłożem takiego rozumienia otaczającej współczesnego człowieka rzeczywistości jest sytuacja, w której się znajduje, „[...] oto po epoce Gutenberga przyszło mu żyć w erze ekranów medialnych” (ibidem). W związku z tym osoba ucząca się jest definiowana

jako uczestnik procesów komunikacyjnych (przyjmuje i tworzy wypowiedzi) oraz jako świadomy odbiorca kultury (analizuje i interpretuje teksty kultury), który opiera wszystkie kształtowane kompetencje na bazie zdobytych wiadomości z zakresu wiedzy o języku, wiedzy o literaturze i wiedzy o kulturze (ibidem: 55-56).

Kształtowanie świadomego odbiorcy kultury powinno zatem łączyć się między innymi z rozwijaniem kompetencji niezbędnych do aktywnego uczestnictwa w społecznościach wirtualnych, które podejmują aktywne działania w ramach współtworzenia kultury.

To także wpływa na zadania, jakie stawia się współczesnej szkole, wśród których wymienia się między innymi

[...] przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie informacyjnym. Nauczyciele powinni stwarzać uczniom warunki do nabywania umiejętności wyszukiwania, porządkowania i wykorzystywania informacji z różnych źródeł, z zastosowaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych, na zajęciach z różnych przedmiotów (Minister Edukacji Narodowej: 20).

Pośrednie zapisy włączające dorobek kultury uczestnictwa w przestrzeń szkolną można odnaleźć także w tej części dokumentu, która jest poświęcona odbiorowi tekstów kultury. W procesie tym uwzględniono znaczący wpływ technologii cyfrowych na kształt wytworów współczesnej cywilizacji. Zwrócono przede wszystkim uwagę na to, że

[...] uczeń żyje w świecie szeroko postrzeganych tekstów kultury, przede wszystkim istniejących w zapisie elektronicznym. Powinnością polonisty staje się więc nie tylko wprowadzenie go w rzeczywistość językową i świat literatury, lecz również dostarczenie mu zróżnicowanych narzędzi, które umożliwią sprawne poruszanie się w tej skomplikowanej rzeczywistości (Minister Edukacji Narodowej: 56).

Ta sytuacja wpływa na rodzaj odbieranych tekstów, wśród których – zgodnie z zaleceniem podstawy programowej – powinny znaleźć się między innymi „komunikaty pisane, mówione, w tym nadawane za pomocą środków audiowizualnych” (Minister Edukacji Narodowej: 35). Oprócz tego uwzględniono tu także teksty reprezentujące krąg utworów o skomplikowanej budowie, co może być realizowane w analizie i interpretacji „tekstu linearnego i hipertekstu rozumianego jako wypowiedź nieciągła, nieliniarna, stanowiąca system powiązanych segmentów tekstowych, łączonych dowolnie przez użytkownika języka w każdorazowym akcie odbioru” (Minister Edukacji Narodowej: 44). Kontakt z tego rodzaju tekstem kultury będzie implikował rozważania na temat roli czytelnika, odbiorcy i twórcy, które często w takich przypadkach



nakładają się na siebie. Ważne w tym miejscu jest także zaznaczenie innych relacji nadawczo-odbiorczych w poszczególnych mediach, by ująć – za Magdaleną Szpunar – wyjątkowość kultury uczestnictwa, określanej także jako kultura WEB 2.0:

|                           | WEB 1.0                           | WEB 2.0                                    |
|---------------------------|-----------------------------------|--|
| rola nadawcy              | dominująca                        | równa odbiorcy                             |
| rola odbiorcy             | pasywna                           | aktywna                                    |
| stosunek nadawca odbiorca | nierówny: nadawca uprzywilejowany | równy: nadawca i odbiorca tak samo istotni |
| charakter nadawcy         | instytucjonalizowany              | prywatny                                   |

Tabela 2: Porównanie roli nadawcy i odbiorcy w poszczególnych mediach (na podstawie: Szpunar: 252).

Powyższe zapisy podstawy programowej wyznaczają także zadania, jakie stawia się przed współczesnym polonistą, który powinien między innymi wychowywać „świadomego odbiorcę kultury poprzez wprowadzenie zarówno w tradycję, jak i kulturę XXI w.” (Minister Edukacji Narodowej: 41), także przez „zapoznanie z najważniejszymi tendencjami w kulturze współczesnej” (Minister Edukacji Narodowej: 53). Należałoby jednak podkreślić, że w przywołanym powyżej zapisie wspomina się wyłącznie o odbieraniu wytworów kultury. Niemniej jednak, aby zrealizować wymóg konieczności wskazania uczniom najbardziej aktualnych trendów w rozwoju kultury, niezbędne jest odwołanie się do zmiany profilu współczesnego czytelnika, który nie tylko odbiera, ale także tworzy teksty kultury.

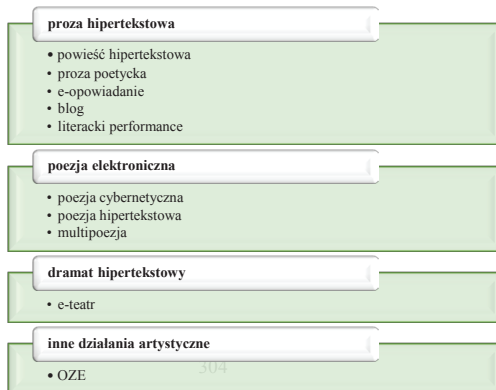
Aby te tendencje, w tym także wszystko, co dzieje się w ramach kultury uczestnictwa, mogły być omawiane i poznawane podczas lekcji języka polskiego, niezbędne będzie rozbudowanie listy lektur szkolnych o reprezentujące kulturę konwergencji mediów. To wówczas możliwa będzie w pełni realizacja zadania przeznaczonego dla każdego nauczyciela, polegającego na „wychowaniu uczniów do

właściwego odbioru i wykorzystania mediów” (Minister Edukacji Narodowej: 16, 20).

Podsumowując zatem analizę zapisów podstawy programowej kształcenia ogólnego do języka polskiego pod kątem obecności elementów kultury uczestnictwa, należy podkreślić, że istnieją one w formie pośredniej. Postulaty podkreślające świadome uczestnictwo współczesnego ucznia w kulturze XXI wieku otwierają niewidzialną furtkę dla wprowadzania pierwiastków kultury uczestnictwa, która jest bardzo ważnym ogniwem cywilizacji XXI wieku.

### 3. Teksty kultury uczestnictwa na tzw. szkolnej liście lektur

Powyższa analiza zapisów podstawy programowej uprawnia zatem do skonstruowania listy propozycji uzupełniających tzw. szkolną listę tekstów kultury o takie, które bądź są efektem działań społeczności wirtualnych, bądź staną się inspiracją dla tego typu działań w ramach pracy dydaktycznej w szkole. Ich klasyfikacja została zaprezentowana na Rysunku 1.



Rysunek 1: Wybrane zjawiska kultury uczestnictwa w szkole (opracowanie własne)<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Rysunek jest rozbudowanym podziałem opracowanym przez autorkę w książce *Edukacja polonistyczna w dobie dygitalizacji* (Dziak 2012: 137, 150, 161).

Wśród zjawisk współczesnej kultury istotne miejsce zajmują te, które związane są z literaturą powstającą w przestrzeni wirtualnej lub za pomocą narzędzi cyfrowych. Mają one swoje źródła osadzone w tradycji.

Twórcy i teoretycy hipertekstów literackich wiele hipertekstualnych trendów odnajdują w powojennej prozie awangardowej. [...] Najbardziej znane przykłady protohipertekstów to *Gra w Klasy* Julio Cortazara – powieść o dwóch alternatywnych torach narracji, czytana albo od początku do końca, albo według zamieszczonych na każdej stronie odsyłaczy do innych, niekoniecznie następujących po sobie stron. Vladimir Nabokov postąpił w sposób podobny w *Bładym Ogniu*. Tu poemat Johna Shade’a, o którego życiu i dokonaniach opowiada nam główny bohater powieści, opatrzony jest przypisami, a te zajmują większą część książki i stanowią właściwie jej trzon. [...] W *Jeśli zimową nocą podróżny* – powieści Italo Calvino mamy do czynienia z nieco inną sytuacją, z metanarracyjnym esejem na temat liniowości samej narracji, naturalnego pragnienia czytelnika, który od autora oczekuje opowieści z początkiem i końcem, a zamiast tego – dostaje paletę przeróżnych wersji podobnych, lecz innych w gruncie rzeczy utworów (Pisarski<sup>4</sup>).

Wybrane przykłady prozy hipertekstowej i poezji elektronicznej mogą stać się doskonałą inspiracją dla działań dydaktycznych prowadzonych w ramach lekcji języka polskiego, a przyczyniających się do wprowadzenia osób uczących się w zagadnienia kultury uczestnictwa. I tak lektura powieści hipertekstowej może być znakomitą okazją do rozmowy na temat innych niż tradycyjne strategie czytania literatury. Przykładem mogą być tu dwie najbardziej popularne polskie hiperpowieści. Pierwsza z nich to *Koniec świata według Emeryka*<sup>5</sup> Radosława Nowakowskiego, opowiadająca o „ostatnim dniu świata, który ma się skończyć, zgodnie z legendą, gdy kamienny Emeryk (klęcząca figura pielgrzyma znajdująca się

<sup>4</sup> Zob. [www: http://techsty.art.pl/hipertekst/protohiperteksty.htm](http://techsty.art.pl/hipertekst/protohiperteksty.htm).

<sup>5</sup> Zob. <http://www.emeryk.wici.info> (15.11.2013).

w Nowej Słupi) dotrze na Święty Krzyż (Łysa Góra), do znajdującego się tam opactwa” (Janusiewicz 2009: 38). Innym przykładem udanej próby przeniesienia tradycyjnego materiału literackiego do przestrzeni wirtualnej jest powieść Sławomira Shutego pt. *Blok*<sup>6</sup>.

Shuty zrealizował w Bloku dyskurs plotki, wypowiedzi z natury już naszpikowanej odnośnikami do jednej lub wielu osób, opisującej łączące je relacje i rozgałęziającej się w miarę rozpędu nadawcy i przychylności odbiorcy. Tutaj, dzięki zastosowaniu hiperłączy, plotka jednego z lokatorów przenosi czytelnika do sąsiada z wieżowca, łączy się z jego plotką, i tak dalej, i tak dalej (Pisarski 2003:19).

Inspiracją do projektowania nowatorskich rozwiązań dydaktycznych w zakresie kształcenia kompetencji czytelniczych i odbiorczych współczesnego ucznia mogą być także przykłady hipertekstowej prozy poetyckiej czy e-opowiadań. Egzemplifikacją dla pierwszego z nich jest tekst Michała Kaczyńskiego pt. *Stokłosy. Zimowa opowieść*<sup>7</sup>, w której narrator „oprowadza nas po fragmencie osiedla Stokłosy i w jego okolicach, zaprasza na zimowy spacer z psem, śladami nadobnej sąsiadki, użycza nam swojego walkmana, byśmy przy okazji posłuchali jego ulubionych kawałków Sonic Youth” (Pisarski 2003: 38). Działania dwóch innych autorów – Marcina Bałczewskiego i Mariusza Szulca – polegające na stworzeniu w trybie pracy online e-opowiadania pt. *Przystanek*<sup>8</sup>, mogą stać się zachętą do podjęcia podobnych zabiegów w ramach polonistycznych działań szkolnych.

Innym przykładem współtworzenia i współkomentowania zjawisk literackich w sieci jest blog, w ramach którego sami autorzy dzielą się swoją twórczością i „wystawiają” ją na komentarze czytelników, tworząc tym samym pewną wirtualną wspólnotę.

<sup>6</sup> Zob. <http://www.blok.art.pl> (14.11.2013).

<sup>7</sup> Zob. <http://www.darta.art.pl/michal/stoklosy/stoklos.htm> (15.11.2013).

<sup>8</sup> Zob. <http://techsty.art.pl/magazyn3/hiperfikcje/Przystanek/index.htm> (15.11.2013).

Gatunek ten, w odróżnieniu od poprzednich, reprezentuje zbiór tekstów tzw. użytkowych, który także osadzony jest w tradycji i wiąże się z takimi gatunkami, jak dziennik, pamiętnik lub nawet autobiografia (Więckiewicz 2012: 66–69). Ilustracją może być tu laureat konkursu Blog Roku 2012 w kategorii *literackie i kulturalne* pt. *Tylko spokojnie*<sup>9</sup>. Jego autorka zamieszcza głównie teksty „o tym, że jest przepaść pomiędzy kreowanym i realnym obrazem macierzyństwa. O tym, że tylko spokojnie. Że jakoś trzeba. Bo co innego” (Literackie i kulturalne – Kategorie – Blog Roku 2012).

Najbardziej jednak angażujące w ramach współtworzenia tekstów kultury są przykłady tzw. literackiego performance’u. Wśród nich na uwagę zasługują książki kolaboracyjne, które powstają np. na forach internetowych. Jako źródło inspiracji dla tego typu rozwiązań dydaktycznych może być powieść pt. *Przypadki Dyrektora Buraka*<sup>10</sup>, która powstała za sprawą internauty o pseudonimie Rifun. Inne doświadczenia mogą mieć natomiast uczestnicy tzw. książek typu *choose your own adventure*, których dobrym przykładem jest *Dreszcz*<sup>11</sup> Jacka Ciesielskiego – gra paragrafowa z 1987 roku, przeniesiona przez Rafała Malickiego do przestrzeni wirtualnej. Sam tekst kultury określany jest jako

[...] rodzaj gry-książki, w której wydarzenia jakie spotykają głównego bohatera przedstawione są w formie ponumerowanych paragrafów, na końcu których znajduje się zazwyczaj kilka numerów odnoszących do innych sekcji książeczki. Każdy paragraf to inny wybór, gwarantujący inny rozwój rozgrywki. Tak więc, pomimo tego, że zaczniesz czytać od ustępu z numerem 1, później będziesz niejednokrotnie zmuszony przewracać strony by dowiedzieć się co spotka Cię dalej (Nowakowski, Malicki<sup>12</sup>).

<sup>9</sup> Zob. <http://tylkospokojnie.wordpress.com> (16.11.2013).

<sup>10</sup> Zob. Dostęp: 16 listopada 2013: [http://forum.gazeta.pl/forum/w,279,104037,104037,PRZYPADKI\\_DYREKTORA\\_BURAKA.html](http://forum.gazeta.pl/forum/w,279,104037,104037,PRZYPADKI_DYREKTORA_BURAKA.html) (16.11.2013).

<sup>11</sup> Zob. [http://gra\\_dreszcz.republika.pl/intro.html](http://gra_dreszcz.republika.pl/intro.html) (17.11.2013).

<sup>12</sup> Zob. [http://gra\\_dreszcz.republika.pl/intro.html](http://gra_dreszcz.republika.pl/intro.html).

Proza czytana w wersji tradycyjnej ma w kulturze uczestnictwa swego rodzaju drugie życie za sprawą zjawiska *fan fiction*. Czytelnicy tworzą na specjalnych portalach tzw. fanfiki, na przykład opowiadania bazujące na treści książki, w których opisywane są alternatywne losy bohaterów lub dalszy ciąg historii zawartej w pierwowzorze, które są żywo komentowane przez pozostałych fanów danego tekstu kultury. Przykładem takich działań mogą być fanfiki powstające na podstawie popularnych wśród młodzieży utworów, takie jak saga *Zmierzch*<sup>13</sup> czy *Harry Potter*<sup>14</sup>. W ramach działań dydaktycznych na lekcjach języka polskiego mogą powstać tego rodzaju teksty kultury na podstawie lektur szkolnych.

Sposoby wykorzystania narzędzi cyfrowych w tworzeniu literatury można analizować przez kontakt z poezją cybernetyczną, której obecnie głośnymi, polskimi reprezentantami są Roman Bromboszcz i Łukasz Podgórn. Sama odmiana tej twórczości charakteryzowana jest w sposób następujący:

Poezja, która łączy ze sobą obraz, dźwięk i tekst, w dodatku tekst złożony z niezrozumiałych często słów. To poezja chaosu, oddziałująca na czytelnika poprzez skojarzenia, właściwie nie wymagająca lektury [...]. Kluczowym pojęciem dla rozumienia poezji cybernetycznej jest zapętlenie – obojętne, czy będzie to ciąg liter, cyfr czy obrazów, ważne są sekwencje, powtarzalność, jakże charakterystyczna dla internetu (Gołbiewski 2008: 44-45).

Utwory wspomnianych wyżej autorów, takie jak na przykład *echem*<sup>15</sup> czy *matko zawrotna*<sup>16</sup>, mogą stać się bodźcem do współtworzenia przez osoby uczące się w ramach lekcji języka polskiego

<sup>13</sup> Zob. <http://katalog-opowiadani.blogspot.com/2012/05/fanfiction-zmierzch.html> (17.11.2013).

<sup>14</sup> Zob. <http://fanfiction.najlepsze.net> (17.11.2013).

<sup>15</sup> Zob. <http://bromboxy.proarte.net.pl/echem/echem.html> (14.11.2013).

<sup>16</sup> Zob. <http://szafranchinche.ovh.org/matzwr.html> (14.11.2013).

podobnych realizacji, polegających na przykład na przeniesieniu tradycyjnego tekstu poetyckiego do cybernetycznej formy. Podobnych inspiracji może dostarczyć przykład poezji hipertekstowej tworzonej przez Anetę Kamińską, która swoją pracę *Czary i Mary* – *Hipertekst*<sup>17</sup> określa jako:

Fragment hipertekstowego tomiku poezji, w którym wiersze (własne i cudze) mieszają się ze snami, w których jest nieskończenie wiele dróg prowadzących dokądś lub donikąd, naprzód lub wstecz, w lewo lub w prawo, płytko lub głęboko, w którym łatwo zbłądzić, zasnąć i zapaść (na wybraną chorobę), dać się uwieść i uwieźć (autobusem dowolnej linii) (Kamińska 2013).

Współtworzenie poezji przez reprezentantów kultury uczestnictwa odbywa się także na łamach czatu pod nazwą *Multipoezja* prowadzonego przez Michała Zabłockiego. W ramach tych działań raz w tygodniu każdy ma możliwość wirtualnie spotkać się z innymi miłośnikami poezji i wspólnie pisać nowy wiersz online. Podobne działania odbywają się w ramach serwisu *eMultipoetry.eu*<sup>18</sup>, na którym w każdy czwartek o godzinie 21 społeczność wirtualna uczestniczy w tworzeniu tekstu poetyckiego, a także w jego tłumaczeniu na język angielski.

Niektóre działania w obrębie zjawisk dramatu także mogą stanowić doskonałą egzemplifikację specyfiki kultury uczestnictwa. Szczególnie widoczne jest to w pracach e-teatru, którego przedstawicielem może być grupa *neTTTheatre Teatr w Sieci Powiązań*. Jej działalność jest zbieżna także z aktywnością pierwszej w Polsce telewizji internetowej *E-teatr.tv*<sup>19</sup>, która poświęcona jest w całości zagadnieniom współczesnego teatru.

<sup>17</sup> Zob. <http://www.czary-i-mary.pl> (16.11.2013).

<sup>18</sup> Zob. <http://www.emultipoetry.eu/pl/main> (22.11.2013).

<sup>19</sup> Zob. <http://www.e-teatr.tv> (22.11.2013).

Portal **e-teatr.tv** zawiera obecnie ponad 420 materiałów filmowych – relacji z premier i prób, wywiadów, trailerów, ankiet, materiałów zakulisowych, często ekskluzywnych. [...] Posiadamy także cieszący się popularnością kanał subskrypcyjny na portalu YouTube, gdzie można oglądać i oceniać nasze filmy (Teatralna Telewizja Internetowa e-teatr.tv).

Kształtowanie postaw świadomego uczestnika kultury XXI wieku będzie się także wiązało z innymi aktywnościami artystycznymi, które można obserwować w przestrzeni wirtualnej. Przykładem takich działań mogą być realizacje autora o pseudonimie Sztuczne Fiołki, który umieszcza na znanych reprodukcjach malarskich komentarze odwołujące się do aktualnych wydarzeń z życia politycznego i społecznego. W podobnym kręgu zostają bardzo popularne w przestrzeni internetowej demotywatory, których autorzy także wykorzystują ironiczne komentarze umieszczane pod fotografiami lub krótkimi filmami, odwołując się tym samym do obserwacji i objaśniania pewnych zjawisk pojawiających się w rzeczywistości (demotywatory.pl). Tego rodzaju aktywności mogą stać się także inspiracją do konstruowania rozwiązań dydaktycznych umożliwiających tworzenie i komentowanie przez uczniów podobnych tekstów kultury na podstawie na przykład treści dowolnej lektury. Źródłem materiałów do tego typu działań będzie np. strona *Otwarte zasoby*<sup>20</sup>, na której gromadzone są między innymi otwarte i darmowe zasoby muzyki, wideo, zdjęć i grafiki. Mogą się one stać podstawą zupełnie nowego, potencjalnego tekstu kultury, stworzonego przez ucznia w ramach lekcji języka polskiego.

---

<sup>20</sup> Zob. <http://otwartzasoby.pl> (27.11.2013).



## Podsumowanie

Powyższe rozważania pozwoliły na sformułowanie wniosku, że wszelkie działania w ramach kultury uczestnictwa, jakie można obserwować w przestrzeni wirtualnej, wpisują się w szkolne rozumienie pojęcia *tekst kultury*. Oznacza to, że podczas polonistycznego procesu dydaktycznego zasadne jest podejmowanie próby świadomego odbioru tego rodzaju tekstów kultury. To właśnie dzięki takim rozwiązaniom możliwe jest kształtowanie postawy świadomego odbiorcy, uczestnika i twórcy kultury XXI wieku, którym ma się stać, dzięki edukacji szkolnej, współczesny uczeń.

Relacje między tekstami kultury uczestnictwa a tradycyjnymi tekstami literackimi w praktyce polonistycznej powinny mieć następujący charakter. Celem prymarnym poznawania przez ucznia tekstu literackiego jest przede wszystkim wykształcenie kompetencji niezbędnych do przeprowadzenia takich czynności, jak wstępne rozpoznanie, analiza, interpretacja i wartościowanie. I to właśnie tego rodzaju utwory powinny stanowić element dominujący podczas lekcji języka polskiego. Teksty reprezentujące kulturę uczestnictwa mają natomiast być pomocne między innymi we wskazaniu ciągłości tradycji w cyfrowym świecie. Uczeń może odnaleźć w nich „nawiązania do tradycyjnych wątków literackich i kulturowych; [wskazywać] przykłady mieszania gatunków (Minister Edukacji Narodowej: 37), a także dostrzegać „przemiany konwencji i praktykę ich łączenia (synkretyzm konwencji i gatunków) (Minister Edukacji Narodowej: 46).

Działania dydaktyczne mające na celu przybliżenie osobom uczącym się specyfiki kultury uczestnictwa pozwalają przede wszystkim na uświadomienie, że przestrzeń wirtualna to nie tylko towarzyskie spotkania w gronie znajomych na Facebooku czy

Twitterze, to także czynny udział we współtworzeniu szeroko rozumianej kultury.

W rezultacie takich działań uczeń dołącza do listy swych kompetencji literaturoznawczych te, które związane są ze świadomym funkcjonowaniem w cyfrowej rzeczywistości. Każdy tekst kultury „ma być zwornikiem łączącym [...] trzy obszary [dyscypliny językoznawcze, literaturoznawcze i kulturoznawcze – A.D.] (Żurek 2009: 56).

Dodatkowo wyposażenie ucznia w kompetencje niezbędne do funkcjonowania w kulturze uczestnictwa jest koniecznym elementem wykształcenia współczesnego człowieka. Wiąże się z tym uniknięcie tzw. luki uczestnictwa, która definiowana jest przez Jenkinsa jako „nierówności w dostępie do narzędzi i umiejętności potrzebnych do pełnego uczestnictwa w kulturze konwergencji (Jenkins 2007: 258)”.

## Bibliografia

- Dziak Aleksandra (2012) *Edukacja polonistyczna w dobie dygitalizacji*, t. 3. Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Gołębiewski Łukasz (2008) *Śmierć książki. No future book*, Warszawa: Biblioteka Analiz.
- Janusiewicz Małgorzata (2009) *Literatura hipertekstowa – ewolucja tradycji czy tradycji zaprzeczenie?*, w: *e-polonistyka*, red. S.J. Żurek, A. Dziak, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Jasiewicz Justyna (2012) *Kompetencje informacyjne młodzieży. Analiza – stan faktyczny – kształcenie na przykładzie Polski, Niemiec i Wielkiej Brytanii*. Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenie Bibliotekarzy Polskich.
- Jenkins Henry (2007) *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Jenkins Henry (2006) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century (Part One)*, <http://henryjenkins.org>.

- org/2006/10/confronting\_the\_challenges\_of.html (15.04.2013), za: K. Gajewski *Kultura uczestnictwa w produkcji wiedzy*, [http://www.krzysztof-gajewski.info/pdf/publikacje/2013\\_wymiary\\_wiedzy.pdf](http://www.krzysztof-gajewski.info/pdf/publikacje/2013_wymiary_wiedzy.pdf) (15.11.2013).
- Kamińska Aneta *Czary i Mary. Hipertekst*, <http://www.czary-i-mary.pl> (16.11.2013).
- Literackie i kulturalne – Kategorie – Blog Roku 2012*, <http://www.blogroku.pl/2012/kategorie/literackie-i-kulturalne,79,kategoria.html> (3.11.2013).
- Minister Edukacji Narodowej *Podstawa programowa z komentarzami. Tom 2., Język polski w szkole podstawowej, gimnazjum i liceum*, [http://www.men.gov.pl/images/stories/pdf/Reforma/men\\_tom\\_2.pdf](http://www.men.gov.pl/images/stories/pdf/Reforma/men_tom_2.pdf) (15.11.2013).
- Nowakowski Michał, Malicki Rafał *Dreszcz-Wstęp*, <http://gra-dreszcz.republika.pl/dreszcz.html> (2.11.2013).
- Pisarski Mariusz (2003) *Kartografowie i kompilatorzy. Pół żartem, pół serio o praktyce i teorii hiperfikcji w Polsce*, w: *Liternet.pl*, red. P. Marecki, Kraków: Rabid.
- Pisarski Mariusz *Protohiperteksty*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/protohiperteksty.htm> (9.02.2014).
- Szczęśna Ewa (2002) *Słownik pojęć i tekstów kultury. Terytoria słowa*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Szpunar Magdalena *Nowe media a paradygmat kultury uczestnictwa*, [http://www.magdalenaszpunar.com/\\_publikacje/2010/uczestnictwo.pdf](http://www.magdalenaszpunar.com/_publikacje/2010/uczestnictwo.pdf) (29.10.2013).
- Teatralna Telewizja Internetowa e-teatr.tv*, <http://www.e-teatr.tv/sub,pl,o-nas.html> (22.11.2013).
- Więckiewicz Marta (2012) *Blog w perspektywie genologii multimedialnej*, Toruń: Wydawnictwo. Adam Marszałek.
- Żurek Sławomir Jacek (2009) *Koncepcja podstawy programowej z języka polskiego*, w: Minister Edukacji Narodowej *Podstawa programowa z komentarzami*, tom 2: *Język polski w szkole podstawowej, gimnazjum i liceum* (15.11.2013).

## Teksty kultury uczestnictwa w szkole

W artykule podjęto problematykę wykorzystania tekstów kultury uczestnictwa na lekcjach języka polskiego. W pierwszej części przedstawiono definicje terminów kultura uczestnictwa (w rozumieniu Henry'ego Jenkinsa) oraz tekst kultury (w rozumieniu autorów podstawy programowej kształce-

nia ogólnego do języka polskiego). Przegląd zapisów wspomnianego wyżej dokumentu oświatowego skłonił autorkę do podjęcia próby utworzenia listy konkretnych propozycji (i rozwiązań dydaktycznych) rozszerzających zbiór szkolnych tekstów kultury o te, które są wytworem tegoż rodzaju kulturowej aktywności. Wśród nich zostały opisane wybrane zjawiska literatury elektronicznej, takie jak między innymi proza hipertekstowa, poezja cybernetyczna czy dramat hipertekstowy.

## **Texts of Participatory Culture in School**

In this article the author analyses how the texts of participatory culture are employed by teachers in Polish language classes. The author defines the key terms: the culture of participation (according to Henry Jenkins) and the text of culture as understood by the official Polish language and literature curriculum. The author proposes certain didactic solutions allowing for introduction of new textual phenomena to the school environment on the example of electronic literature (hyperfiction, cyberpoetry, and interactive drama).