

Justyna Nowotniak<sup>1</sup>  <https://orcid.org/0000-0002-7439-0414>

Uniwersytet Szczeciński

## DZIECKO W ŚWIECIE KULTURY WIZUALNEJ

### A Child in a World of Visual Culture

**S u m m a r y:** The article refers to a small – yet concerning a significant problem area – segment of visual culture: creating visual worlds for children in the form of online games, as well as implying streamers’ navigational role in the virtual world and said games. Part one of the article focuses on understanding visual culture and mechanisms of its creation – whereas part two shows certain games and their respective most popular streamers in Poland as an example. This article is a preliminary proposal of addressing said problem area.

**Ke y w o r d s:** visual culture, online games, streamer

### Uwagi wprowadzające

Współczesna kultura w swojej znaczącej części jest kulturą wizualną zdominowaną przez obraz po „zwrocie piktorialnym”<sup>2</sup>. Człowiek zyskuje przekonanie, że partycypacja w jej przejawach pozwala dostrzec i poznać obszary, które były dla niego do tej pory niezauważalne; dowartościowuje go, wzmacniając poczucie podmiotowości. Ekspansja wizualności niesie jednocześnie zagrożenia dla odczuwania przez ludzi

---

<sup>1</sup> Dr hab. Justyna Nowotniak – profesor Uniwersytetu Szczecińskiego. Autorka ponad 100 publikacji, w tym czterech monografii, w obszarze pedagogiki szkoły, metodologii badań społecznych (zwłaszcza etnografii wizualnej) oraz teorii i metodologii ewaluacji. Członkini Polskiego Towarzystwa Pedagogicznego, Polskiego Towarzystwa Ewaluacyjnego. Laureatka Nagrody Naukowej Wydziału I Nauk Humanistycznych i Społecznych Polskiej Akademii Nauk w dyscyplinie pedagogika im. Władysława Spasowskiego. Adres do korespondencji: ul. M. K. Ogińskiego 16/17, 71–415 Szczecin; e-mail: justyna.nowotniak@usz.edu.pl.

<sup>2</sup> Ogłoszenie przez Williama Johna Thomasa Mitchella w *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation* (1995) zwrotu piktorialnego (*pictorial turn*), określanego też zwrotem obrazowym czy wizualnym, wywołało znaczący rozwój studiów wizualnych.

szeroko pojętego dobrostanu. Na osi życia przejawy wykluczenia, marginalizowania czy wzmacnia potencjałów są różne i odmiennie manifestowane.

Okres dzieciństwa w tym aspekcie wymaga szczególnej uwagi. Niektóre fenomeny kulturowe reorganizujące jakość życia społecznego ze względu na ich powszechność i rosnące znaczenie nie mogą więc czekać na wgląd w ich istotę, zakres i potencjalne następstwa. Współcześni uczniowie faworyzują wzrok jako podstawowy zmysł umożliwiający im poznawanie świata i odnajdywanie w nim własnego miejsca. „Wiem, bo widziałem” to nowy rodzaj wiedzy, której mechanizmów tworzenia nie można zignorować, nawet jeżeli wydawałaby się tylko fragmentaryczna czy częściowo przekłamana.

Artykuł dotyczy małego fragmentu kultury wizualnej, obejmującego jednak duże pole problemowe, którym jest proces tworzenia światów wizualnych dla dzieci w postaci gier sieciowych, i zasygnalizowania roli streamerów w poruszaniu się po tym świecie. Podjęta tematyka doczekała się opracowań z zakresu studiów kulturoznawczych, socjologii, medioznawstwa, a ich uważna lektura prowadzi do przekonania, że projektowanie wspólnych badań interdyscyplinarnych nad fenomenem streamingu ma istotne znaczenie w naukach społecznych, także dla pedagogiki oraz pedagogii.

## Dziecięcy wymiar partycypacji w kulturze wizualnej

Skonstruowanie jednorodnej definicji kultury wizualnej jest zadaniem bardzo trudnym, gdyż próba zbudowania rusztowania kategorialnego dla sposobów rozumienia tej kategorii pojęciowej daje dziś zaskakująco wiele możliwości. Paradoksalnie mogłoby się okazać, że definicja uniwersalna, pozornie pasująca do wszystkich problemów badawczych, jest mało przydatna dla każdego z nich z osobna. Kultura wizualna jest tak szeroką i plastyczną kategorią, że bez trudu daje się modelować jako przedmiot badań w różnych dyscyplinach nauk społecznych. W naturalny sposób powstaje wspólna Agora, zbudowana na doświadczeniu zmiany kulturowej.

Twórcy „Kwestionariusza Kultury Wizualnej”<sup>3</sup> zaprosili do interdyscyplinarnego projektu naukowców i artystów z całej Polski. Uczestnicy zmobilizowani do napełnienia znaczeniami „kultury wizualnej” doszli do wniosku, że kultura wizualna nie może być rozumiana statycznie, ponieważ proces konstruowania ikonicznego środowiska umożliwia człowiekowi symboliczną aktywność komunikacyjną.

---

<sup>3</sup> Inspiracją dla twórców projektu stanowił artykuł „Visual Culture Questionnaire”, opublikowany w 1996 roku przez czasopismo *October*. Podstawę wspomnianego tekstu stanowiły sformułowane przez historyków sztuki, teoretyków filmu, krytyków literackich i artystycznych odpowiedzi na cztery obiegowe opinie o *visual culture*. Te krótkie, znaczące wypowiedzi do dzisiaj stanowią punkt odniesienia dla badaczy eksplorujących ten fenomen.

Kultura wizualna określa wizualny wymiar praktyk ludzkich, a do jej najbardziej znaczących wymiarów zaliczyć można komunikację wizualną<sup>4</sup>.

W tym ujęciu kulturę wizualną rozumieć należy jako szczególny rodzaj komunikacji wizualnej, która w swym podstawowym znaczeniu jest przekazywaniem informacji w formie wizualnej, tj. przez internet, media społecznościowe, plakaty oraz telewizję. Wykorzystuje różne środki ekspresji, takie jak fotografia, ilustracja czy animacja<sup>5</sup>, oraz zyskujące ogromną popularność aplikacje mobilne, bazujące na przekazywaniu obrazu. Snapchat osiągnął w krótkim okresie 100 milionów użytkowników<sup>6</sup>.

Bezspornie tworzenie wizualnych reprezentacji jest jedną z dominujących form aktywności współczesnego człowieka, ponieważ wzrok wskazywany jest jako podstawowy zmysł odpowiadający za poznanie rzeczywistości.

Wizualne znaki, metafory, stanowią znaczącą część języka, a polisensualność obrazu tworzy wyzwanie dla tradycyjnych systemów edukacyjnych<sup>7</sup>, w których w tej chwili uczy się już kilka „pokoleń obrazu”. Procesowi upodabniania się do siebie członków różnych grup społecznych wtórują upowszechnianie się i dominacja kultury masowej. W kontekście socjologicznym partycypacja w tak dynamicznie rozwijającej się formie kultury popularnej, jaką jest kultura wizualna, może budować wspólnotę pokoleniową, na którą składa się podobieństwo biografii, postaw, języka i hierarchii wartości jej uczestników.

Doświadczenie efektów zwrotu piktorialnego staje się w pewnym sensie przeżyciem pokoleniowym<sup>8</sup>.

Rewolucja technologiczna odcisnęła wyraźne piętno na sposobie komunikowania się dzieci i młodzieży ze sobą i ze światem, co więcej – siła tych zmian czyni z nich swoistych „trendsetterów”, nadających tempo transformacji języka. Kwiryna Handke<sup>9</sup>, socjolog języka, już dekadę temu wskazywała, że ówczesna przestrzeń społeczna jest wyraźnie zdominowana przez ludzi młodych, którzy narzucają swój styl zachowań, w tym również językowych.

Do podobnego wniosku prowadzi śledzenie efektów plebiscytu Młodzieżowe Słowo Roku, organizowanego od 2016 roku przez Wydawnictwo Naukowe PWN.

---

<sup>4</sup> Maciej Frąckowiak, Łukasz Rogowski, „Badania nad wizualnością w perspektywie multidyscyplinarnej. Kwestionariusz Kultury Wizualnej”. *Kultura i Społeczeństwo* 53 (4) (2009): 3–55.

<sup>5</sup> Stanisław Juszczyk, „Kultura wizualna – wybrane studia teoretyczne oraz badania empiryczne”. *Chowanna* 2 (2015): 17–29.

<sup>6</sup> Grzegorz Szymański, „Snapchat jako innowacyjna aplikacja marketingu mobilnego”. *Zeszyty Naukowe Politechniki Częstochowskiej. Zarządzanie* 22 (2016): 156–167.

<sup>7</sup> Katarzyna Borawska-Kalbarczyk, Monika Zińczuk, „Urzeczywistnianie wizualizacji w procesie kształcenia – spojrzenie z perspektywy dydaktyki”. W: *Aspekty wizualne w edukacji szkolnej i akademickiej*, red. Halina Rarot, Mariusz Śniadkowski (Lublin: Politechnika Lubelska, 2016), 23–38.

<sup>8</sup> Według Dobrochny Hildebrandt-Wypych (2009) wspólne przeżycie pokoleniowe pozwala wyodrębnić pokolenie.

<sup>9</sup> Kwiryna Handke, *Socjologia języka* (Warszawa: PWN, 2008).

Jest to przedsięwzięcie popularyzujące język polski wśród młodzieży, ale także wzbogacające wiedzę o tworzeniu nowych sposobów komunikowania się przez najmłodszych Polaków, uwarunkowań tych zmian oraz ich efektów. Słownik, który powstał w związku z tym wydarzeniem i rozrasta się z każdą kolejną edycją plebiscytu, pozwala zrozumieć, jak ogromne znaczenie dla transformacji języka polskiego ma partycypacja w kulturze wizualnej, a zwłaszcza aktywność w sferze multimedialnych.

Teza, że dzieci, młodzież nie znają już świata bez komputera i smartfona, które implikują ich odmienny sposób myślenia i funkcjonowania w świecie społecznym, jest powszechnie znana i oczywista. W szeregu prawd oczywistych, wielokrotnie już opisanych w literaturze naukowej, jest wszechobecna potrzeba dzieci obcowania z grami komputerowymi<sup>10</sup>. Jest to bardzo znaczący element kultury wizualnej i jeden z jej najbardziej dochodowych przejawów.

Ilość czasu spędzanego w grze rośnie przez smartfonizację gier. Mobilne wersje gier, dostępne właściwie bez ograniczeń i w dowolnym miejscu, znacznie ograniczają dorosłym możliwość kontroli czasu przeznaczanego przez dzieci na tę formę aktywności w sieci. Bezproduktywne zaangażowanie dzieci i strata czasu to stara etykieta, która przylgnęła do pudełka z grami, będącego prawdziwą skarbnicą informacji o współczesnych dzieciach. Dane zebrane w raporcie Polish Gamers KIDS 2022, zrealizowanym przez GRY-OnLine S.A. i Polish Gamers Observatory<sup>11</sup>, pierwszym kompleksowym badaniu grających dzieci w przedziale wiekowym 9–15 lat, obrazują dynamikę świata gier, przyzwyczajenia i motywacje graczy.

Uważni dorośli wiedzą, że gry sieciowe dla wielu młodych ludzi stanowią bardzo ważny świat równoległy, w którym doświadczają intensywnej emocjonalnie rozrywki. Nieliczni są jednak świadomi, że to niemalże tajemniczy ogród z powieści Frances Hodgson Burnett, do którego młodzi odnaleźli ukryte drzwi i strzegą do nich dostępu. Jest to świat cechujący się złożoną strukturą relacji społecznych,

---

<sup>10</sup> Opracowano już międzynarodowy system PEGI, który kataloguje gry w odniesieniu do ich zawartości i poziomu dostosowania do wieku graczy.

<sup>11</sup> W maju 2014 roku zaprezentowano wyniki pierwszej edycji ogólnopolskich badań Polish Gamers Research (internauci w wieku 15–65 lat). Siedem edycji badań pokazuje, że rynek gier wideo jest jednym z najszybciej zmieniających się sektorów rozrywkowych, dynamicznie zmieniają się m.in. profil demograficzny graczy, preferencje co do wybieranych platform. Sama liczba graczy na świecie wzrosła z 1,6 miliarda do przeszło 3 miliardów. Siódma edycja badania Polish Gamers Research została przeprowadzona w marcu 2022 roku z wykorzystaniem metody CAWI (Computer Assisted Web Interview) wśród grupy internautów w wieku 15–65 lat. W realizację projektu zaangażowane były GRY-OnLine S.A., Polish Gamers Observatory i Krakowski Park Technologiczny. Za stronę techniczną badania Polish Gamers Research odpowiadał Data Science – dział badawczy trzeciej największej na świecie grupy reklamowej Publicis Groupe. Próba wraz z boosterami obejmowała łącznie 1992 internautów w podanym przedziale wiekowym. Grupa uwzględniła również rodziców grających dzieci ( $N = 633$ ), którym zadawano pytania dotyczące zwyczajów konsumenckich związanych z graniem zarówno rodzica, jak i dziecka, w tym o poziom kontroli rodzicielskiej czy przestrzeganie zaleceń kategorii wiekowej PEGI. Raport Polish Gamers 2022, [https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport\\_2022\\_short.pdf](https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport_2022_short.pdf) [dostęp: 20.10.2023].

których intensywności i znaczenia wielu rodziców nie jest w stanie zrozumieć bez pomocy specjalistów.

O wadze relacji w świecie społecznym Piotr Sztompka w swej najnowszej książce pisze tak:

Jesteśmy [...] niczym więcej niż lokatorem pewnego uniwersalnego miejsca w przestrzeni międzyludzkiej, swoistym węzłem w sieci relacji. Wszystko, co w nas ludzkie, stanowi efekt powiązania z innymi i realizuje się poprzez powiązania z innymi. Jesteśmy jakąś „wypadkową” tego, z kim się w życiu zetknęliśmy, kogo włączyliśmy do przestrzeni międzyludzkiej (na przykład przyjaciół) lub kto tam wkroczył nawet bez naszej woli (na przykład komornik). Jesteśmy zapisem – w naszej osobowości i tożsamości – doświadczeń, wiedzy, umiejętności czerpanych z kontaktów z innymi<sup>12</sup>.

Bardzo często do świata gry wchodzi się właśnie po to, by nawiązywać kontakt w okienku czatu lub przez mikrofon<sup>13</sup>. Gry dawno przestały być formą samotnej aktywności, coraz więcej czasu wypełniają najmłodszym graczom interakcje z innymi.

O rozległości ich wpływu na globalną społeczność posłużyć może przykład nieskomplikowanej gry „Among Us”, popularnej wśród dzieci. Jest to opowieść o załodze stacji kosmicznej. Wśród załogi ukryci są oszuści, których celem jest wyeliminowanie innych graczy, ale oczywiście w sposób nieujawniający ich tożsamości. Z tej właśnie gry pochodzi anglojęzyczny, używany dziś powszechnie termin „sus” (skrót od *suspicious* lub *suspect* – podejrzany). Skrót ten przyjął się także w realnym świecie do określenia kogoś, kto nie budzi zaufania (śmiało można powiedzieć, że zrobił globalną karierę). Kontekst znaczeniowy okazuje się bardziej skomplikowany dla tych osób, które nie znają świata gry, zwłaszcza że w jednej wypowiedzi podobnych skrótowców może pojawić się więcej.

Przykład ten jest egzemplifikacją fundamentalnego mechanizmu, zaspokajającego potrzebę redukcji czasu i wysiłku. W grze „Among Us” kluczowe jest błyskawiczne ustalenie z innymi graczami, kto jest zagrożeniem. W świecie ograniczającym wydatkowanie energii nawet pisanie na klawiaturze zaczyna być postrzegane jako zbyt pracochłonne i zastępowane jest z powodzeniem mową (tzw. *voice-recognition*). Współcześni uczniowie cenią posiadanie czegoś „od zaraz”, „natychmiast”. To redukcowanie aktywności do niezbędnego minimum odzwierciedla się także w zubożeniu komunikacji budowanej na dominacji skrótowców i kodów ograniczonych<sup>14</sup>.

<sup>12</sup> Piotr Sztompka, *Wiarygodność. Sekret dobrych relacji* (Kraków: Znak 2023), 22.

<sup>13</sup> Wśród przejawów aktywności w sieci najmłodszych pokoleń pojawiło się zjawisko tzw. pasywnego grania – dotyczy osób, które za pośrednictwem platform wideo, takich jak YouTube czy Twitch tylko obserwują rozgrywkę innych graczy. Obserwuje się regularne wzrosty w statystykach w oglądaniu gier i poziomach oglądalności streamów (dane zamieszczone na stronie: <https://twitchtracker.com/statistics>).

<sup>14</sup> Kazimierz Ożóg, „Uwagi o języku współczesnej młodzieży – między kodem ograniczonym a kodem rozwiniętym”. *Słowo. Studia Językoznawcze* 8 (2017): 165–181.

Pośpiech i niecierpliwość to główni rywale pedagogicznej metody „odroczonej gratyfikacji”, mającej motywować uczniów do osiągnięcia odsuniętych w czasie celów oraz zachęcać do angażowania długofalowego wysiłku zainwestowanego w naukę.

Współczesny system oświaty musi też uwzględnić fakt, że dzieci nie znają już świata bez cyfryzacji i tą miarą mierzą atrakcyjność szkoły, która bez mediów wydaje im się często archaiczna. Nastoletnie pokolenia scala sposób funkcjonowania, który określa się jako *hyperconnected* (nieprzerwanie online)<sup>15</sup>. W szkolnych ławkach siedzą zatem przedstawiciele pokoleń Z i Alfa (*Alpha*)<sup>16</sup>, określanych też jako *Always on* (zawsze podłączeni), *Net Gen* (pokolenie sieci), *Digital Natives* (cyfrowi tubylcy) oraz *Google Kids*<sup>17</sup>.

Istotne dla tego pokolenia stają się kompetencje wizualne, które człowiek może rozwijać przez świadome patrzenie oraz integrowanie tych doświadczeń z innymi doświadczeniami zmysłowymi. Kształtowanie tych kompetencji zalicza się do podstawowych elementów alfabetyzacji wizualnej<sup>18</sup>. Początkowo sposób rozumienia *visual literacy*<sup>19</sup> obejmował poznanie alfabetu języka wizualnego rozumianego jako zbiór podstawowych elementów wizualnych, na które składały się linie, punkty, kolorystyka, tekstura, a także relacje przestrzenne między nimi<sup>20</sup>. Kompetencja wizualna rozumiana była jako umiejętność czytania obrazu, wymagająca świadomości wizualnej retoryki.

Dekadę później sposób rozumienia kultury wizualnej i kompetencji wizualnej znacznie się poszerzył. Mark McCrindle dowodzi, że chociaż zabawa i nauka pokolenia Alfa oparte są nadal na technologii, to Internet przestaje być tylko miejscem zagospodarowania czasu wolnego. Coraz młodszy internauci poszukują różnych form zarobkowania w sieci oraz przewodników, którzy im to ułatwią, umożliwiając funkcjonowanie w smogu informacyjnym i wizualnym, wskazując szybkie ścieżki osiągnięcia sukcesu.

<sup>15</sup> Mark McCrindle, Ashley Fell, *Understanding Generation Z: Recruiting, Training and Leading the Next Generation* (Norwest NSW: McCrindle Research Pty Ltd., 2019).

<sup>16</sup> Termin „pokolenie Alpha/Alfa” stworzył Mark McCrindle w 2005 roku dla określenia najmłodszego pokolenia, które urodziło się w XXI wieku (po 2010). Zrobił to po przeprowadzeniu badania na wielotysięcznej próbie, które dotyczyło: znaczenia technologii; przyszłości rynków pracy; zwyczajów konsumenckich; poglądów na dorosłość; znaczenia dobrego samopoczucia psychicznego i fizycznego; poglądów na temat własnej przyszłości.

<sup>17</sup> Mark McCrindle, Emily Wolfinger, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations* (Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd., 2014).

<sup>18</sup> Dagmara Ratajczak-Parzyńska, „Alfabetyzacja wizualna jako wyznacznik kultury wizualnej w rozwoju humanistycznym”. *Studia z Teorii Wychowania* 1 (2013): 128–148.

<sup>19</sup> John Debes ogłosił pojęcie *visual literacy* w 1968 roku, a zaprezentowane ujęcie stało się podstawą późniejszych dociekań na temat alfabetyzacji wizualnej, skupionej na efektach wizualnych, mającej własne słownictwo, gramatykę i składnię (Stanisław Dylak, „Alfabetyzacja wizualna jako kompetencja współczesnego człowieka”. W: *Media. Edukacja. Kultura. W stronę edukacji medialnej*, red. Wojciech Skrzydlewski, Stanisław Dylak (Poznań–Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych, 2012)).

<sup>20</sup> Dylak, „Alfabetyzacja wizualna”, 127.

W obszarze społecznej praktyki edukacyjnej przed podobnym wyzwaniem stoją nauczyciele i rodzice generacji Alfa, poszukujący sprawdzonych i pewnych źródeł informacji, także tych o świecie swoich dzieci i uczniów, i to w języku, który „przemawia do ich podopiecznych”.

## Tworzenie światów wizualnych

Kultura wizualna nieustannie podlegać będzie zmianom, stąd też zapewne będziemy doświadczali coraz więcej oznak kryzysów i spektakularnych przełomów w budowaniu dyskursu naukowego na jej temat. Świadomość tego, że kultura wizualna łączona jest z komunikacją wizualną, dobrze rokuje rozwojowi debaty na temat znaczenia alfabetyzacji wizualnej w przestrzeni instytucjonalnej edukacji.

Różnorodność ujęć definicyjnych i pól dyskursów o wizualności umożliwia też posłużenie się analogią pojęcia świata przedstawionego do świata rzeczywistego w utworze literackim. Całokształt zdarzeń i procesów w utworze literackim podlega określonym prawom i regułom, które pomagają nam zrozumieć i zinterpretować utwór literacki. Jest to więc określony zbiór desygnatów rzeczy, które w realnym świecie znajdują odniesienie do tych przedstawionych w świecie literackiej fikcji. Wyobrażenia, zakotwiczone w świecie rzeczywistym, ułatwiają rekonstruowanie i odczytywanie świata przedstawianego. Rozwój akcji przebiega zgodnie z zasadami kompozycji, właściwej dla określonego gatunku dzieła literackiego. Kanonicznym przykładem gatunku literackiego dedykowanego dzieciom jest bajka i jej zamysł konstrukcyjny.

Autor książki dla dzieci „buduje” świat przedstawiony z materiału tematycznego ułożonego wcześniej w przemyślaną całość. Selekcjonuje ten materiał, interpretuje i konstruuje z niego, zgodnie ze swoim artystycznym zamysłem, nowy świat. Co jest ważne dla dzieci, świat bajki nie jest tożsamy ze światem rzeczywistym. Można bezpiecznie wycofać się z niego lub zyskać dobrą emocję, bo zło przeważnie przegrywa w walce z dobrem, a morał wieńczący bajkę ostatecznie tłumaczy jej sens. Konstruowanie wizualnego świata bajki przebiega w określonych ramach.

Świat przedstawiony w grze, nawet jeżeli wizualnie przypomina bajkę, może rozwijać się w nieskończoność (nieskończoność w tym wypadku mierzona jest dochodowością gry), bez dbałości o to, aby akcja logicznie się rozwijała i prowadziła do finału. O wynikających z tego zakończenia przesłaniu czy nauce na próżno marzyć. Zainteresowanie dla gier musi być zatem umiejętnie podsycane.

Do doskonałym przykładem gry mającej swoje źródło w dziele literackim, której popularność i sukces marketingowy ma wymiar globalny, jest „Wiedźmin”. Mateusz Tomczak, redaktor portalu internetowego benchmark.pl, opisując ten niezwykły fenomen kultury wizualnej, zdradza, że koszty produkcji gry zwróciły się już

pierwszego dnia sprzedaży. W ciągu dwóch tygodni od premiery gry sprzedano cztery miliony egzemplarzy.

Na czym polega tak ogromny sukces tego znakomicie zaprojektowanego artefaktu kultury wizualnej? Pomijając popularność samej powieści, należy zwrócić uwagę na sposób wykreowania tego świata. Nie bez przyczyny używa się określenia „świat”, bowiem autorzy znakomicie budują iluzję wchodzenia w bardzo precyzyjnie zaprojektowaną rzeczywistość.

Zamysł tworzenia kolekcjonerskiej edycji gry „Wiedźmin 3”, wydanej w 2015 roku przez studio CD Project, uzmysławia, jak bardzo misterny i dalekosiężny jest to projekt. Wykreowane w grach światy mają potencjał do rozwoju; do nowo wydanych gier istnieje możliwość dokupienia kolekcjonerskiej wersji, np. z figurką bohatera czy płytą ze ścieżką muzyczną. Dla kolekcjonerów powstało nawet książkowe kompendium świata „Wiedźmina”, które zawierało opis wszelkich postaci występujących w grze, mapę świata gry, naklejki. Szczególnie ważnym i pożądanym elementem tej edycji był medalion Wiedźmina, noszony przez niego na szyi, oraz kolekcjonerskie solidne pudełko służące do przechowywania płyt i innych „skarbów”. Gracze spragnieni bliższego obcowania z postaciami ze świata gier, odkrywania tajemnic i ukrytych poziomów, z entuzjazmem przyjmują wszelkie dodatkowe prezenty, instrukcje i wskazówki<sup>21</sup>.

Tak powstaje świat w miniaturze, schowany do pudełka, ale w każdym momencie gotowy do użycia, poszerzający ciągle swoje terytorium o nowe artefakty; świat niestawiający wygórowanych wymagań, gościnny, zabiegający o każdego odwiedzającego. Można się w nim bezpiecznie schować, odizolować, nauczyć nowego języka zrozumiałego tylko dla społeczności graczy<sup>22</sup>. Języka zapewniającego poczucie przynależności i elitarności. Gracze zanurzają się w świat obrazu, by za chwilę doświadczyć intensywnych emocji.

We współczesnej antropologii kulturowej wiele miejsca poświęca się praktyce obrazowania oraz ludziom, którzy tworzą obrazy i żyją z obrazami i w obrazach. Antropologiczna perspektywa analizuje „wyobrażenia wizualne, traktowane jako odzwierciedlenie oryginalnej formy kulturowej danej zbiorowości społecznej”<sup>23</sup>. Dla graczy czekających na nowe edycje gry, nowe gadżety i nowe obrazy są swoistymi wydarzeniami wizualnymi.

Nicholas Mirzoeff, znakomity badacz i teoretyk kultury wizualnej, już na początku wieku wyjaśniał znaczenie wydarzeń wizualnych i ich istotę. Dowodził, że „wydarzenia wizualne” (*visual events*) to wszelkie wrażenia wzrokowe,

<sup>21</sup> Mateusz Tomczak, „Wiedźmin”, <https://www.benchmark.pl/aktualnosci/wiedzmin-3-dziki-gon-gra-grafika-bez-obnizania-jakosci.html> [dostęp: 29.08.2023].

<sup>22</sup> Katarzyna Marak, Miłosz Markocki, *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* (Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016).

<sup>23</sup> *Obrazy w działaniu. Studia z socjologii i antropologii obrazu*, red. Krzysztof Olechnicki (Toruń: Wydawnictwo UMK, 2003), 8.



w których człowiek poszukuje informacji wizualnej, znaczenia albo przyjemności. Uczestniczenie w tych wydarzeniach możliwe jest dzięki narzędziom i wizualnym technologiom (obejmującym malarstwo, fotografię, film, telewizję, multimedia cyfrowe i Internet)<sup>24</sup>.

Wyraźnie pogłębiający się proces poszerzania się społeczności graczy prowadzi też pytania o mechanizmy sprawowania władzy poprzez obrazy<sup>25</sup> (pytania te dotyczą także wielu innych aspektów dominacji kultury wizualnej, np. propagandy wizualnej)<sup>26</sup>. W świecie, w którym przemoc ikoniczna staje się źródłem „przyjemności patrzenia”<sup>27</sup>, trudno zrozumieć swoiste „polityki widzialności” i łatwo się zagubić.

W kulturze wizualnej trwa niekończąca się rywalizacja o uwagę dziecka. Coraz większe znaczenie zyskuje streaming internetowy, a popularni streamerzy to już dobrze rozpoznawalni celebryci, twórcy i przewodnicy po cyberświatach. Czy są sprzymierzeńcami w procesie edukowania dzieci do uczestnictwa w kulturze obrazu? Czy przejmują rolę wychowawców?

## Streamerzy jako współcześni wychowawcy?<sup>28</sup>

Nietrudno zauważyć, że coraz większą popularność wśród dzieci i młodzieży zyskuje dziś telewizja internetowa, określana również jako streaming, dzięki możliwości uruchomienia oferowanej usługi na urządzeniach mobilnych innych niż telewizor. Podstawą działania telewizji internetowej jest wykupienie dostępu, np. do serwisu Netflix.

Serwisy te prześcigają się w oferowaniu dodatkowych usług. Jedną z najbardziej popularnych jest możliwość wykorzystania *popoutu*, czyli miniodtworacza, odseparowania samego wyświetlacza i przeniesienie go w dowolne miejsce na ekranie. Można więc pisać wypracowanie z języka polskiego na komputerze i jednocześnie oglądać ulubiony serial w okienku na tym samym ekranie. Może to być np. *Gambit Królowej*, superprodukcja o mieszkającej w sierocińcu dziewczynce, która odkryła pasję i talent do gry w szachy. Ogromna popularność serialu wywołała zainteresowanie

<sup>24</sup> *The Visual Culture Reader*, red. Nicholas Mirzoeff (Psychology Press, 2002).

<sup>25</sup> Damian Gałuszka, „Rozważania wokół dyskursu nad gramami cyfrowymi w oparciu o ich krytykę ze strony Philipa Zimbardo”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 15 (3) (2019): 178–201.

<sup>26</sup> Martin Jay, „Nowoczesne władze wzroku”, tłum. M. Kwiek. W: *Przestrzeń, filozofia, architektura*, red. Ewa Rewers (Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1999).

<sup>27</sup> Eduard Pontremoli, *Nadmiar widzialnego. Fenomenologiczna interpretacja fotogeniczności*, tłum. Marian Leon Kalinowski (Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, 2007).

<sup>28</sup> Dziękuję Pani Aleksandrze Karwan (studentce „Animacji kultury”, która pod moim kierunkiem pisała pracę dyplomową) za udzielenie mi wywiadów skoncentrowanych na problemie streamingu internetowego i za wszelką pomoc w dotarciu do materiałów, nagrań streamów, pozwalających naszkicować pole problemowe do badań własnych na temat: „Streamer jak współczesny wychowawca”.

szachami tradycyjnymi, ale też internetowymi. Na jednej z platform internetowych zarejestrowano wzrost sprzedaży szachów po premierze serialu prawie o 300%<sup>29</sup>.

Kamieniem milowym w rozwoju streamingu było powstanie serwisu internetowego Twitch będącego platformą medialną przeznaczoną w głównej mierze do transmisji gier komputerowych oraz rozgrywek sportu elektronicznego. Jest to platforma nastawiona na społeczność graczy. W związku z tym oferuje również wiadomości o grach, ogłoszenia o produktach, wydarzenia i społeczność fanów. Użytkownicy mogą oglądać na żywo lub nagrane wcześniej filmy z rozgrywki, rozmawiając z innymi za pośrednictwem strony internetowej lub aplikacji Twitch. W 2014 roku platformę kupił Amazon.com i z czasem, dzięki wykupieniu praw do transmisji wydarzeń e-sportowych, zdecydowanie poszerzył liczbę oglądających ją osób.

Jedną z kultowych gier jest gra „League of Legends”, stremowana np. przez streamera RybsonLoL. Na ekranie podczas streamu widać grę, do której dodana jest kamera streamera, a na niej on sam, mały licznik przegranych i wygranych gier. Na platformie widoczny jest chat, do którego podgląd ma sam streamer, dzięki czemu jest w stanie czytać komentarze i pytania od widzów, których może być nawet kilka tysięcy jednocześnie; widać też czas transmisji. Przyciski *Obserwuj* oraz *Subskrybuj* umożliwiają darmową obserwację i możliwość otrzymywania powiadomienia, kiedy streamer rozpocznie transmisję. Subskrypcja jest płatna, włącza znacznik przy nicku na chacie, a samo wykupienie subskrypcji wyświetla się na streamie oraz na chacie.

W przestrzeni cyfrowej jest wielu popularnych streamerów, jednym z nich jest YoungMulti – Michał Rychlik. Swoją karierę rozpoczął w 2010 roku jako nastolatek, nagrywając filmy z gier na YouTube, następnie zawiesił działalność, by tworzyć muzykę. W 2021 roku rozpoczął prowadzenie transmisji na platformie Twitch, skupiając się głównie na rozmowach z widzami, oglądaniu filmików i ich komentowaniu. Jeden z bardziej znanych streamów owego twórcy związany jest z oglądaniem filmiku *Randka w ciemno na podstawie outfitu* z kanału YouTube Oliwii Nincevic. Rychlik wykorzystał filmik do wyśmiewania osób, które oceniają innych po wyglądzie. Do ironicznych (niestety też wulgarnych) słów streamera mogą dołączać się ze swoimi komentarzami w sekcji chatu inni oglądający, niegodzący się z poniżaniem innych ze względu na wygląd czy status materialny.

Streamerzy to także poruszające historie z ich życia. Kotwicz91 to Sebastian Kolczyński, określający siebie jako niepełnosprawny gracz, streamer, youtuber grający stopami na padzie. Zamiast z klawiszy klawiatury, korzysta z aplikacji, która pozwala przypisać określone klawisze do przycisków na padzie. Na jednym ze

---

<sup>29</sup> Jakub Bandura, „Dlaczego gra w szachy jest jak popularna? – zarobki szachistów”. 11.10.2020, <https://portfelpolaka.pl/gra-w-szachy-zarobki/> [dostęp: 10.05.2023].

swoich streamów, podczas którego zbierał na elektryczny wózek inwalidzki, otrzymał znaczące wsparcie finansowe i setki komentarzy wspierających go na duchu.

Streamy najpopularniejszych twórców skierowane są do pełnoletnich widzów, a to ze względu na liczne przekleństwa, np. w postaci wybuchów gniewu po przegranej w grze. Oczywiście istnieją zabezpieczenia chroniące przed dostępem do tych treści nieletnie osoby. Popularność niektórych gier lokuje jednak przed ekranami wielu nieletnich, sprawnie omijających zabezpieczenia i niestety uczestniczących w patostreamingu (przykładem jest promocja drunk-streamów – picie alkoholu podczas transmisji). Streamerzy otwarcie mówią też o nienawiści, przyznają się publicznie do swoich „osiągnięć” typu: nadzór kuratora za pobicie.

Streamerzy mają ułatwiony dostęp do swoich widzów, nie muszą zabiegać o zaproszenie do studia popularnej stacji telewizyjnej. Dostęp do streama jest darmowy, szybki, umożliwiając go tablet, telefon. Zachęca różnorodność oferty: streamy z gotowania, przeglądania internetu, oglądania filmów, wyścigów samochodowych. Bardzo popularne są zwykłe rozmowy z chatem, kiedy to kamera osoby streamującej zajmuje cały ekran.

Streamerzy bardzo sprawnie nawiązują kontakty z oglądającymi, wzmacniając swoją popularność<sup>30</sup>.

Dziecko zauważone przez streamera staje się „podmiotem wizualnym”<sup>31</sup>, doświadcza dowartościowania: jest widziane i widzi, że jest widziane, co więcej – dostrzegają to też inni. Ta podwójna nobilitacja motywuje młodych ludzi do samodzielnego streamowania. Aktywność streamerów może pogłębiać reżimy skopiczne w kulturze opartej na obrazie, w której twórcy gier definiują rzeczywistość na dwa sposoby: jako spektakl dla mas oraz jako przedmiot obserwacji i kontroli dla tych, którzy chcą nad tym spektaklem utrzymać władzę.

Polem problemowym do zagospodarowania pozostaje ten wymiar kultury wizualnej, który utożsamiany jest z komunikacją wizualną, jej znaczeniem i ewolucją. Potrzebny jest nowy sposób refleksji, oferujący wyjście poza idee wizualności i tekstualności umiejscowione w trybach jednowymiarowej aktywności badawczej, skupionej na poszukiwaniu wzajemnej relacji elementów wizualnych i werbalnych w sposobie porozumiewania się ludzi. Ich efektem jest deskrypcja form komunikacji w kulturze, analizowanych w tradycyjnych zestawieniach czy opozycjach, obejmujących komunikację: werbalną, wizualną lub wizualno-werbalną. W kulturze wizualnej potrzebne jest odejście od analogii do języka werbalnego. Współczesne sposoby porozumiewania się, zwłaszcza dzieci i nastolatków, ukształtowane zostały przez

---

<sup>30</sup> Przykładem jest zdarzenie: jeden z internautów napisał na chacie, aby streamer Multi zapauzował filmik, ponieważ idzie robić kanapki: *Ej weź zapauzuj, bo idę sobie robić jedzenie*. Multi zapauzował filmik i odpowiedział: *Nie, no spoko, Adaś, czekamy na ciebie*. Następnie włączył muzykę, a widzowie szybko zaczęli pisać, że też idą robić kanapki, wziąć prysznic.

<sup>31</sup> Nicholas Mirzoeff, „Podmiot kultury wizualnej”, tłum. M. Bryl. W: *Artium Quaestiones XVII* (Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2006).

mechanizmy kulturowe wymykające się dychotomicznym podziałom, co sprawia, że ten sam repertuar form wizualnych i werbalnych organizowany jest odmiennie, a tym samym tworzy inne znaczenia, w zależności od kontekstu kulturowego.

## Uwagi końcowe

W pedagogicznej narracji, zwłaszcza tej budującej zaplecze naukowe dla pedagogii, zwykło się wyodrębniać potencjały i zagrożenia związane z różnymi formami aktywności podejmowanymi przez dzieci i młodzież. Obniżenie sprawności czytania i pisanie przez dzieci i młodzież, powrót do platońskiej jaskini i pisma obrazkowego to podstawowe bolączki werbalizowane powszechnie po stronie zagrożeń.

Oszacowanie, bez emocji i stereotypów, wpływu kultury wizualnej na procesy kształcenia i wychowania współcześnie jest wyzwaniem złożonym, chociażby ze względu na perswazyjność przedstawienia wizualnego. *Visual literacy*, czyli alfabetyzacja wizualna, umożliwi partycypowanie w kulturze i świadome stosowanie języka komunikacji wizualnej<sup>32</sup>. Osoba posiadająca kompetencje wizualne jest zarówno współtwórcą, jak i krytycznym odbiorcą kultury.

Kierunek teoretycznych analiz może wyznaczyć pytanie: Czy odmiennie sposoby społecznego funkcjonowania dziecka w kulturze wizualnej wyznaczą nowe wyzwania w obszarze badań pedagogicznych? Czy potrzebne jest dziś systematyczne monitorowanie kondycji kompetencji wizualnych uczniów i jakie założenia epistemologiczne i metodologiczne przyjąć? Pogłębione badania dotyczące tego, jak młodzi ludzie funkcjonują w kulturze wizualnej, zaczęły się od pytań: Co młodzi ludzie robią w Internecie i jaki ma to związek z ich indywidualnym i społecznym rozwojem?

O przekrojowych programach badawczych można mówić dopiero od przełomu XX i XXI wieku<sup>33</sup>. Empiryczne rozpoznanie aktywności online dzieci i młodzieży skoncentrowane było początkowo na kwestiach zachowań ryzykownych oraz rozpoznaniu ich konsekwencji. W polskich badaniach impulsem do działania była również potrzeba wypracowania profilaktyki zagrożeń<sup>34</sup>. Stopniowo rozwijało się szersze spojrzenie na znaczenie Internetu jako przestrzeni funkcjonowania młodych ludzi, jego użytkowników. Wyjście poza przypisywanie im wyłącznie roli odbiorców i dostrzeżenie w nich aktorów, którzy inicjują tworzenie treści lub

<sup>32</sup> Gunther Kress, *Literacy in the New Media Age* (London: Routledge, 2003).

<sup>33</sup> Sonia Livingstone, „Children's use of the internet: Reflections on the emerging research agenda”. *New Media & Society* 5 (2) (2003): 147–166.

<sup>34</sup> Jacek Pyżalski, „Rodzina i szkoła a przeciwdziałanie zaangażowaniu młodych ludzi w ryzykowne zachowania online”. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka*, 12 (2013): 99–109.

kontakty z innymi w sieci, poszerzyło pole przedmiotowe badań (paradygmat ryzyka uzupełniony został przez paradygmat szans<sup>35</sup>).

W 2006 roku stworzono sieć EU Kids Online. Próbowano dokonać integracji teoretycznej zgromadzonego materiału empirycznego w dotychczas prowadzonych badaniach (w 2003 roku było to tylko około 150 publikacji) i wypracować model badawczy umożliwiający analizę porównawczą danych w krajach europejskich<sup>36</sup>.

W latach 2009–2010 przeprowadzono w Unii Europejskiej badania kwestionariuszowe (25 krajów), które zakończyły się opublikowaniem szeroko upowszechnionego raportu oraz szeregu publikacji pogłębiających poszczególne badane aspekty<sup>37</sup>. W Polsce zrealizowano badania na próbie 1034 dzieci i młodzieży w wieku 9–16 lat i ich rodziców<sup>38</sup>.

W latach 2017–2018 przeprowadzono drugą turę badań<sup>39</sup>. W Polsce włączono moduły dotyczące mowy nienawiści oraz zachowań i emocji świadków cyberprzemocy, z myślą o wykorzystaniu tych elementów w powstrzymywaniu aktów przemocy rówieśniczej<sup>40</sup>. Zwrócono uwagę, że rozwój technologii mobilnych daje swobodę łączenia się z internetem także poza domem i szkołą oraz zwiększa ryzyko Problematicznego Użytkowania Internetu (PUI) (do tej pory nie ma zgodności co do jednoznacznych kryteriów diagnostycznych charakteryzujących PUI).

Dynamiczny rozwój oraz wszechobecność technologii sieciowych wpływa na sposób funkcjonowania wszystkich członków współczesnej rodziny. Analizie poddaje się też sposób realizowania roli wychowawczej rodziców wobec dzieci i młodych osób. Rodzice, będąc aktywnymi użytkownikami cyberswiata, również narażeni są na popełnianie błędów (zjawisko *sharentingu*, czyli publikowanie w internecie informacji, komentarzy zdjęć, filmów na temat własnych dzieci). Rodzice coraz częściej grają w gry z własnymi dziećmi, co więcej – traktują ich w tej materii jako swoich nauczycieli. Upadł też bastion męskiego grania (badania Polish Gamers

---

<sup>35</sup> Tenże, „Od paradygmatu ryzyka do paradygmatu szans – prospołeczne i prorozwojowe używanie internetu przez dzieci i młodzież”. W: *Nastolatki wobec internetu*, red. Maciej Tanaś (Warszawa: NASK, 2016).

<sup>36</sup> Elisabeth Staksrud, Sonia Livingstone, „Children and online risk: Powerless victims or resourceful participants?”. *Information, Communication & Society* 12 (3) (2009): 364–387.

<sup>37</sup> Sonia Livingstone i in., „Risks and safety on the internet: The perspective of European children: Full findings and policy implications from the *EU Kids Online survey* of 9–16 year olds and their parents in 25 countries”. *EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London, UK.*

<sup>38</sup> Lucyna Kirwil, *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online II przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9–16 lat i ich rodziców* (Warszawa: SWPS – EU Kids Online PL, 2011).

<sup>39</sup> W Polsce badania zrealizował zespół kierowany przez prof. UAM dra hab. Jacka Pyżalskiego z Wydziału Studiów Edukacyjnych Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu: mgr Aldona Zdrodowska i dr Katarzyna Abramczuk z Ośrodka Przetwarzania Informacji – Państwowego Instytutu Badawczego oraz dr inż. Łukasz Tomczyk z Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

<sup>40</sup> Jacek Pyżalski i in., *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski* (Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2019).

wskazują na istotny wzrost liczby dorosłych grających kobiet – w 2020 roku odnotowano wzrost z 27% do 42%).

Rozwój badań nad kulturą wizualną i jej uczestnikami pozwala na sformułowanie wniosku, że realizowane projekty badawcze można postrzegać jako formację złożoną z interdyscyplinarnych ilościowych i jakościowych strategii badawczych, określanych jako tzw. żywa metodologia (*living methodology*). Akcentuje się też rosnące znaczenie metodologii wizualnej, np. wizualnej teorii ugruntowanej<sup>41</sup>. W badaniach nad tym, jak ludzie interpretują wizualne wyobrażenia zgodnie z ich społecznym i kulturowym kontekstem, dominuje wykorzystanie tradycji fenomenologicznej i społecznego konstrukcjonizmu, obecnych zwłaszcza w socjologii wizualnej. W badaniach z zakresu antropologii obrazu rozwija się etnografia wizualna.

Obecność pedagogicznej perspektywy w *visual studies* rokuje szanse na wypracowanie nowych teorii, kategorii płodnych praktycznie i teoretycznie dla pedagogiki. Przed pedagogami finalnie otwiera się możliwość współdziałania w tworzeniu wizualnej teorii społecznej<sup>42</sup>, co dla wielu subdyscyplin pedagogicznych stworzyłoby możliwości projektowania badań zarówno stosowanych, jak i podstawowych. Zagadnienie deskrypcji i ewaluacji kształcenia wizualnych kompetencji uczniów i nauczycieli, ze wskazaniem znaczenia instytucji edukacyjnych w ich rozwijaniu, to dziś podstawowe obszary problemowe dla badań pedagogicznych.

Kolejne wyzwania łączą się z ochroną dzieci. Dominacja obrazu w kulturze powoduje określone konsekwencje dla różnych grup społecznych, domagających się usunięcia nadmiaru obrazów z przestrzeni miast czy mediów<sup>43</sup>. Dbałość o zapewnienie dzieciom wysokiej jakości doświadczenia wizualnego w świecie doświadczającym epidemii obrazów, świadome budowanie „środowiska wizualnego”, to kolejne wyzwanie, przed którym stoi dziś nie tylko system instytucjonalnej edukacji.

Nauczyciele będą potrzebować w tym dziele sprzymierzeńców, sprawnych animatorów kultury, otwierających drzwi szkół na ten rodzaj artefaktów kultury, włączanych w proces edukacji medialnej<sup>44</sup>.

Na kilku Uniwersytetach w Polsce w instytutach pedagogiki kształcą się animatorów kultury, świadomych nowych pól aktywności, gotowych do współuczestniczenia

---

<sup>41</sup> Krzysztof Konecki, „Wizualne wyobrażenia. Główne strategie badawcze w socjologii wizualnej a metodologia teorii ugruntowanej”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 1 (1) (2005): 42–63.

<sup>42</sup> Justyna Nowotniak, *Etnografia wizualna w badaniach i praktyce* (Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls, 2012).

<sup>43</sup> Adriana Portella, *Visual Pollution: Advertising, Signage and Environmental Quality* (London: Routledge, 2016).

<sup>44</sup> Odpowiedzią na wyzwania stojące przed uczestnikami medialnego spektaklu jest edukacja medialna, która – jako subdyscyplina pedagogiki – kształtuje również kompetencje wizualne. Pedagogika medialna ma swoje silne korzenie w technologii kształcenia. Historia edukacji medialnej sięga pierwszej połowy lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku, kiedy został opublikowany na łamach *Ruchu Pedagogicznego* artykuł Ludwika Bandury „Pedagogika medialna” (1983, nr 3–4). Autor naszkicował w nim charakterystykę i zadania tworzącej się wówczas w Niemczech nowej subdyscypliny pedagogicznej, koncentrującej swoje zainteresowania na racjonalnym i efektywnym wykorzystywaniu tzw. środków technicznych, w procesie kształcenia.

w procesie kształcenia i wychowania. Niektórzy z nich odnajdują swoje miejsce w szkołach przy boku postępowych dyrektorów, rozumiejących znaczenie hegemonii wizualnej i wynikających z niej problemów, np. w postaci paniki ikonicznej doświadczanej przez uczniów.

Na horyzoncie widać już kolejne wyzwania – jednym z nich może stać się metawersum, idea elektryzująca też świat nauki. Jak pisze Matthew Ball, metawersum ma postać trwałej i wzajemnie połączonej sieci trójwymiarowych wirtualnych światów, w której będziemy żyć, podejmując całe spektrum codziennych czynności: pracować, wypoczywać, uczyć się, randkować. Idea ta ma szansę zrewolucjonizować każdą dziedzinę życia, branżę i aktywność człowieka<sup>45</sup>.

Wiele firm formułuje już dziś slogany: „Wierzmy, że metawersum to przyszłość komunikacji”, oferując sprzęt, usługi umożliwiające przygotowanie się na nadejście metawersum. Można powątpiewać w zapowiedź przenoszenia ludzkości w inny wymiar, można też starać się na tę okoliczność przygotować, próbując chociażby uwzględnić zagadnienie *edutainmentu*, czyli wykorzystania edukacyjnych gier komputerowych i gamifikacji w celu wzmocnienia efektywności procesu kształcenia, zmierzającego do podniesienia świadomości uczestników kultury wizualnej.

**S t r e s z c z e n i e:** Artykuł dotyczy małego fragmentu kultury wizualnej, ale obejmującego duże pole problemowe, którym jest proces tworzenia światów wizualnych dla dzieci w postaci gier sieciowych i zasygnalizowania roli streamerów w poruszaniu się po tym świecie. W pierwszej części artykułu scharakteryzowano sposób rozumienia kultury wizualnej i mechanizmy jej tworzenia. W drugiej części wskazano na przykłady gier i popularnych w Polsce streamerów. Artykuł jest wstępną propozycją zmierzenia się z tą problematyką.

**S ł o w a   k l u c z o w e:** kultura wizualna; gry sieciowe, streamer

## Bibliografia

- Ball, Matthew. *Metawersum. Jak internet przyszłości zrewolucjonizuje świat i biznes*, tłum. K. Mironowicz. Warszawa: MT Biznes Ltd., 2022.
- Bandura, Jakub. „Dlaczego gra w szachy jest jak popularna? – zarobki szachistów”. 11.10.2020, <https://portfelpolaka.pl/gra-w-szachy-zarobki/> [dostęp: 10.05.2023].
- Borawska-Kalbarczyk, Katarzyna, Zińczuk, Monika. „Urzeczywistnianie wizualizacji w procesie kształcenia – spojrzenie z perspektywy dydaktyki”. W: *Aspekty wizualne w edukacji szkolnej i akademickiej*, red. Halina Rarot, Mariusz Śniadkowski, 23–38. Lublin: Politechnika Lubelska, 2016.
- Dylak, Stanisław. „Alfabetyzacja wizualna jako kompetencja współczesnego człowieka”. W: *Media. Edukacja. Kultura. W stronę edukacji medialnej*, red. Wojciech Skrzydlewski, Stanisław Dylak. Poznań-Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych, 2012.

---

<sup>45</sup> Matthew Ball, *Metawersum. Jak internet przyszłości zrewolucjonizuje świat i biznes*, tłum. K. Mironowicz (Warszawa: MT Biznes Ltd., 2022).

- Frąckowiak, Maciej, Rogowski, Łukasz. „Badania nad wizualnością w perspektywie multidyscyplinarnej. Kwestionariusz Kultury Wizualnej”. *Kultura i Społeczeństwo* 53 (4) (2009): 3–55.
- Gałuszka, Damian. „Rozważania wokół dyskursu nad gramami cyfrowymi w oparciu o ich krytykę ze strony Philipa Zimbardo”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 15 (3) (2019): 178–201.
- Handke, Kwiryna. *Socjologia języka*. Warszawa: PWN, 2008.
- Hildebrandt-Wypych, Dobrochna. „Pokolenia młodzieży – próba konceptualizacji”. *Przegląd Pedagogiczny* 2 (2009): 105–124.
- Jay, Martin. „Nowoczesne władze wzroku”, tłum. M. Kwiek. W: *Przestrzeń, filozofia, architektura*, red. Ewa Rewers, 74–88. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora, 1999.
- Juszczyk, Stanisław. „Kultura wizualna – wybrane studia teoretyczne oraz badania empiryczne”. *Chowanna* 2 (2015): 17–29.
- Konecki, Krzysztof. „Wizualne wyobrażenia. Główne strategie badawcze w socjologii wizualnej a metodologia teorii ugruntowane”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* 1 (1) (2005): 42–63.
- Kress, Gunther. *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003.
- Livingstone, Sonia. „Children’s use of the internet: Reflections on the emerging research agenda”. *New Media & Society* 5 (2) (2003): 147–166.
- Livingstone, Sonia, Haddon, Leslie, Görzig, Anke, Ólafsson, Kjartan. „Risks and safety on the internet: The perspective of European children: Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9–16 year olds and their parents in 25 countries”. EU Kids Online, Deliverable D4. EU Kids Online Network, London, UK.
- Marak, Katarzyna, Markocki, Miłosz. *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków* Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2016.
- McCrindle, Mark. „Changing Generations”, <https://mccrindle.com.au/insights/blogarchive/gen-z-and-gen-alpha-infographic-update> [dostęp: 21.04.2023].
- McCrindle Mark, Fell, Ashley. *Understanding Generation Alpha*. Norwest NSW: McCrindle Research Pty Ltd., 2020. [https://www.researchgate.net/publication/342803353\\_UNDERSTANDING\\_GENERATION\\_ALPHA](https://www.researchgate.net/publication/342803353_UNDERSTANDING_GENERATION_ALPHA) [dostęp: 21.04.2023].
- McCrindle, Mark, Fell, Ashley. *Understanding Generation Z: Recruiting, Training and Leading the Next Generation*. Sydney: McCrindle Research Pty Ltd., 2019.
- McCrindle, Mark, Wolfinger, Emily. *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. Bella Vista NSW: McCrindle Research Pty Ltd., 2014.
- Mirzoeff, Nicholas. „Podmiot kultury wizualnej”, tłum. M. Bryl. W: *Artium Quaestiones XVII*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2006.
- Mirzoeff, Nicholas, ed. *The Visual Culture Reader*. Psychology Press, 2002.
- Mitchell, William John Thomas. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.
- Nowotniak, Justyna. *Etnografia wizualna w badaniach i praktyce pedagogicznej*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls, 2012.
- Olechnicki, Krzysztof. *Obrazy w działaniu. Studia z socjologii i antropologii obrazu*. Toruń: Wydawnictwo UMK, 2003.
- Ożóg, Kazimierz. „Uwagi o języku współczesnej młodzieży – między kodem ograniczonym a kodem rozwiniętym”. *Słowo. Studia Językoznawcze* 8 (2017): 165–181.
- Pontremoli, Eduard. *Nadmiar widzialnego. Fenomenologiczna interpretacja fotogeniczności*, tłum. Marian Leon Kalinowski. Gdańsk: Wydawnictwo słowo/obraz terytoria, 2007.
- Portella, Adriana. *Visual Pollution: Advertising, Signage and Environmental Quality*. London: Routledge, 2016.



- Pyżalski, Jacek. „Od paradygmatu ryzyka do paradygmatu szans – prospołeczne i prorozwojowe używanie internetu przez dzieci i młodzież”. W: *Nastolatki wobec internetu*, red. Maciej Tanas. Warszawa: NASK, 2016.
- Pyżalski, Jacek. „Rodzina i szkoła a przeciwdziałanie zaangażowaniu młodych ludzi w ryzykowne zachowania online”. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka* 12 (1) (2013): 99–109.
- Pyżalski, Jacek i inni. *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2019.
- Raport Polish Gamers KIDS 2022, badania grających dzieci w wieku 9–15, lipiec 2022. GRY-OnLine S.A., Polish Gamers Observatory, polishgamers.com [dostęp: 21.10.2023].
- Raport Polish Gamers 2022, [https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport\\_2022\\_short.pdf](https://polishgamers.com/wp-content/uploads/2022/10/Raport_2022_short.pdf) [dostęp: 21.10.2023].
- Ratajczak-Parzyńska, Dagmara. „Alfabetyzacja wizualna jako wyznacznik kultury wizualnej w rozwoju humanistycznym”. *Studia z Teorii Wychowania* 1 (2013): 128–148.
- Staksrud, Elisabeth, Livingstone, Sonia. „Children and online risk: Powerless victims or resourceful participants?”. *Information, Communication & Society* 12 (3) (2009): 364–387.
- Sztompka, Piotr. *Wiarygodność. Sekret dobrych relacji*. Kraków: Znak Horyzont, 2023.
- Szymański, Grzegorz. „Snapchat jako innowacyjna aplikacja marketingu mobilnego”. *Zeszyty Naukowe Politechniki Częstochowskiej. Zarządzanie* 22 (2016): 156–167.
- Tomaczak, Mateusz. „Wiedźmin”. <https://www.benchmark.pl/aktualnosci/wiedzmin-3-dziki-gon-gra-grafika-bez-obnizania-jakosci.html> [dostęp: 21.10.2023].