



Monika Frania

Uniwersytet Śląski w Katowicach

 <https://orcid.org/0000-0002-2647-7363>

Medialne place zabaw i agory – między miejscem a przestrzenią edukacyjnych oddziaływań

Wprowadzenie

Człowiek to jednostka społeczna, która od początku swego istnienia jest związana z miejscem – czy to kontekst miejsca narodzin, przebywania grupy odniesienia czy przemieszczania się z miejsca na miejsce, dążenia do miejsca czy ucieczki z miejsca. Pojęcie to – istniejące na styku dwóch innych, czyli czasu i przestrzeni – było bardzo istotne dla społecznych struktur grup pierwotnych, lecz ważne jest także dla współczesnego człowieka, mimo iż zmianie uległa perspektywa postrzegania miejsca w oczach dzisiejszych ludzi¹. Maria Mendel pisze: „Miejsce zawsze jest znaczące. »Wszystko« ma bowiem miejsce. Gdzieś toczą się wydarzenia, gdzieś układają się sensy, za których pośrednictwem pojmujemy rzeczywistość, a w niej siebie, z mniej lub bardziej klarownym, lecz zawsze obecnym poczuciem związku z miejscem”². Bohdan Jałowiecki podkreśla: „Miejsce jest wyjątkowe, ponieważ często wytwarza się tam specyficzna kultura, która z kolei ugruntowuje wyjątkowość miejsca”³.

¹ W literaturze przedmiotu znaleźć można przegląd koncepcji miejsca w opisywanym obszarze. Zob. np. M. D y m n i c k a: *Od miejsca do nie-miejsca*. „Acta Universitatis Lodzensis Folia Sociologica” 2011, nr 36.

² M. M e n d e l: *Pedagogika miejsca i animacja na miejsca wrażliwa*. W: *Pedagogika miejsca*. Red. M. M e n d e l. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Wyższej Szkoły Naukowej TWP, 2006, s. 21.

³ B. J a ł o w i e c k i: *Miejsce, przestrzeń, obszar*. „Przegląd Socjologiczny” 2011, nr 2–3 (60), s. 12.

Obecność w miejscach tworzy linearną i nielinearną historię funkcjonowania poszczególnych jednostek, społeczności i narodów. Na przestrzeni życia człowiek symbolicznie i fizycznie kroczy przez wiele miejsc – zarówno tych istotnych, jak i tych mniej ważnych. Czym jest zatem miejsce? Oto jedno z jego ujęć: „Miejsce to tam, gdzie toczy się życie, to tam, gdzie jesteśmy z uwzględnieniem wszystkich ontologicznych aspektów znaczenia bycia. Jeżeli »świat« rozumieć jako bliżej nieokreśloną, przeczuwalną jedynie, niedotkniętą przestrzeń, »nasz świat« będzie miejscami pamiętającymi naszą obecność, noszącymi jej ślady, znaczącymi to, co o nich myślimy, mówimy, snując życiowe narracje, żyjąc własne życie”⁴.

Istotna staje się zatem interakcja nie tylko czasu i przestrzeni, lecz także miejsca i ludzkich działań. Według Piotra Zwierzchowskiego, istniejąc, człowiek wyznacza swoją przestrzeń, a jednocześnie jest jej konstytutywnym elementem⁵. To człowiek swoim działaniem wpływa na miejsca i je modyfikuje (szczególnie w najbliższym fizycznym otoczeniu), ale te miejsca (również rozumiane szerzej) mają znaczenie dla kształtowania się kultury i interakcji społecznych, co wtórnie ma znaczenie dla istot ludzkich – determinuje to, jakimi jednostkami/osobami jesteśmy lub się staniemy. Edward T. Hall pisze: „zarówno człowiek, jak i jego środowisko uczestniczą we wzajemnym formowaniu siebie. Sytuacja człowieka jest dziś sytuacją twórcy świata, w którym żyje [...]. Kreując ów świat, decyduje w istocie o tym, jakim typem organizmu stanie się w przyszłości”⁶.

W kontekście teoretycznej refleksji pedagogicznej oraz praktyki edukacyjnej ważnym zagadnieniem staje się miejsce, które stanowi środowisko rozwoju człowieka. Ta przestrzeń, w której wzrasta i przebywa dziecko, młodzież czy osoby dorosłe, to czynnik nie bez znaczenia dla oddziaływań pedagogicznych. Na tym tle najczęściej mówi się o domu rodzinnym i szkole jako wręcz fizycznych wymiarach środowiska rozwoju człowieka od najmłodszych lat. Środowisko lokalne, rówieśnicy, instytucje oraz media to również pojęcia przywoływane w kontekście wychowania współczesnych pokoleń. Nie wszystkie elementy mają swój wymiar geograficzno-fizyczny. Czy zatem można je rozpatry-

⁴ M. Mendel: *Pedagogika miejsca i animacja na miejsca wrażliwa...*, s. 22.

⁵ P. Zwierzchowski: *Przestrzeń i miejsce jako kategorie wyjaśniające relacje: dziecko – rodzina – szkoła*. [1995]. <http://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1461/Piotr%20Zwierzchowski%20%20Przestrzen%20i%20miejsce%20jako%20kategorie%20wyjasniajace%20relacje%20dziecko%20rodzina%20szkola.pdf?sequence=1> [15.03.2018].

⁶ E.T. Hall: *Ukryty wymiar*. Przeł. T. Hołówska. Warszawa: Warszawskie Towarzystwo Literackie Muza, 2003, s. 13.

wać również jako miejsca istotne w życiu człowieka? Jeśli przyjmiemy orientację konstruktywistyczną – jak pisze Maria Mendel – dostrzeżemy, iż „pewnikiem staje się, że miejsca nie są, jakie są, lecz są tym, za co biorą je ludzie. Ważne są przede wszystkim ich znaczenia. Zatem miejsca rozumieć trzeba jak wynik wspólnego ustalania i podtrzymywania znaczeń”⁷. Astrid Męczkowska podkreśla: „Współczesne analizy społeczno-kulturowe niosą określone konsekwencje dla sposobu redefiniowania miejsca w aktualnej refleksji pedagogicznej. [...] przedstawiają ją jako obszar krzyżujących się dyskursów, zachodzących na siebie znaczeń, spotkań z innymi. W ich obszarze podkreśla się także, iż miejsce, jako przestrzeń doświadczania świata przez człowieka, pozostaje w coraz słabszym związku z przestrzenią fizyczną. Dlatego też kategoria ta wielokrotnie bywa wykorzystywana do opisu miejsc, które w sensie fizycznym nimi nie są”⁸. Małgorzata Dymnicka z kolei pisze: „Przestrzeń społecznie wytwarzana jako produkt społecznych relacji »rociągniętych« w przestrzeni przybiera różne formy materialne oraz społeczne. To powoduje, że tradycyjny sposób myślenia o miejscu ustępuje podejściu procesualnemu i dynamicznemu. Miejsca są wytwarzane przez wielokrotnie podejmowane czynności”⁹.

Jak wskazuje nakreślony kontekst, jednym z miejsc, gdzie krzyżują się dyskursy, rodzą interakcje, kreowane są wytwory, a jednocześnie jednostki doświadczają spotkań z innymi i spotykają innych, są dzisiaj media. Niniejszy artykuł stanowi refleksję nad pojęciem mediów i propozycję rozważenia szeroko rozumianych mediów jako miejsca funkcjonowania dzisiejszego człowieka. Jest próbą odniesienia mediów również do kontekstu edukacyjnego, nie stanowi jednak wyczerpującego omówienia tego tematu, ze względu na obszerność znaczeniową obu pojęć. To raczej przedstawienie pewnego kontekstu, w ramach którego warto przyjrzeć się problematyce mediów jako kontekstu funkcjonowania współczesnego człowieka.

„Rozwój nowoczesnych technologii charakteryzujący społeczeństwa późnej nowoczesności, oferujący gęstą sieć połączeń umożliwiających szybką komunikację (zarówno w wymiarze realnym, jak i wirtualnym), spowodował, że właściwa dla wcześniejszych formacji społecznych jedność miejsca i czasu uległa zmąceniu. Bycie w określonym miejscu nie jest już warunkowane koniecznością fizycznej obecności

⁷ M. M e n d e l: *Pedagogika miejsca i animacja na miejsca wrażliwa...*, s. 29.

⁸ A. M ę c z k o w s k a: *Locus educandi. Wokół problematyki miejsca w refleksji pedagogicznej*. W: *Pedagogika miejsca...*, s. 39.

⁹ M. D y m n i c k a: *Od miejsca do nie-miejsca...*, s. 46.

(Internet, telefon komórkowy, przekaz telewizyjny)”¹⁰. Media zatem wydają się konkretnym miejscem (z możliwością zaznaczania w nich swojej obecności i działania w sposób widzialny i uchwytny), jak i „nie-miejscem”, gdyż interakcje tam zachodzące nie muszą mieć wymiaru *stricte* fizycznej obecności.

Nowe media – nowe miejsce

Cywilizacja medialna¹¹ – a to w niej przyszło nam wzrastać i funkcjonować – to rzeczywistość, w której rola mediów i nowych technologii jest coraz większa. Otaczają one współczesnego człowieka i symbolicznie wkraczają w wiele przestrzeni życiowych. Samo pojęcie mediów nie jest jednoznaczne i choć etymologia słowa jest prosta (medium to punkt pośredni, środek), to jednak w przestrzeni, gdzie stykają się media tradycyjne i nowe – a w literaturze przedmiotu odnajdujemy także takie pojęcia, jak postmedia¹² czy nowe nowe media¹³ – termin staje się bardzo pojemny. „Media mogą być częścią środowiska fizyko-społecznego, jako narzędzia, ale też psychospołecznego, jako instytucja lub element symboliczny, niosący w sobie przekaz czyichś zwyczajów, opinii, wartości, języka”¹⁴. W niniejszym artykule przedmiotem refleksji są przede wszystkim tak zwane nowe media, charakteryzujące się multimedialnością, hipertekstowością, interaktywnością i komunikacyjnością¹⁵, których przykładem może być Internet. Nowe

¹⁰ J. Zwiernik: *Przestrzenie i miejsca w krajobrazie dzieciństwa*. W: *Miejsce, przestrzeń, krajobraz: edukacyjne znaki*. Red. T. Sadoń-Osowiecka. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2015, s. 23.

¹¹ T. Goban-Klas: *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 2005.

¹² Zob. np. S. Juszczyk: *Pedagogiczne refleksje na temat postmediów i kultury wizualnej*. W: *Edukacja a nowe technologie w kulturze, informacji i komunikacji*. Red. D. Siemieniecka. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2015.

¹³ Zob. P. Levinson: *Nowe nowe media*. Przeł. M. Zawadzka. Kraków: Wydawnictwo WAM, 2010.

¹⁴ M. Frania: *Nowe media, technologie i trendy w edukacji. W kierunku mobilności i kształcenia hybrydowego*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2017, s. 29.

¹⁵ J. Jędrzykowski: *Dziecko w świecie multimediów – szanse i zagrożenia*. W: *Technologie informacyjno-komunikacyjne w procesie kształcenia*. Red. J. Jędrzykowski. Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, 2011.

media wykreowały nową sferę publiczną dla użytkowników w każdym wieku¹⁶.

Światy online i offline

Na media i elementy nowych technologii jako elementy środowiska rozwoju dziecka zwraca uwagę Jolanta Zwiernik: „Elektroniczne gadżety – telewizor, komputer, telefon komórkowy, iPhone, iPod, Play Station i inne właśnie tworzone – to przedmioty stale obecne w codzienności współczesnego dziecka. Za ich pośrednictwem ma ono nieprzerwany dostęp do wirtualnego świata, w którym wcielając się w jedną z wybranych postaci, uczestniczy w niezwykłych zdarzeniach, przeważnie bardziej dramatycznych i obfitujących w większą ilość ekscytujących wrażeń niż te, które są jego udziałem w codziennym życiu. Swobodnie surfując w różnych wymiarach czasu i przestrzeni, deleguje dowolne decyzje na swoich awatarów, wiedząc, że nie spotkają je za to żadne nieprzyjemne konsekwencje, bo to tylko niby-życie w niby-świecie”¹⁷. Jednocześnie autorka zwraca uwagę, iż w tego typu wirtualnych światach dziecko może odnaleźć miejsce swojej edukacji w wymiarze nieformalnym¹⁸. Taki wirtualny świat to jednak codzienność nie tylko dziecka, lecz także młodzieży, dorosłych i osób starszych.

„Przestrzeń wirtualna” ma różne aspekty. Ten konstrukt pojęciowy obejmuje między innymi dane, obrazy wizualne i interakcje multimedialne. Wyróżnić można obecnie co najmniej trzy rzędy tej przestrzeni. Przestrzeń zerowego rzędu jest podstawowym poziomem cyberprzestrzeni. Był to początkowy etap po upowszechnieniu Internetu, gdy użytkownicy zaczęli powoli zdawać sobie sprawę, że tworzona jest nowa przestrzeń komunikowania i funkcjonowania. Na tym etapie przestrzeń internetowa była używana jako środek komunikacji (wysyłanie i odbieranie wiadomości e-mail, czat, czytanie wiadomości). Przestrzeń pierwszego rzędu, która jest następnym etapem rozwoju przestrzeni wirtualnej, to okres zdefiniowania i dostrzeżenia zalet cyberprzestrzeni. Użytkownicy wymieniają się pomysłami, wiadomościami i informacjami. Ponadto ludzie mogą kupować i sprzedawać towary. Jest to nowy etap percepcyjny cyberprzestrzeni. Kolejny krok to pojawienie się przestrzeni drugiego rzędu, gdy powstają sieci spo-

¹⁶ Sang-Hee Kweon, Kyung-Ho Hwang, Do-Hyun Jo: *Time and Space Perception on Media Platforms*. „Proceedings of the Media Ecology Association” 2011, vol. 12.

¹⁷ J. Zwiernik: *Przestrzenie i miejsca w krajobrazie dzieciństwa...*, s. 34–35.

¹⁸ Ibidem.

łecznościowe, *social media*, społeczności skupione wokół działań *online*. Taka przestrzeń cyfrowa jest uważana za sferę publiczną, wykorzystywaną do komunikacji społecznej i politycznej, do tworzenia i życia w społecznościach na granicy światów *off-* i *online*¹⁹. W najbardziej aktualnym dyskursie naukowym właśnie te dwa pojęcia: świata *offline* i świata *online* – jak wskazuje Jacek Pyżalski – trafniej oddają rzeczywistość niż opozycja świata realnego i wirtualnego²⁰. Dzisiaj mówimy o przestrzeni *online*, cyberprzestrzeni, zapośredniczonej sieci oraz o świecie *offline*, tym rozumianym potocznie jako analogowy, bez zapośredniczenia medialnego. Granica między tymi światami może się jednak zacierać w aktywności rozrywkowej czy edukacyjnej, czego przykładem mogą być gry typu ARG (*Alternate Reality Games*)²¹.

Medialna przestrzeń życia i edukacji

Media stały się dzisiaj jedną z przestrzeni życia współczesnych ludzi. W sieci internetowej zawierane są znajomości, zachodzą interakcje między ludźmi, tworzone są grupy. Tam się zarabia, szuka informacji oraz rozrywki. Tam się odbiera komunikaty, podziwia wytwory innych, ale również samemu się tworzy. Ze względu na interaktywność, natychmiastowość wymiany informacji sieć stała się współczesną agorą – miejscem wymiany poglądów, komentowania, wyrażania opinii i emocji, szukania porad; miejscem poszukiwania poklasku, potwierdzenia własnej wartości (czego przykładem może być system lajków, subskrypcji i komentarzy), ale też agresji słownej (hejt). Internet zmienił perspektywę postrzegania odległości, która w subiektywnym odczuciu przestała mieć znaczenie (przykładem może być natychmiastowa i powszechnie dostępna komunikacja za pośrednictwem takich narzędzi, jak Skype, WhatsApp). Komunikacja *online* czy zakupy w sieci stały się powszechną praktyką. Na znaczeniu zyskuje praca *online*. W coraz większym zakresie dostępna jest również internetowa rozrywka i nie sposób tutaj wymienić jej wszystkich form. Sieć stała się bowiem medialną piaskownicą, gdzie każdy może przynieść własne zabawki i bawić się sam lub współpracować z innymi, nawią-

¹⁹ Sang-Hee Kweon, Kyung-Ho Hwang, Do-Hyun Jo: *Time and Space Perception on Media Platforms...*

²⁰ J. Pyżalski: *Życie młodych ludzi online i offline – co wiemy po 15 latach badań?* [wideo]. 6.10.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=31QBEFsgRm4> [4.03.2018].

²¹ Zob. np. M. Frania: *Narracja transmedialna i gry alternatywnej rzeczywistości*. „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 2014, nr 1.

zywać interakcje i brać udział w zabawach wspólnych (na przykład gry multiplayer). Od dawna mówi się także o edukacji *online*. Pojawiło się pojęcie hybrydyzacji aktywności poznawczej²², określające uczenie się i nauczanie zarówno w świecie *online*, jak i w świecie *offline*, które może być pozytywne przy zachowaniu równowagi aktywności.

W kulturze partycypacyjnej silnie obecne są grupy i społeczności skupione wokół pewnej idei lub wspólnego działania. Dla praktyki pedagogicznej istotne będą szczególnie te związane z nowymi mediami miejsca, gdzie użytkownicy (często uczniowie, ale nie tylko) uczą się we współpracy (na przykład platformy e-learningowe lub MOOC), od siebie wzajemnie (na przykład wirtualne światy Second Life) lub podczas wspólnego tworzenia czegoś (na przykład projektów typu wiki). Internet jest miejscem uczenia się całościowego i choć póki co częściej wykorzystywany jest jako przestrzeń w edukacji nieformalnej, to jednak również w formalnym nauczaniu i uczeniu się korzysta się z tego kanału, narzędzia, przestrzeni. Jako źródło doświadczeń Internet stał się jednym z elementów środowiska życia i rozwoju zarówno mieszkańców krajów technologicznie wysoko rozwiniętych, jak i – choć w mniejszej mierze – mieszkańców krajów rozwijających się.

Wizerunek miejsc

Media rozumiane szerzej: jako kanały komunikacji i porozumiewania się, a w przypadku nowych mediów – elementy, w których interakcja między użytkownikami następuje stale i natychmiastowo, w pewien sposób budują wiedzę jednostek o miejscach. Informacje, publikacje, zdjęcia czy filmy w Internecie przybliżają nam miejsca odległe, kreują nasz odbiór i wizję tych opisanych przestrzeni. Czasami komunikaty medialne są używane świadomie do kreowania wizerunku miejsca, bo – jak pisze Tomasz J. Dąbrowski – „Media odgrywają istotną rolę w kształtowaniu i jednocześnie upraszczaniu obrazu rzeczywistości. Docierają do szerokiego grona odbiorców, rozprzestrzeniając informacje, a jednocześnie mają zdolność do przyciągania i koncentrowania uwagi opinii publicznej na zagadnieniach, osobach bądź organizacjach, które stały się przedmiotem przekazu medialnego”²³. Zjawiska te mogą mieć pozytywną formę (kreacji) lub negatywną (manipulacji).

²² S. Cichocki et al.: „A jednak offline”: doniesienia z jakościowych badań nad hybrydyzacją samorządnej aktywności poznawczej. „Studia Edukacyjne” 2016, nr 41.

²³ T.J. Dąbrowski: Rola mediów w kształtowaniu wizerunku. „Marketing i Rynek” 2013, nr 9, s. 12.

Komunikaty medialne mogą być swoistym zwierciadłem, w którym odbija się miejsce – tworzą wówczas w umysłach odbiorców wyobrażenie konkretnego miejsca – lub ekranem, który oddziela nas od wiedzy o miejscach, a sterowanie informacjami o nich (dopuszczanie tylko wybranych komunikatów) tworzy niepełny wizerunek tych miejsc. Media – w tym Internet – to również symboliczne okno na świat²⁴; w naszej globalnej wiosce możemy dzięki mediom na bieżąco śledzić rozwój wydarzeń w miejscach bardzo odległych pod względem geograficznym.

Geomedia – powrót do miejsca

Z jednej strony za sprawą nowych mediów istotne zdarzenia – w tym interesująca nas szczególnie edukacja – są przenoszone w inne niż dotychczasowe miejsca, w przestrzeń pozbawioną fizycznej lokalizacji. Społeczne i rekreacyjne aktywności, które dawniej inicjowane były spontanicznie w miejskiej przestrzeni publicznej (dawniej dzieci bawiły się na placach zabaw i boiskach, dzisiaj bawią się na wirtualnych placach zabaw, a prawdziwą murawę zastąpiła ta w grach *online*), obecnie mogą przejawiać się w postaci substytutów w przestrzeni medialnej²⁵. Z drugiej jednak strony nowe media, rozumiane jako narzędzia technologiczne, mogą przywracać materialność w praktykach cyberkultury.

W rozważaniach o nowych mediach warto wspomnieć o geomediach, czyli wysoce złożonych hybrydowych technologiach sieciowych wykorzystujących Internet, których interfejs stanowi cyberkartografia²⁶. Geomedia to technologie łączności bezprzewodowej oraz techniki namierzania, którym towarzyszy „prolifracja obrazów cyfrowych w postaci fotografii”²⁷. To dzięki nim oraz mobilnej geowizualizacji kartografia, mapowanie i opis konkretnych miejsc zyskują nowe oblicze; zwiększa się zainteresowanie tymi miejscami zarówno w sferze edukacyjnej, jak i poza nią.

²⁴ Podaję za: A. Ogonowska: *Twórcze metafory medialne*. Kraków: Universitas, 2010.

²⁵ P. Marti, L. Serrano-Estrada, A. Nolasco-Cirugeda: *Using Locative Social Media and Urban Cartographies to Identify and Locate Successful Urban Plazas*. „Cities” 2017, no. 64.

²⁶ A. Nacher: *Geomedia – między mediami a lokalizacją*. W: *Kulturowe kody technologii cyfrowych*. Red. P. Celiński. Lublin: Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji, 2011.

²⁷ Ibidem.

Refleksja końcowa

Czy zatem nowe media, a ściślej: Internet, mogą być dzisiaj nazywane miejscem istotnym w kontekście interakcji społecznych, edukacji i wychowania członków współczesnego społeczeństwa? Czy medialne piaskownice, agory, wirtualne fora, sieci, wirtualne cyberświaty są miejscami, gdzie zachodzi edukacja? Czy są przestrzeniami edukacyjnymi, czyli „rodzajami przestrzeni społecznej [...] wytwarzanej w społecznych aktach komunikacji”²⁸? W kontekście obranej perspektywy obserwacyjnej można zaryzykować odpowiedź twierdzącą, mimo że brak tu ścian, precyzyjnych geograficznych współrzędnych czy bezspornej fizycznej lokalizacji.

„Współczesne miejsca jako ogniska zaufania, tożsamości i bezpieczeństwa tracą swoją pierwotną funkcję nośników silnie ustrukturyzowanych więzi społecznych oraz interakcji ograniczonych w czasie i przestrzeni. Chociaż nie można postawić tezy, że całkowicie znikają w swej materialności jako obszary praktyk i zaangażowania, to jednak zmienia się zasadniczo perspektywa ich oglądu. [...] Wraz z nadejściem nowoczesności przestrzenne wymiary życia społecznego odrywają się od miejsca jako »miejsca akcji«, ulegając wpływom społecznym bardzo od nich odległym”²⁹. Media są zatem miejscem, gdzie ludzie nawiązują z sobą interakcje, środowiskiem istnienia, działania i rozwoju jednostek, gdyż „Poczucie miejsca dookreśla znaczenia społeczne, kulturowe, również te będące wynikiem uzgodnień w zakresie roli, funkcji, charakteru, więc tworzące określone konwencje”³⁰. Konwencja nowych mediów – a w szczególności Internetu – jako jednego z miejsc funkcjonowania współczesnego człowieka, miejsca, w którym człowiek pozostawia znaczenia i nakreśla swoją obecność, pozostaje wysoce niejednoznaczna. Obszar ten wymaga ciągłych analiz skoncentrowanych nie tylko na badaniu praktycznych wymiarów aktywności człowieka w sferze nowych mediów, lecz także na badaniu interakcji międzyludzkich, które tam zachodzą.

²⁸ J. Z w i e r n i k: *Przestrzenie i miejsca w krajobrazie dzieciństwa...*, s. 19.

²⁹ M. D y m n i c k a: *Od miejsca do nie-miejsca...*, s. 35.

³⁰ I. S a m b o r s k a: *Przestrzeń i miejsce w kreowaniu tożsamości dziecka*. [2017]. http://www.ktime.up.krakow.pl/symp2014/referaty_2014_10/samborska.pdf [7.03.2018].

Bibliografia

- Cichocki S. et al.: „A jednak offline”: doniesienia z jakościowych badań nad hybrydyzacją samorządnej aktywności poznawczej. „Studia Edukacyjne” 2016, nr 41.
- Dąbrowski T.J.: Rola mediów w kształtowaniu wizerunku. „Marketing i Rynek” 2013, nr 9.
- Dymnicka M.: Od miejsca do nie-miejsca. „Acta Universitatis Lodziensis Folia Sociologica” 2011, nr 36.
- Frانيا M.: Narracja transmedialna i gry alternatywnej rzeczywistości. „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 2014, nr 1.
- Frانيا M.: Nowe media, technologie i trendy w edukacji. W kierunku mobilności i kształcenia hybrydowego. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 2017.
- Goban-Klas T.: Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, 2005.
- Hall E.T.: Ukryty wymiar. Przeł. T. Hołówska. Warszawa: Warszawskie Towarzystwo Literackie Muza, 2003.
- Jałowicki B.: Miejsce, przestrzeń, obszar. „Przegląd Socjologiczny” 2011, nr 2-3 (60).
- Jędrzykowski J.: Dziecko w świecie multimediów – szanse i zagrożenia. W: Technologie informacyjno-komunikacyjne w procesie kształcenia. Red. J. Jędrzykowski. Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, 2011.
- Juszczyk S.: Pedagogiczne refleksje na temat postmediów i kultury wizualnej. W: Edukacja a nowe technologie w kulturze, informacji i komunikacji. Red. D. Siemieniecka. Toruń: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2015.
- Levinson P.: Nowe nowe media. Przeł. M. Zawadzka. Kraków: Wydawnictwo WAM, 2010.
- Marti P., Serrano-Estrada L., Nolasco-Cirugeda A.: Using Locative Social Media and Urban Cartographies to Identify and Locate Successful Urban Plazas. „Cities” 2017, no. 64.
- Mączkowska A.: Locus educandi. Wokół problematyki miejsca w refleksji pedagogicznej. W: Pedagogika miejsca. Red. M. Mendel. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Wyższej Szkoły Naukowej TWP, 2006.
- Mendel M.: Pedagogika miejsca i animacja na miejsca wrażliwa. W: Pedagogika miejsca. Red. M. Mendel. Wrocław: Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Wyższej Szkoły Naukowej TWP, 2006.
- Nacher A.: Geomedia – między mediami a lokalizacją. W: Kulturowe kody technologii cyfrowych. Red. P. Celiński. Lublin: Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji, 2011.

- Ogonowska A.: *Twórcze metafory medialne*. Kraków: Universitas, 2010.
- Pyżalski J.: *Życie młodych ludzi online i offline – co wiemy po 15 latach badań?* [wideo]. 6.10.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=31QBEFsgRm4> [4.03.2018].
- Samborska I.: *Przestrzeń i miejsce w kreowaniu tożsamości dziecka*. [2017]. http://www.ktime.up.krakow.pl/symp2014/referaty_2014_10/samborska.pdf [7.03.2018].
- Sang-Hee Kweon, Kyung-Ho Hwang, Do-Hyun Jo: *Time and Space Perception on Media Platforms*. „Proceedings of the Media Ecology Association” 2011, vol. 12.
- Zwiernik J.: *Przestrzenie i miejsca w krajobrazie dzieciństwa*. W: *Miejsce, przestrzeń, krajobraz: edukacyjne znaki*. Red. T. Sadoń-Osowiecka. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, 2015.
- Zwierzchowski P.: *Przestrzeń i miejsce jako kategorie wyjaśniające relacje: dziecko – rodzina – szkoła*. [1995]. <http://repozytorium.ukw.edu.pl/bitstream/handle/item/1461/Piotr%20Zwierzchowski%20%20Przestrzen%20i%20miejsce%20jako%20kategorie%20wyjasniajace%20relacje%20dziecko%20rodzina%20szkola.pdf?sequence=1> [15.03.2018].

Monika Frania

Playgrounds and Agoras of the (New) Media – Between the Place and a Space of Educational Interactions

Summary: The article is a reflection on the new media, particularly the Internet, as a specific perspective for the development of today's individuals. What the author mainly considers is whether the media may thought about in the context of such terms as the place and space. Additionally, she raises the issues of cyberspace, online and offline worlds, the media that create the images of places, and locative media. She presents trends in online education, collaborative communities of mutual learning, participation culture, and co-creation of Web-based content and space are presented. The author tries to relate these issues to the practice of pedagogical interactions.

Keywords: cyberspace, education, Internet, social networks, online and offline world

Monika Frania

Mediale Spielplätze und Agoras – zwischen dem Ort und Raum der Bildungseinwirkungen

Zusammenfassung: Im Artikel werden die Neuen Medien, besonders das Internet, als eine spezifische Perspektive der Entwicklung des modernen Menschen reflektiert. Die Autorin überlegt, ob die Medien im Kontext der Begriffe „Ort“ und „Raum“ betrachtet werden können. Sie berührt die Probleme des Cyberraumes, der Online- und Offline-Welten, der das Bild des Ortes kreierenden Medien, der Geomedien. Sie schildert solche Trends, die die Bildung im Internet, die voneinander lernenden Gemeinschaften, die partizipative Kultur und die Mitgestaltung des Inhalts und des Raumes im Netz betreffen. Sie versucht diese Aspekte auf die Praxis der pädagogischen Einwirkungen zu übertragen.

Schlüsselwörter: Cyberraum, Bildung, Internet, soziale Netzwerke, Online- und Offline-Welt