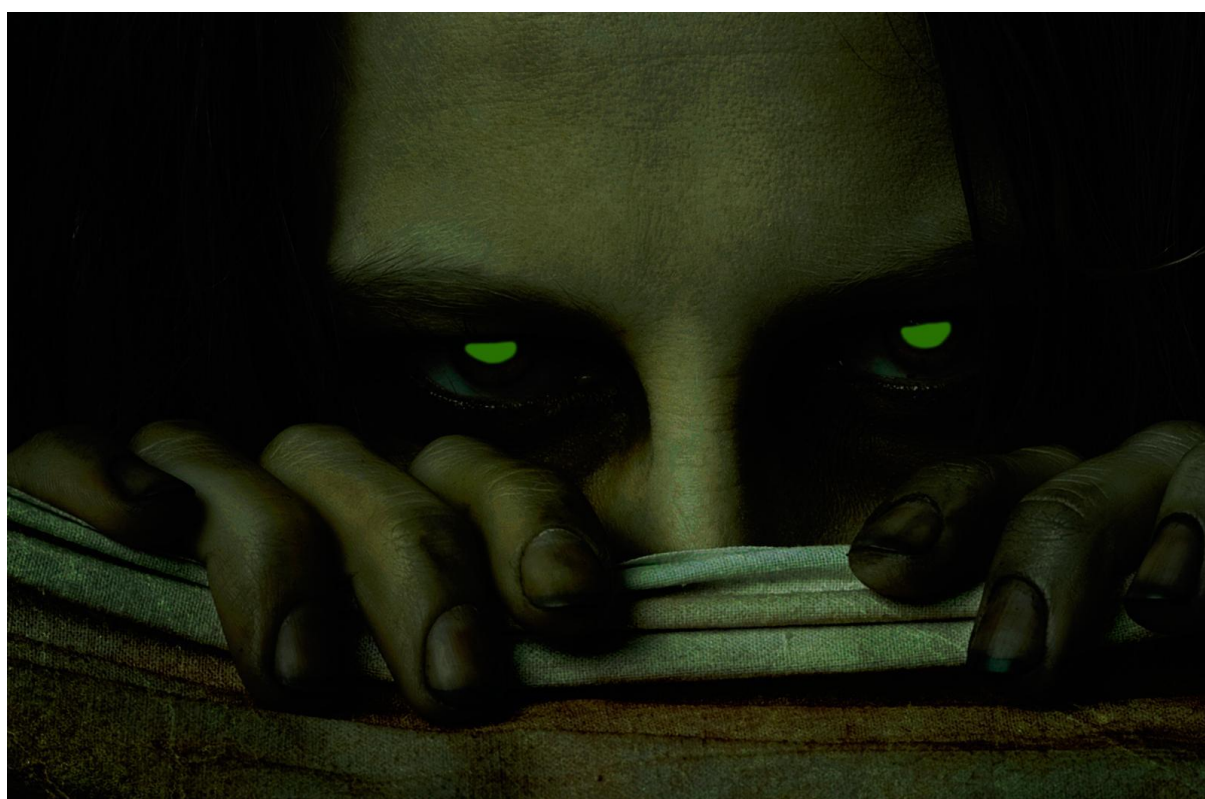


Digital Zombies

Wprowadzenie



Opracowanie: Paulina Milewska, treść dostępna na licencji CC BY SA 4.0, 2017

Digital zombies

Cyfrowa rzeczywistość zmieniła oblicze świata nie tylko na poziomie odkryć technologicznych czy naukowych, ale także – a może przede wszystkim? – na poziomie naszej codzienności. Dostępne od ręki, w kilka chwil filmy, książki czy muzyka, możliwość zdalnych zakupów, także tych spożywczych, dostarczanych pod same drzwi, szybka, niemalże natychmiastowa komunikacja, dostępna różnorodnymi kanałami, media społecznościowe, niewidoczne gołym okiem sieci powiązań i zależności między ludźmi –

w takim świecie żyjemy. I choć do łask wracają niektóre „analogowe” sfery codziennego życia, jak winyle czy rękodzieło, to przecież świat, w którym żyjemy, wciąż prze naprzód. Dzisiejsi trzydziestolatkowie pamiętają jeszcze życie sprzed ery komputerów, internetu i nowych technologii; co jednak z tymi, dla których smartfon, bycie w sieci 24 godziny na dobę i ściąganie seriali z internetu to jedyne życie, jakie znają? Co z osobami, nad którymi wirtualna rzeczywistość w znacznym stopniu przejęła kontrolę?

Społecznie nieobecni

Przyglądając się cechom, które wyróżniają *digital zombies*, nietrudno odnieść wrażenie, że są to osoby po prostu uzależnione od świata cyfrowego i wszystkiego, co on oferuje. Zapatrzeni w monitory i ekrany, mają problemy z komunikacją w realnym świecie. Kłopoty sprawia im prowadzenie prostej rozmowy czy radzenie sobie w codziennym życiu. Mając ograniczone kompetencje społeczne, nie dostrzegają niuansów komunikacji niewerbalnej, nie radzą sobie w sytuacjach trudnych czy stresowych, nie potrafią prowadzić negocjacji, przekonywać innych do swoich racji czy przetwarzać podstawowych informacji o otaczającym ich świecie. Używanie ekranów komputerów, tabletów czy smartfonów niewątpliwie ma wpływ na nasze mózgi – w przypadku *digital zombies* zmiany te zaszły już tak daleko, że mają oni problemy z koncentracją i rozumieniem informacji, a zagubienie w realnym świecie sprawia, że tym bardziej zagłębiają się w świat cyfrowy – ten, który znają najlepiej.

Przeładowany mózg

Jednym z pierwszych głosów dotyczących negatywnego wpływu internetu na człowieka był artykuł Nicholas Carra z 2008 roku pt. *Is Google Making Us Stupid?*¹. Pisarz przekonywał w nim, że internet sprawił, że myślimy zupełnie inaczej niż kiedyś. Treści przedstawiane są nam nie tylko za pomocą tekstu, ale też filmów, dźwięków i obrazów. Teksty wypełnione hiperlinkami prowadzą nas do kolejnych, mniej lub bardziej powiązanych znaczeniowo z tym pierwotnym, co chwila na ekranie wyskakują nam kolorowe, poruszające się reklamy, kierujące naszą uwagę w inną stronę. Wszystko to sprawia, że według Carra ludzki mózg nie potrafi już tak jak dawniej rejestrować, magazynować i przyswajać informacji. Dr Kim z Gachon University Gil Medical Center zwróciła uwagę, że otaczające nas cyfrowe gadżety (np. smartfony czy tablety) sprawiają, że ludzki mózg zostaje odciążony przy wykonywaniu monotonnych czynności. Z drugiej jednak strony, jeśli nie będziemy wykorzystywać mózgu do tych funkcji, do których został on stworzony, nasze umiejętności poznawcze, pamięć

¹ <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/>

czy spostrzeganie ulegną wyraźnemu pogorszeniu². Wystarczy odpowiedzieć sobie na pytanie, ile znamy na pamięć numerów telefonów do naszych bliskich. A ile mamy ich zapisanych w swoich smartfonach?

Wspomniany wyżej Nicholas Carr w swoim artykule z 2008 roku podkreślał też, że informacje, które zdobywamy dzięki internetowi, choć z jednej strony z pewnością cenne, wymagają od nas – czytelników – umiejętności krytycznej oceny i myślenia w ogóle. To, co możemy znaleźć w sieci, nie jest wyselekcjonowaną, pewną informacją. Wchodząc do internetu, zostajemy natychmiast zalani milionami danych, o bardzo różnej, często wręcz niewielkiej wartości, jeśli nie potrafimy stosować odpowiednich narzędzi do selekcji. Ten potop informacji prowadzi wg Carra do jednego – poznawczego przeładowania.

Dzieci ekranów

Mówi się już nie tylko o tym, że internet ma ogromny wpływ na *digital zombies*, nie tylko wskazuje im, jak mają żyć, ale także – co o wiele bardziej martwi naukowców i osoby zajmujące się tym tematem – mówi, jak mają myśleć³. *Digital zombie* to często osoby, które w zasadzie nie znają świata analogowego. Nie rozumieją, jak można było kiedyś żyć bez internetu, bez ciągłego podłączenia do sieci, bez tabletów, laptopów, telefonów komórkowych. Mają problemy z pisanem nie tylko odręcznym, ale także na klawiaturze – ponieważ są przyzwyczajeni do technologii dotykowej. Świetnie poruszają się w internecie – oglądają w sieci filmy, chętnie korzystają z serwisu YouTube – nie tylko znają youtuberów, ale sami także chcą nimi być⁴. Równocześnie wskazuje się na ich problemy z pamięcią, porównywane do wczesnego stadium demencji. W jednym z artykułów przywołano przykład 15-letniego Kima z Seulu (ponieważ w tym właśnie kontekście naukowcy nierzadko odwołują się do dzieci i młodzieży), miłośnika gier komputerowych, który nagle zaczął mieć kłopoty z zapamiętywaniem. Opiekująca się nim psychiatra stwierdziła, że problemy chłopca wynikają z długotrwałej styczności z cyfrową technologią⁵. Zjawisko „cyfrowej demencji” opisuje się w kontekście poważnych problemów zdrowotnych: osłabionej pamięci, kłopotów z koncentracją i utrzymaniem uwagi oraz emocjonalnym zubożeniem. Jedna z południowokoreańskich lekarek wskazuje, że nadmierne korzystanie ze smartfonów i urządzeń do gier hamuje zrównoważony rozwój mózgu, tak ważny zwłaszcza w procesie wzrostu dziecka

² <http://www.dailymail.co.uk/health/article-2347563/Digital-dementia-rise-young-people-increasingly-rely-technology-instead-brain.html>

³ <http://gulfnnews.com/culture/are-we-becoming-digital-zombies-1.1205590>

⁴ <https://www.gloria.tv/video/kNiutEKNbtHo2L9jz2eeiQ3Q6>; por. <http://antyweb.pl/jutuber-zawod-przyszlosci/>

⁵ <http://www.dailymail.co.uk/health/article-2347563/Digital-dementia-rise-young-people-increasingly-rely-technology-instead-brain.html>

Przyklejeni do ekranu

Ogromna liczba ludzi posiada smartfony, a dostęp do internetu możliwy jest nie tylko w domu, lecz także w autobusach czy parkach. Telefony komórkowe towarzyszą nam 24 godziny na dobę. W swoim artykule⁶ Kalev Leetaru przywołuje eksperyment, który sam przeprowadził – przyglądał się kierowcom zatrzymującym się na czerwonym świetle. Na 72 kierowców aż 52 wykorzystało tę krótką przerwę w jeździe na zerknięcie na telefon, zaś 17 było wręcz „przyklejonych” do ekranu podczas zwalniania przed skrzyżowaniem. Czy zatem *digital zombies* to tylko dzieci i młodzież, nieznające analogowej technologii? Czy my, dorośli, sami nie stajemy się uzależnieni od dotykowych ekranów, bycia wciąż online, sprawdzania statusów i lajków w mediach społecznościowych? Wystarczy rozejrzeć się wokół siebie na ulicy, jak zrobił to Leetaru. Ilu zauważymy ludzi, wpatrzonych w ekrany swoich telefonów? Ostatnio popularny stał się filmik krążący w sieci (sic!), na którym przechodnie wpatrzeni w swoje telefony wpadają na przeszkody – szklaną szybę, latarnię, ławkę. Pewnie wielu z nas śmiało się pod nosem z tych niefortunnych wypadków, warto jednak zastanowić się chwilę, czy i nas wśród nich nie ma.

Według psychoterapeuty Patrika Wincenta każdy z nas może stać się *digital zombie*. W swoim wystąpieniu⁷ podczas TEDxStockholm próbował odpowiedzieć na pytanie, co się dzieje, gdy pozwalamy, by prawdziwy świat został zastąpiony rzeczywistością wirtualną. Począwszy od dzieciństwa, gdzie interakcja rodzica z maluchem jest mniejsza z powodu wszechobecnych cyfrowych technologii, poprzez wspólne spędzanie wolnego czasu z rodziną i przyjaciółmi. Jak odnieść się do przypadku małego dziecka, które, nie umiając jeszcze dobrze chodzić, już potrafi posługiwać się iPadem? Wincent zastanawia się, czy uzależnienie od cyfrowych technologii i internetu można porównać do uzależnienia od nikotyny. Jeśli będąc w stresie, zdenerwowani, sięgamy po komórkę, by zerknąć, co nowego na Facebooku, odpowiedź nasuwa się sama.

Porozmawiaj ze mną!

Ideę *digital zombies* świetnie ilustruje początek filmu *Odyssey of Time*⁸ – być może w nieco innym, mniej futurystycznym wymiarze, ale przecież właśnie tak funkcjonują, sprawdzając pogodę w internecie zamiast wyjrzeć przez okno lub też zagadując znajomych na Facebooku zamiast po prostu do nich zadzwonić. Być może prostym wyjściem jest, popularyzowane co jakiś czas przez znane osobistości lub celebrytów, odłączanie się od sieci na dzień, dwa, trzy.

⁶ <https://www.forbes.com/sites/kalevleetaru/2016/06/13/are-we-all-turning-into-digital-zombies-or-will-i-save-us/#19c2fe994338>

⁷ <http://www.tedxbelgrade.com/en/content/are-you-missing-out-living-digital-zombie>

⁸ https://www.youtube.com/watch?v=DRB3lChi_2g

Wtedy łatwo zauważyć, jak wielki wpływ mają na nas cyfrowe technologie. Być może zaczniemy się zastanawiać, czy nie zbliżamy się niebezpiecznie do granicy, za którą są *digital zombies*. Jeśli tak, ratunkiem może być proste hasło: mniej technologii, więcej życia.

Gra Digital Zombies

Metoda Digital Zombies⁹ powstała w Stanach Zjednoczonych. Projekt gry o Cyfrowych Zombie stworzyła dr Juliette Levy, obecnie pracująca na Wydziale Historii Uniwersytetu Kalifornijskiego. Celem projektu jest przeprowadzenie swoistej gry, pokazującej studentom kolekcje cyfrowe i fizyczne bibliotek, a jednocześnie nauczanie ich podstaw wyszukiwania informacji w sprawdzonych źródłach. Uczestnicy gry uczą się, jak korzystać z katalogów, przeszukiwać zasoby cyfrowe, gdzie znaleźć tradycyjne książki i czasopisma powiązane z tematem historii. Zajęcia służą edukacji informacyjnej i mają wpływ na to, w jaki sposób studenci korzystają z nowych technologii.

Gra Digital Zombies obecnie istnieje jako uzupełnienie kursu metodologii badań historycznych na Uniwersytecie Kalifornijskim. Zadania powierzone studentom mają pomóc w tym, aby świadomie i refleksyjnie korzystali z dobrodziejstw nowych technologii. Poprzez praktyczne zadania zdobywają doświadczenie i nabywają umiejętności ważnych podczas realizacji całego kursu.

Zadania powierzone Cyfrowym Zombie realizowane są w ciągu jednego semestru, jako działania uzupełniające, realizowane samodzielnie. Tematyka gry sprawia, że studenci mogą sprawdzić się w ciekawych misjach. Nawiązanie do pop kultury powoduje większe zainteresowanie i daje możliwość przekazania wiedzy w lekkiej formie, angażującej ich do działania.

Gra Digital Zombie jest dostępna na otwartych licencjach. Oznacza to, że każda osoba czy instytucja może ją wykorzystać na własny użytek i, dostosowując do potrzeb, zrealizować ją na swój sposób. Tak można uzyskać projekt najbardziej adekwatny dla odbiorców, a także realistyczny do wykonania w konkretnych warunkach, posiadając określone zasoby itp.

⁹ <http://digitalzombies.ucr.edu>

Gra Digital Zombies w Polsce

Polska adaptacja gry Digital Zombies ma nieco inną formę i strukturę od oryginalnego projektu. W ramach przygotowywania materiałów dla bibliotekarzy i animatorów powstały: powyższe wprowadzenie do tematyki cyfrowych zombie, opisy misji oraz scenariusze zajęć z młodzieżą. Wszystkie treści udostępnione są na tej samej otwartej licencji – CC BY SA 4.0¹⁰ – umożliwiającej rozpowszechnianie, dowolną modyfikację czy tworzenie utworów zależnych.

Metoda jest elastyczna i powstała z myślą o stosowaniu jej przez osoby związane z różnymi instytucjami. Prowadzący grę może zmodyfikować zaproponowane misje, zadania i kompilować udostępnione treści w sposób najbardziej dogodny i dopasowany do grupy odbiorców. Kluczem do sukcesu jest łączenie metod wymagających pracy z nowymi technologiami z zadaniami, w których młodzież nie może się nimi posługiwać. Celem prowadzenia zajęć jest uchronienie uczestników przed stanieniem się cyfrowym zombie – nauczanie ich świadomego, racjonalnego i efektywnego wykorzystywania nowych technologii i krytycznego podejścia do nich.

¹⁰ <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>