

HUSSEIN BOUGSIAA, LUCYNA KOPCIEWICZ

Instytut Pedagogiki, Uniwersytet Gdański  
e-mail: wnsbh@ug.edu.pl, pedlk@univ.gda.pl

## **Dzieci w kulturze mobilnej. Partycypacja, uczenie się i emancypacja pokolenia „cyfrowych tubylców”<sup>1</sup>**

Kontakt dzieci i młodzieży ze współczesnymi technologiami wywiera wyraźny wpływ na kierunek rozwoju społeczeństwa. Autorzy poddają dyskusji pojęcia wprowadzone przez M. Prensky'ego: cyfrowych tubylców i cyfrowych imigrantów, w celu identyfikacji i opisanego luki w sposobach korzystania z technologii i Internetu przez dwa pokolenia. Autorzy analizują wzorce uczenia się, poznawania i działania dzieci w kulturze cyfrowej. Proponują pojęcie „cyfrowych uchodźców” jako nowej metafory istotnie zmieniającej sposób myślenia o współczesnej technologii i jej społeczno-kulturowej roli.

**Słowa kluczowe:** *mobilność, kultura cyfrowa, urządzenia mobilne, dzieci, socjalizacja, uczenie się*

Celem niniejszego tekstu jest próba odpowiedzi na pytanie o partycypację dzieci w dynamicznie rozwijającej się cyfrowej kulturze mobilnej. Szczególnie interesuje nas obszar praktyk i ich odniesień edukacyjnych, a zatem zadajemy sobie pytanie o potencjały uczenia się i emancypacji, jakie związane są z kulturą mobilną.

Uczestnictwo dzieci w kulturze cyfrowej doczekało się licznych opracowań teoretycznych, także w Polsce, choć temat rewolucji mobilnej i jej kulturowych konsekwencji wciąż sytuuje się na marginesie badawczych zainteresowań polskich nauk społecznych. Trzeba zaznaczyć, iż samo pojęcie dziecięcości pojawiające się w odniesieniach

---

<sup>1</sup> Tekst powstał w ramach projektu NCN 2013/09/B/HS6/03091 zatytułowanego *M-rodzice i m-dzieci. Bezprzewodowa socjalizacja i uczenie się w kulturze cyfrowej.*

technologicznych, wydaje się niezwykle pojemne, obejmując zróżnicowaną wiekowo populację. Nie brakuje badawczych odniesień dotyczących niemowląt, mnóstwo prac badawczych poświęconych jest grupie nastolatków oraz oczywiście młodzieży. Zastanawiając się nad potencjalnymi przyczynami tego osobliwego rozciągnięcia dziecięcości, przychodzi nam na myśl dominujący kulturowy sposób definiowania współczesnych technologii i jej roli w społeczeństwach zachodnich – jako urządzeń komunikacyjnych, które wyposażone są w coraz liczniejsze funkcje wypełniające i umilające ludziom (w różnym wieku) ich wolny czas: oferując dostęp do muzyki i coraz bogatszej oferty gier, umożliwiając fotografowanie i nagrywanie filmów, zapewniając niemal natychmiastowy dostęp do ludzi i treści, z którymi kontakt wydaje się im niezbędny. Wskazane typy aktywności są jednak klasyfikowane jako wybitnie zabawowe i skonstruowane jako przeciwieństwo „dorosłego” świata poważnych działań. Zatem obok właściwości przypisywanych współczesnym technologiom informacyjnym takich jak dehumanizacja (Postman), emancypacja (Katz), stymulowanie zmian w sposobach organizacji wiedzy i uczeniu się (Prenky) trzeba również wziąć pod uwagę ich potencjał udziecinniania jednostek, od których – w pewnych kontekstach społecznych – oczekuje się porzucania atrybutów dziecięcości. Do tego wątku powrócimy w ostatniej części artykułu.

## Spoleczeństwo mobilne?

J. Urry już ponad dekadę temu zaproponował, by dynamiczne przemiany społeczne ery globalizacji opisywać przez pryzmat kategorii mobilności (Urry 2009)<sup>2</sup>. Pojęcie mobilności pojawia się w jego pracach w wielu kontekstach i odniesieniach: turystyki, rozwoju nowych technologii komunikacyjnych, praktyk konsumenckich, metod badawczych socjologii itp. Dla J. Urry’ego mobilność jest metaforą ruchu oraz przepływu. Za pomocą tego pojęcia autor opisuje permanentne procesy, którym podlega świat w globalnej skali, a które odnoszą się do ruchu osób, towarów, idei, usług oraz informacji. Przepływ tych ostatnich jest szczególnie istotny, o czym przekonują choćby wydarzenia tzw. Arabskiej Wiosny, kiedy to okazało się, że dynamika tamtejszych zmian społecznych była wprost związana z dynamiką przepływu informacji za pośrednictwem Internetu (a dokładniej, serwisów społecznościowych).

Z punktu widzenia problematyki niniejszego tekstu skoncentrujemy się na wybranych postaciach mobilności wywołanych rozwojem technologicznym, a zwłaszcza technologii komunikacyjnych. Współczesne technologie komunikacyjne powodują

---

<sup>2</sup> W Wielkiej Brytanii praca tego autora została opublikowana w 2000 roku pod tytułem *Sociology beyond Societies. Mobilities for the twenty-first century*.

wzrost znaczenia wizualności, „dziania się” wydarzeń na coraz liczniej otaczających nas ekranach (odbiornika telewizyjnego, komputera, tabletu czy smartfona) oraz natychmiastowości wydarzeń dostępnych głównie jako obrazy „tu i teraz” (Urry 2009, s. 131). Zdaniem J. Urry, w związku z rozwojem infrastruktury mobilnej młodsze pokolenia wypracowały wiele umiejętności, które są konsekwencjami permanentnego przepływu informacji w „multiekranowym trybie” i potrafią jednocześnie oglądać i przyswajać przekazy pochodzące z kilku źródeł, równoległe śledząc wiele wątków narracyjnych. Ten repertuar umiejętności młodszych pokoleń wskazuje na kolejną bardzo istotną właściwość współczesności, jaką jest tak zwany czas momentalny, w którym priorytetem są nanosekundy i jednoczesność dziania się i przeżywania rzeczywistości: *Nigdy przedtem czas nie toczył się z taką szybkością, która jest poza możliwym zasięgiem ludzkiej świadomości. Historie z różnych miejsc i środowisk występują obok siebie w często chaotyczny i dowolny sposób, wyrrywając zdarzenia z kontekstu i narracji* (tamże, s. 176).

Z paradygmatem mobilnym związane są różnorodne interpretacje i upolityczone odczytania. Paradygmat ten może być interpretowany miękko, liberalnie i kosmopolitycznie przez pryzmat kategorii „odmiejscowienia”, podmiotowości nomadycznej i wolności wyboru tymczasowej lokalizacji społecznej oraz dowolności wyboru afiliacji. Jednak propozycję J. Urry’ego można też interpretować mocniej. Skoro mobilność i przyływ są warunkiem *sine qua non* globalizacji (w wersjach neoliberalnego otwartego rynku), należy identyfikować i krytycznie opisywać podtrzymujące ją dyskursy, związane z nią praktyki i wspierające ją typy infrastruktury w celu korekty lub zmiany wektorów globalizacji.

W związku z pojawieniem się urządzeń mobilnych w codziennej komunikacji niektórzy komentatorzy współczesności zaczęli się posługiwać pojęciem „rewolucji mobilnej”. Na przykład M. Castells jest przekonany, że rozwój społeczeństwa informacyjnego zyskał dzięki urządzeniom mobilnym nową siłę napędową (Castells 2004). Dynamicznie zmieniające się społeczeństwo polskie jest na początku tej drogi, o czym przekonuje lektura raportu *Marketing Mobilny w Polsce 2013/2014* (raport ten doskonale obrazuje rozwój „mobilnych trendów”). Z badań rynku konsumenckiego wynika, iż w krajach rozwiniętych do 2017 roku smartfony w pełni wyprą tradycyjne telefony komórkowe, niemające dostępu do Internetu. Choć w Polsce najpopularniejszym e-urządzeniem jest wciąż komputer przenośny, z którego korzysta 66% badanych internautów, to smartfon plasuje się na drugim miejscu (korzysta z niego 57% internautów), z czego 36% jest jego świadomymi użytkownikami (wiedzą, że ich telefon jest smartfonem i świadomie z niego korzystają). Raport ten potwierdza również istnienie zjawiska multi-screeningu. Okazuje się, iż 65% osób podczas oglądania tradycyjnej telewizji korzysta jednocześnie z innych ekranów – głównie z komputera (67%), ze smartfona (23%) i z tabletu (9%). Świadomi użytkownicy korzystają głównie z bezpłatnych aplikacji ściąganych na telefon (77%), tuż za nimi plasują się aplikacje zainstalowane fabrycznie (75%), a na trzecim miejscu (15%) aplikacje

płatne. W przypadku tabletów statystyki wyglądają tak samo (*Marketing Mobilny w Polsce 2013/2014*).

## Dzieci w kulturze cyfrowej

Pojawienie się na rynku urządzeń mobilnych z dotykowym ekranem (tablety, smartfony) jest względnie nowym zjawiskiem. Urządzenia te bardzo szybko zyskały popularność wśród najmłodszej klienteli, plasując się błyskawicznie na pierwszych miejscach listy prezentów (zwłaszcza prezentów pierwszokomunijnych, w których technologie mobilne wiodą prym od co najmniej trzech lat). Trzeba jednak pamiętać, że kontakt z cyfrową technologią dotykową mają też dużo młodsze dzieci. Chodzi tu o dzieci, które nie ukończyły pierwszego roku życia: mają one do dyspozycji urządzenia mobilne swoich rodziców, zwłaszcza matek (Bougsiaa, Cackowska, Kopciewicz 2015). Niestety badania poświęcone dziecięcej partycypacji mobilnej w polskim środowisku edukacyjnym należą do rzadkości (Goban-Klas 2006; Izdebska 2007; Tomaszewska 2012). Z tego względu jesteśmy skazani na teoretyzacje wypracowane w innych kontekstach kulturowych i – co ważniejsze – w zdecydowanie korzystniejszych warunkach materialnych (większy dostęp do komunikacyjnej infrastruktury, większa zamożność społeczeństwa, a w związku z tym wyższy poziom nasycenia gospodarstw domowych sprzętem elektronicznym). Warunki te funkcjonują jako „oczywiste” składowe tamtejszych teorii, jednak w polskich warunkach jeszcze takimi oczywistościami nie są. Przeciwnie, nowoczesne urządzenia elektroniczne są w dalszym ciągu postrzegane jako dobra luksusowe, zarezerwowane dla zamożniejszej części naszego społeczeństwa.

W polskim środowisku edukacyjnym funkcjonują dwa generalne sposoby rozumienia współczesnych technologii i ich kulturotwórczych potencjałów. Dyskursy te są lustrzanym odbiciem debat poświęconych wpływowi technologii na kształtowanie się nowych wzorów dzieciństwa na zachodzie Europy. Stopień polaryzacji tej debaty (z pozycjami wyraźnie technofobicznymi oraz pozycjami technoentuzjastycznymi) jest typowy, przywołując ustalenia D. Buckingham, dla momentów wyłaniania się nowych form kulturowych, które odnoszą się w jakikolwiek sposób do idei dzieciństwa (Buckingham 2008, s.152).

W kontekście rozwoju nowoczesnych technologii komunikacyjnych i ich potencjalnego wpływu na dziecięcą populację najczęściej przywoływane jest stanowisko M. Prensky’ego, twórcy oprogramowania dla dzieci, edukatora-praktyka i pedagogicznego wizjonera. Wprowadził on do języka nauk społecznych dystynkcję *digital natives/ digital immigrants* w celu opozycjonowania pokoleń ze względu na stopień zdomowienia w kulturze cyfrowej. Jego sposób widzenia został niemal bezdyskusyj-

nie podjęty przez badaczy społecznych i badaczy edukacji. Warto zaznaczyć, że Polsce nie pojawiły się, jak dotąd, żadne krytyczne opracowania, w których widoczny jest dystans wobec sposobu widzenia międzygeneracyjnej różnicy w zakresie kompetencji cyfrowych.

M. Prensky definiuje pokolenie cyfrowych tubylców przez pryzmat urodzenia i rozwoju w erze cyfrowej, wskazując różnicę antropologiczną radykalnie separującą to pokolenie od pokolenia ich rodziców. Różnice, zdaniem M. Prensky'ego, dotyczą sfery poznawczej, specyfiki konstruowania tożsamości oraz obowiązujących wzorów społecznych relacji. Pokolenie cyfrowych tubylców *spędziło całe swoje dotychczasowe życie w otoczeniu komputerów, gier wideo, cyfrowych kamer i odtwarzaczy muzyki, telefonów komórkowych oraz innych zabawek i narzędzi ery cyfrowej. (...) Gry komputerowe, poczta elektroniczna, dostęp do Internetu, telefony komórkowe i SMSy stanowią integralną część ich życia* (Prensky 2012, s. 68).

W sferze poznawczej M. Prensky podkreśla głównie nielinearność procesów percepcyjnych najmłodszego pokolenia oraz zjawisko symultanicznego wykonywania wielu zróżnicowanych czynności (*multitasking*), które są efektem codziennego zanurzenia młodych ludzi w kulturze cyfrowej i konieczności radzenia sobie z natłokiem informacji pochodzących z różnych źródeł i przenoszonych za pośrednictwem wielu kanałów komunikacyjnych. Autor wskazuje też na znaczenie procesów interaktywności (w tym interaktywności przekazów) i audiowizualizacji wiedzy. Strategiom poznawczym cyfrowych tubylców, ukształtowanych przez długotrwałą partycypację sieciową autor przypisuje wartość społeczną i kształcącą: stymulującą innowacyjność, twórczość i oryginalność. Zatem partycypacja w świecie cyfrowym, zdaniem autora, proporcjonalnie zwiększa możliwości poznawcze najmłodszego pokolenia. Ta teza wiedzy M. Prensky'ego do optymistycznego założenia o demokratycznym dostępie do wiedzy i egalitarnym sposobie jej tworzenia (każdy wywarza wiedzę, wszyscy mają potencjalnie pełny dostęp do współczesnych otwartych zasobów wiedzy).

Otwartość, anonimowość sieci zmienia też, zdaniem M. Prensky'ego, wiele tradycyjnych wzorów społecznych relacji, w których przestają się liczyć „interakcje analogowe” (definiowane jako zhierarchizowane, skonwencjonalizowane kontakty społeczne, związane z przypisanymi rolami społecznymi i określonymi miejscami) na rzecz „struktury” chmurowej – demokratycznej, włączającej, partycypacyjnej i partnerskiej. Takie nastawienie przenoszone jest następnie w sferę relacji społecznych zachodzących „w realu”, co napotyka opór i barierę niezrozumienia ze strony starszego pokolenia – cyfrowych imigrantów.

Podobne założenia przyjmowane są przez autora, kiedy opisuje on rekonstrukcyjne potencjały tożsamościowe kultury cyfrowej: swobodę samookreślenia, eksperymentowanie z różnymi wersjami „ja” kreowanymi i doskonalonymi przy użyciu dostępnych zasobów cyfrowych. Innymi słowy, zdaniem autora, każdy cyfrowy tubylec prowadzi pewien rodzaj polityki wizerunkowej (zarządza własnym wizerunkiem), wytwarzając liczne wersje „reklamy” siebie.

Choć M. Prensky wycofał się z uproszczonego, ostrego dychotomizowania pokoleń na osi cyfrowego podziału, promując obecnie nieco bardziej złożoną i płynną koncepcję tzw. cyfrowej mądrości (Prensky 2012), to w dalszym ciągu w jego esejach obecne są zabiegi silnego kontrastowania, kiedy opisuje współczesną kulturę, technologię i szkołę. Zabiegi te wnoszą niestety mnóstwo uproszczeń i zawierają wiele fałszywych diagnoz, które nie znajdują empirycznych potwierdzeń.

Kolejną wpływową teorię dotyczącą kultury cyfrowej i jej formacyjnych potencjałów odnajdujemy w pracy D. Tapscotta. Autor pracy *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie cyfrowe zmienia nasz świat* przeciwstawia media „nowe” mediom „starym”. Logika rozwoju mediów wyznacza w tym przypadku linię demarkacyjną pokoleń: starszego (telewizyjnego, rodzicielskiego) i młodszego (pokolenia Internetu). Sieć Internet jest konstruowana antytecznie względem telewizji (analogiczną serię antytez odnajdujemy w przypadku konstruktów pokoleniowych). Zdaniem D. Tapscotta, telewizja jako medium „pasywne” poznawczo usypia i rozleniwia widownię, podczas gdy Internet jest „partycypacyjny”, aktywny i sprzyja eksploracji. Internet, w przeciwieństwie do telewizji, jest przestrzenią komunikacji – otwartości, ciekawości, niezależności i dociekliwości. Sprzyja odwadze poszukiwań, nieskrępowanej, nieskonwencjonalizowanej i innowacyjnej ekspresji itp. Telewizja, zdaniem autora, jest medium wybitnie transmisyjnym (przekazuje gotową wiedzę, dostarcza przetworzonych informacji), podczas gdy Internet wyzwala autonomiczne strategie uczenia się, związane w większym stopniu z dociekaniem i krytycznym oglądem rzeczywistości (oferuje wiedzę do skonstruowania i odkrywania). Internet jest zatem nowym, w pełni demokratycznym medium, podczas gdy funkcjonowanie telewizji powieliła struktury dominacji (społecznie marginalizowani są również marginalizowani medialnie – w znaczeniu obrazu i głosu). Internet, zdaniem D. Tapscotta, jest niehierarchiczną wspólnotą komunikacyjną, o wyraźnie polifonicznych cechach, podczas gdy telewizja jest wyraźnie monofoniczna. Jeśli więc próbowalibyśmy „przełożyć” wskazane przez autora właściwości obu typów mediów na sferę dyspozycji (kompetencji) politycznych pokoleń, to pokolenie Internetu byłoby zorientowane krytycznie, kontestatorsko i globalnie, byłoby odważniejsze i bardziej skłonne do obywatelskiego zaangażowania, podczas gdy pokolenie telewizji miałyby być pasywne, „uśpione” i skłonne do akceptowania *status quo* (Tapscott 2010). Zdaniem autora, Internet radykalizuje dzieci i młodzież, natomiast telewizja politycznie uspiła pokolenie ich rodziców. Również w przypadku tej teorii brak przekonujących egzemplifikacji empirycznych potwierdzających trafność diagnoz autora. Inną, wielce dyskusyjną sprawą jest zasadność i aktualność podziału na osi „nowe” i „stare” media (choćby w świetle wielofunkcyjności dotykowych ekranów telewizyjnych typu smart, z dostępem do Internetu). Zatem zabiegi opozycjonowania technologii na osi pokoleniowej sprzyjają wyolbrzymianiu określonych różnic, ale też sprzyjają jednoczesnemu ignorowaniu zmian, które dokonują się w technologicznym porządku.

Niemniej jednak te pokoleniowe diagnozy D. Tapscotta czy M. Prensky'ego stały się punktem wyjścia rozważań zawierających spory potencjał polityczny. Zradykalizowaną wersję teorii M. Prensky'ego i D. Tapscotta odnajdujemy w pracach J. Katza, dla którego kultura cyfrowa wiąże się nie tylko z nowymi kompetencjami niezbędnymi do uczestnictwa w demokracji, ale przede wszystkim niesie obietnicę wyzwolenia dzieci spod kurateli dorosłych przez możliwość oddolnej kreacji odrębnej kultury i formowania autonomicznych społeczności (*digital nation*), wyzwolonych spod ograniczających przekonań dorosłych dotyczących tego, co jest dobre dla dzieci. I choć to teza w socjologii nie nowa, to zdaniem J. Katza dzieci będą przewodzić kolejnej kulturowo-technicznej rewolucji (Katz 1997).

Wraz z dynamicznie rozwijającym się rynkiem współczesnych technologii trwa swoisty „wyścig”, w którym uczestniczą badacze społeczni i komentatorzy współczesnej kultury próbujący znaleźć adekwatne kategorie nazywające specyfikę pokoleń, których warunki formacyjne wiążą się z danym spektrum mediów (urządzeń) i określonym typem partycypacji cyfrowej. Z pewnością nie uda nam się wiernie zrekonstruować wszystkich możliwych kategoryzacji. Ograniczymy się do wskazania najistotniejszych.

Jednym z popularniejszych określeń pojawiających się w literaturze poświęconej specyfice pokolenia cyfrowego jest pokolenie milenialsów. Do pokolenia tego zaliczani są ludzie urodzeni w końcu lat 90. XX wieku (a więc wiek biologiczny wyklucza ich z kategorii dzieci). Nawiązując do terminologii M. Prensky'ego, są oni pełnoletnimi cyfrowymi tubylcami. Choć ich cyfrowe uczestnictwo związane jest z Internetem, to silnie ukształtował ich również początek telefonii komórkowej. Z badań amerykańskich poświęconych temu pokoleniu wynika, iż jako dzieci mieli przenośny komputer (97% z nich), 94% posiadało telefon komórkowy, a 56% odtwarzacz MP3 (Palley 2012). Starsi przedstawiciele pokolenia milenialsów wychowali się częściowo *offline*, ale rozwój technologii wymusił na nich szybką adaptację do nowych, sieciowych warunków. Adaptacja ta trwa nieustannie wraz z dalszym rozwojem technologii informatycznych, które zmieniają sposób, w jaki starsi milenialsi komunikują się z otoczeniem. Starszą frakcją tego pokolenia można więc nazwać nadążającą za rozwojem technologicznym i obawiającą się konsekwencji ewentualnego nienadążania. Natomiast frakcja młodsza, wychowana w innych warunkach, ma odmienny stosunek do technologii. Oczywistym urządzeniem jest dla nich smartfon, dzięki któremu w każdej chwili mogą być *online*. W tym samym czasie komunikują się ze znajomymi, słuchają muzyki i korzystają z aplikacji ułatwiających życie lub dostarczających rozrywki. Młodszy milenialsi przywiązują dużą wagę do własnego wizerunku, który kreują za pomocą mediów społecznościowych. Dla młodszej frakcji milenialsów Internet to przede wszystkim społeczność. Traktują sieć jako źródło więzi, rozrywki, relaksu, porad i inspiracji, natomiast starsza frakcja ma do Internetu bardziej zadaniowe podejście: jest dla nich pomocnym narzędziem, którego używają głównie w pracy i nauce (Palley 2012).

Milenialsom, którym poświęcona jest większość dostępnych badań dotyczących *digital natives*, przeciwstawia się obecnie tzw. pokolenie Z – generację kształtowaną przez media społecznościowe. Pokolenie Z zostało jednak głównie opisane w badaniach rynkowych – *Gen Z: Digital in Their DNA* (tamże) oraz *Meet Generation Z: Forget Everything You Learned About Millennials* (2014) oraz komunikatach z badań: *Innovation Imperative: Meet Generation Z* (2014) i D. Boyd: *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens* (Boyd 2014). Czasami pokolenie Z bywa określane alternatywnie mianem *iGeneracji*, *Gen Wii*, *Gen Tech* lub drugą falą pokolenia cyfrowych tubylców. Oczywiście, także w przypadku tego pokolenia niemożliwe jest arbitralne wytyczenie granic czasowych. Mimo rozbieżności wskazuje się, że jest to pokolenie dzisiejszych nastolatków, czyli ludzi urodzonych po roku 2000. Niemniej jednak istotniejsze są charakterystyki społeczne tej generacji. Są to bowiem młodzi ludzie dorastający w świecie najnowszej technologii, dla których oczywistą aktywnością jest uczestnictwo w mediach społecznościowych i jego następstwa: długotrwałość ekspresji *online*, widoczność i konstruowanie własnej tożsamości w procesach wizerunkowych, dzielenie się treściami i dystrybuowanie ich, umiejętność wyszukiwania potrzebnej wiedzy z zasobów *online* i odrzucanie wiedzy niepotrzebnej. Mimo iż pokolenie to jest bardzo niejednorodne, jego charakterystyczną cechą jest przywiązanie do mediów społecznościowych. Jednak od 2014 roku zauważalny jest wyraźny trend migracyjny tego pokolenia z *Facebooka* na nowsze, bardziej atrakcyjne serwisy społecznościowe, jak *Instagram* oraz *Snapchat* (pierwszy jest jeszcze bardziej związany z identyfikacją wizualną i wizualizacją tożsamości, natomiast drugi umożliwia wizualność, ale pozwala użytkownikom na zachowanie pewnego stopnia anonimowości). Te ruchy w kierunku nowych serwisów społecznościowych są bardzo typowe dla najmłodszego pokolenia, które – w przeciwieństwie do starszych generacji użytkowników – stara się wypracować bardziej zrównoważone strategie przetrwania w sieci. Typową dla nich cechą jest swobodne poruszanie się w serwisach społecznościowych, powoływanie wielu tożsamości w różnych środowiskach oraz umiejętność lokowania siebie w wielu kontekstach społeczno-medialnych i między kontekstami (w tym znaczeniu *Twitter* i *Snapchat* oznaczają dla nich dwa odrębne konteksty społeczne, na użytek których konstruowane są dwie różne tożsamości, odmienne strategie i style wizerunkowo-komunikacyjne). Ich społecznościowa partycypacja sprawia jednak wrażenie bardzo dziwnej i niepokojącej; przypomina bowiem pasmo ekscesów. Najczęściej określa się ją mianem TMI (*too much information*), z niemal nieistniejącą granicą między sferą prywatną a publiczną. Z tego względu pokoleniu Z przypisuje się brak wstydu, brak ostrożności (publikowanie danych identyfikacyjnych, adresów, numeru telefonów itp.), brak mechanizmów kontroli (publikowanie dzienników, pamiętników, poezji, filmów, zdjęć i każdego najdrobniejszego śladu własnej twórczości), nadmierne epatowanie prywatnością, seksualnością i intymnością (przez publikowanie zdjęć wywołujących obyczajowe zastrzeżenia). Pokoleniu Z przypisywane jest również uzależnienie od wytwarzania narracji, ale też szereg bardzo niekorzyst-



nych dyspozycji związanych z ryzykownymi zachowaniami w sieci: skłonność do stosowania cyberprzemocy (hejtu).

Dyskusyjną kwestią jest też innowacyjność i twórczość, które często przypisywane są najmłodszemu pokoleniu w związku z partycypacją społecznościową. Nie brak oczywiście badań przesiąkniętych optymistycznym duchem M. Prensky'ego, w których w pokoleniu Z lokuje się olbrzymi potencjał kreatywności i innowacyjności (Dingli, Seychel 2015). Niemniej jednak badania D. Boyd wskazują na powtarzalność, rutynę i sztywność (przenoszenie schematu postępowania) jako dominujący typ zachowań nastolatków w sieci. Co więcej, autorka podkreśla też względnie niski poziom kompetencji technicznych. Wiele do życzenia pozostawia również krytyczna świadomość związana z odbiorem i wytwarzaniem treści przez tę grupę (na przykład zdolność do kwestionowania stereotypów i uprzedzeń dotyczących rasy, etniczności, płci czy klasy społecznej). Kreatywność tego pokolenia także stoi pod znakiem zapytania. Zamiast tworzenia własnego „kontentu”, współcześni nastolatki raczej redystrybuują treści (filmy, zdjęcia, teksty) dostępne w innych miejscach. Stąd często pokolenie to bywa nazwane generacją *copy-paste*. Trend ten został też opisany w raporcie *Wave 5 Trends Report* (2011). Jak zauważa autor raportu, użytkownicy Internetu zajmują się niemal wyłącznie redystrybucją gotowych treści zamiast tworzenia własnych, kreatywnych rozwiązań. Tendencje te dobrze ilustrują następujące dane dotyczące polskich użytkowników serwisów społecznościowych: mimo iż 86,2% nastoletnich użytkowników ogląda filmy na *YouTube*, tylko 15,3% umieszcza filmy na platformach wideo, a zaledwie 11,4% tworzy własne filmy, żeby dzielić się nimi *online* (*Wave 5 Trends Report*, 2011).

Z kolei autorzy pracy *The New Digital Natives: Cutting the Chord* zwracają uwagę na pokolenie najmłodsze (dzieci w wieku 1–10 lat) współcześnie dorastających w świecie, w którym dokonało się „przesunięcie paradygmatyczne” w związku ze zmianą technologiczną – dominacją urządzeń bezprzewodowych z ekranem dotykowym (Dingli, Seychel 2015). Prostota i intuicyjność obsługi powoduje, że kontakt z tymi urządzeniami staje się dla dzieci całkowicie naturalny, jak gdyby „skrojony” na ich miarę. Dzieci nie muszą nawet znać podstawowych pojęć języka, zanim zaczną wykorzystywać urządzenia mobilne. Fakt, że dzieci mogą dotykać ekranu i że ekran jest responsywny względem ich dotyku, jest wystarczającą zachętą do dalszych eksploracji. Co więcej, dzieci usiłują przenieść jakość kontaktu z dotykowymi interfejsami na te „niedotykowe”, wykonując charakterystyczny ruch palcami na ekranach komputerów lub ekranach telewizyjnych (odkrywając słabe strony „pasywnych ekranów”, które służą wyłącznie do oglądania). Jednak tym, co jest najistotniejsze z poznawczego punktu widzenia, okazuje się dziecięca sprawczość. Dziecko zachowuje pełną kontrolę nad urządzeniem, ma możliwość swobodnej, twórczej ekspresji (np. interaktywne książki czy aplikacje służące konstruowaniu narracji – *storytelling*) oraz autonomicznego wywoływania zmian w zakresie form

i treści. Istotna jest również możliwość działania dzieci w „mieszanej” (*blended*) lub hybrydowej rzeczywistości<sup>3</sup>, w której narracja konstruowana jest na wielu platformach, przykładowo w oparciu o klasyczną książkę obrazkową dla dzieci oraz aplikacje na urządzenia mobilne, innowacyjne technologie, takie jak *augmented reality* (rozszerzona rzeczywistość), hologramy, GPS (*Global Positioning System*) i wiele innych. Zdaniem autorów te „niewyobrażalne” do niedawna rozwiązania technologiczne tworzą zupełnie nowe spektrum dziecięcych doświadczeń poznawczych, co z pewnością wpływa na to, w jaki sposób pokolenie to będzie uczyć się i tworzyć wiedzę w przyszłości (tamże).

## Negatywne aspekty dziecięcej partycypacji cyfrowej

Nie wszyscy badacze społeczni wyrażają optymizm wobec kultury cyfrowej i jej edukacyjnych potencjałów. Pojawienie się urządzeń z dotykowymi ekranami w rękach dzieci pobudziło część psychologów rozwojowych i terapeutów do wszczęcia paniki w związku ze szkodliwością używania urządzeń z dotykowym ekranem przez małe dzieci. Kontakt dziecka z takim urządzeniem miał, w opinii psychologów, skutkować problemami rozwojowymi, zaburzeniami koncentracji, nerwowością, wzmacniać ADHD oraz prowadzić do autyzmu<sup>4</sup>. Żywym dowodem na szkodliwe oddziaływanie urządzeń nowej generacji na dzieci stała się 4-letnia Brytyjka, najmłodsze jak dotychczas dziecko poddane terapii „odwykowej” w związku z silnym uzależnieniem od tabletu<sup>5</sup>.

Entuzjastyczne diagnozy M. Prensky’ego czy D. Tapscotta bywają też odrzucane w aspekcie społeczno-kulturowym. N. Postman, jeden z najbardziej znanych krytyków technologii, nieodmiennie kreśli obraz technologicznego *inferno*. Technologia, zdaniem autora, odczłowiecza, uzależnia, niszczy kulturę i autentyczną komunikację międzyludzką, sprzyjając brutalizacji życia najmłodszych pokoleń, narażeniu dzieci na przedwczesny kontakt z niepożądanymi treściami współczesnej kultury (treściami pornograficznymi czy pedofilskimi, cyberprzemocą, mową nienawiści itp.). Kultura cyfrowa jest przez niego opisywana wyłącznie przez pryzmat destabilizacji i destruk-

<sup>3</sup> W tej perspektywie podział na świat realny i wirtualny jest zbyt uproszczony. Współczesne możliwości technologiczne dostępne dziecięcemu doświadczeniu (np. edukacyjne aplikacje dla dzieci) wykraczają poza dotychczasowe dychotomie (np. można powiedzieć, że technologia hologramów „przywraca obecność” nieobecnych przedmiotów w przestrzeni fizycznej. W tym znaczeniu nie jest elementem wirtualnej rzeczywistości).

<sup>4</sup> <http://www.nydailynews.com/life-style/health/ipad-bad-children-experts-debate-merits-kids-spending-time-tablets-ipods-article-1.1054449#ixzz2SFzF47k0>

<sup>5</sup> <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2312429/Four-year-old-girl-Britains-youngest-iPad-ADDICT-Shocking-rise-children-hooked-using-smartphones-tablets.html>

cji (Postman 1994, s. 149–150). Jednak inspiracje Postmanowskie są warte uwagi, ponieważ koncentrują się zazwyczaj na przemilczanych aspektach partycypacji cyfrowej najmłodszego pokolenia. Wbrew przekonaniu o demokratycznym (równościowym) potencjale kultury cyfrowej, autor zwraca również uwagę na szereg procesów segregacyjnych (np. segregację płciową) w odniesieniu do mediów, które to procesy w znaczący sposób raczej utrwalają stereotypizację i tradycyjne tożsamości, niż je kwestionują.

### **Współczesne technologie i idea dzieciństwa – perspektywy badawcze**

Przestrzeń współczesnych badań dzieciństwa w związku z nowymi technologiami zdominowana jest dziś przez dwie niezbyt fortunne orientacje teoretyczne: badania utrzymane w alarmistycznym duchu, amplifikujące model „zagrożonego dzieciństwa” i badania apriorycznie celebrujące wzór wyemancypowanych, kompetentnych *cyberkids*. Obie orientacje pozbawiają badaczy szansy na pełne poznanie nie tylko niewątpliwych potencjałów kultury cyfrowej, ale i całego szeregu zastrzeżeń i ograniczeń związanych z dziecięcą partycypacją.

Zdaniem D. Buckingham błędem teorii technofobicznych (takich jak Postmana) i technoentuzjastycznych (takich jak M. Prensky’ego lub D. Tapscotta) jest założenie, że współczesna technologia sama w sobie jest sprawcza i wywołuje nieuchronne – opresyjne lub wyzwolicielskie – zmiany w następstwie jej upowszechnienia (Buckingham 2008, s.156). Innym nieporozumieniem jest, zdaniem autora, przywiązanie do romantycznej koncepcji dzieciństwa w wersjach: pesymistycznej (dziecko niewinne, bezbronne, wymagające troski i ochrony) lub optymistycznej (dziecko kreatywne, naturalnie innowacyjne i kompetentne). Nałożenie się obu tych nieporozumień sprawia, że dzieci w kontakcie z kulturą cyfrową definiowane są esencjalistycznie jako „obcy”, posiadający odrębne „cechy gatunkowe” (tak też należy tłumaczyć wysiłki badaczy zmierzające do opisanie specyfiki kolejnych fal pokoleń cyfrowych). Tymczasem, zdaniem Buckingham, nie można rozpatrywać idei „sprawczości technologii” samej w sobie, odrzucając kontekst jej wykorzystania i abstrahując od konkretnych praktyk jej używania i miejsc społecznych, w których owa technologia się pojawia (tamże, s. 156).

D. Buckingham sformułował kilka istotnych propozycji analiz zmian w obszarze dzieciństwa w odniesieniu do współczesnych technologii. Po pierwsze, autor proponuje, by rozważać nowe media w odniesieniu do mediów starych, nie uznając za oczywiste faktu, że pierwsze wypierają drugie (co jest mocnym założeniem D. Tapscotta kontrastującego Internet i telewizję). Oczywiście, zmieniają się powody i cele

korzystania z istniejących mediów, różnicują się kategorie użytkowników i konteksty praktyk użytkowania mediów, ale nie można redukować tych złożonych i często nieprzewidywalnych procesów do prostego zastępowania, tak jak telewizja nie zastąpiła książek, ani książki nie zastąpiły komunikacji werbalnej. Autor stara się więc raczej skupiać uwagę na selektywnych i autonomicznych postawach użytkowników wobec współczesnych technologii, uznając zbieżność (konwergencję), a nie rozbieżność w zakresie ich wykorzystywania.

Konwergencja mediów ukierunkowana jest nie tylko przez przemiany technologiczne, ale również przez strategie komercyjne. Poszczególne produkty są intertekstualnie powiązane (wraz z serią klocków dla dzieci na rynku pojawia się aplikacja mobilna, książka, gazeta z zestawem naklejek, film DVD, serial telewizyjny, gra *online*, zestaw przyborów szkolnych oraz ubrania). W tej zintegrowanej formie marketingu każda rzecz jest powiązana z określonymi mediami. Zatem, zdaniem autora, warto analizować współczesne technologie w kontekście supersystemu transmedialnej intertekstualności, który współcześnie przenika dziecięcy rynek produkcji kulturowej (tamże, s. 158).

Po drugie, w przypadku pytań o status współczesnych technologii i ich emancypacyjnych potencjałów nie można unikać kwestii komercjalizacji, czyli ich powiązania z szerszymi układami sił społecznych, ekonomicznych i politycznych w kontekście globalizacji i neoliberalizmu. W tym przypadku dyskusje dotyczące dzieci napotykają dwie postaci konserwatyzmu: z jednej strony przemawia dyskurs purytanizmu, w myśl którego dzieci powinny znajdować się z dala od sił rynkowych, poświęcając swój wolny czas działaniom zdefiniowanym przez dorosłych jako wartościowe i kształcające, choć w tym przypadku dzieci są pozbawiane należytych kompetencji do mierzenia się z produktami i siłami kultury komercyjnej. Z drugiej strony przemawia dyskurs rynkowy, który można nazwać komercyjną odmianą konserwatywną, niepodjmującą ryzyka upowszechniania wytworów niszowych, odbiegających od gustu masowego odbiorcy, wykraczających poza standard.

Po trzecie, autor zwraca uwagę na problem dostępności nowoczesnych technologii. Choć dostępność ta wygląda imponująco w skali globalnej, jednak optymistyczne dane ukrywają zasadnicze różnicowania w zakresie jej faktycznej dystrybucji. W kontekście analizowanych przez autora danych dotyczących brytyjskiego społeczeństwa okazuje się, że w rękach dobrze uposażonej klasy średniej znajduje się znacznie więcej zaawansowanych technologii niż wśród mniej zamożnych gospodarstw domowych w mniejszych miastach i na wsi. Jak przekonuje D. Buckingham, poszczególne grupy dzieci zamieszkują w jakościowo różnych przestrzeniach kultury cyfrowej, a różnice te nie są prymarnie uwarunkowane tylko kwestią dochodów rodziny. Wiąże się przede wszystkim ze zróżnicowanym dostępem do kapitału kulturowego, niezbędnego do efektywnego i twórczego korzystania ze współczesnej technologii (tamże, s. 162). Innymi słowy, dzieci z klasy średniej mają nie tylko dostęp do lepszej jakości sprzętu i oprogramowania, ale mają też stosunkowo większe szanse na otrzymanie jako-

ściowo lepszego, merytorycznego wsparcia ukierunkowującego ich praktyki i motywacje w zakresie wykorzystywania współczesnych technologii.

## Obszary niewiedzy

W pełni podzielamy przekonanie D. Buckingham, iż współczesne teorie raczej zaciemniają, niż rozjaśniają obraz faktycznego, zróżnicowanego sposobu partycypacji dzieci w kulturze cyfrowej. Wciąż bardzo mało wiemy na temat dziecięcych sposobów postrzegania, rozumienia i używania współczesnych technologii. Stosunkowo niewiele badań odwołuje się do społeczno-kulturowego kontekstu dziecięcej partycypacji w kulturze cyfrowej, a zbyt wiele do przekonań, ideologii i lęków dorosłych koncentrujących się na opisywaniu relacji dzieci – technologia. Bardzo rzadko podejmuje się kwestie wykluczania dzieci z kultury cyfrowej, problematykę podziału cyfrowego w skali lokalnej i globalnej, uprzedzeń osób dorosłych, zwłaszcza nauczycieli i rodziców, stereotypowego postrzegania aktywności dziewcząt i chłopców w kontekstach technologicznych. W badaniach często pomijana jest kwestia edukacyjnych oczekiwań nauczycieli i rodziców w zakresie współczesnych technologii oraz kwestia niespełniania nadziei edukacyjnych w niej pokładanych. Zagadnieniami wartymi badawczej uwagi są aktywne strategie dziecięce zmierzające do odmowy wykorzystania współczesnych technologii w celach edukacyjnych na rzecz celów wyłącznie rozrywkowych. Należałoby też zwrócić uwagę, w jakich okolicznościach następuje równoważenie edukacyjnego i „zabawowego” potencjału technologii przez współczesne dzieci. Innymi słowy, autor zaznacza istnienie pilnej potrzeby usytuowania relacji dzieci z nowymi technologiami w kontekście codzienności i związanych z nią relacji społecznych, przyglądając się dynamice ekonomicznej, instytucjonalnej i społecznej, która charakteryzuje określone formy konsumpcji technologii. Buckingham uważa również, że w kontekście współczesnych technologii warto postawić kilka klasycznych pytań dotyczących dostępu do kultury, kontroli zasobów kulturowych i ogólnie – warto zadać sobie pytanie o status publicznej kultury.

Unikając przekonania, że technologia jest sprawcza sama w sobie i jest automatycznie wyposażona w jakiś rewolucyjny, emancypacyjny czy demokratyczny potencjał, D. Buckingham wskazuje na konieczność uaktywniania takich sposobów wykorzystania współczesnych technologii, które będą sprzyjać równościowej, demokratycznej i twórczej partycypacji dzieci w kulturze cyfrowej. A to zadanie ma mniejszy związek z samą technologią, zdecydowanie zaś większy z konstruowanymi wokół niej stosunkami społecznymi (tamże s. 168). Jak bowiem przekonuje autor, *potrzebne jest zatem nowe myślenie o formach praktyki edukacyjnej i nowych formach wspólnoty, które umożliwią realizację tego potencjału, tak by używanie jakościowo*

*dobrej współczesnej technologii było wspólnotowym procesem społecznym, nie zaś aktywnością sprywatyzowaną i zindywidualizowaną i elitarną* (tamże, s. 169). Jesteśmy przekonani, iż współczesny wysiłek edukacyjny powinien zmierzać w kierunku tworzenia sfer, w których wszystkie dzieci będą mogły współdziałać z nowoczesną, wysokiej klasy technologią, komunikując się i dzieląc efektami swojej twórczości ze społeczeństwem.

## **Zakończenie i nowe otwarcie**

Wydarzenia ostatnich miesięcy wpłynęły w pewnej mierze na nasz sposób myślenia o technologicznych kontekstach dzieciństwa. Wielka migracja rozgrywająca się na naszych oczach, wpisana bardzo wyraźnie w paradygmat nowych mobilności i będąca ponurym następstwem procesów globalizacyjnych jest – jak się okazuje – mocno związana ze współczesnymi technologiami mobilnymi. Można nawet zaryzykować tezę, iż warunkiem koniecznym tej olbrzymiej fali ludzkiej mobilności w aspekcie fizycznego przemieszczania się są technologie mobilne. W Polsce dyskusję tę otworzyło pytanie (i niedowierzanie), dlaczego uchodźcy mają smartfony. Posiadanie smartfona, kupowanie przez uchodźców kart *sim*, korzystanie z aplikacji, a nawet same czynności ładowania baterii telefonów (przedstawione na zdjęciach reporterskich) wywoływały złość. Smartfon w rękach uchodźców kojarzył się z transgresją i nadmiarem. Był dowodem na „nieprawdziwość” uchodźców i oznaczał posiadanie (niemal przywłaszczenie) przez nich niedopuszczalnego kulturowo przedmiotu.

Wydaje się nam, że te pytania ujawniają kilka istotnych konstrukcji. Po pierwsze, wskazują, że myślenie o globalizacji i jej technologicznej infrastrukturze ogranicza się wyłącznie do świata zachodniego: świat niezachodni jest co najwyżej ofiarą procesów globalizacyjnych i nie jest wyposażony w jej atrybuty. Po drugie, pytania te są pośrednimi dowodami na to, jakie miejsce i rolę przypisujemy technologiom mobilnym w naszym życiu. Najprawdopodobniej myślimy o smartfonach jako modnych gadżetach lub pięknych przedmiotach podnoszących nasz prestiż lub urządzeniach umilających czy usprawniających nasze życie. W przypadku uchodźców technologie mobilne nie pełnią funkcji zabawowo-prestiżowych. Są one narzędziami zapewniającymi kontakt z rodziną (najpopularniejsza aplikacja *WhatsApp*) oraz poruszanie się po nieznanym terytorium. Uchodźcy pytani o rolę smartfonów w ich przemieszczaniu się po Europie najczęściej odpowiadali, że smartfonowi zawdzięczają życie (odnosimy się do badań własnych).

Zastanawiając się nad najtrafniejszą konwencją opisującą relacje ludzi i technologii, może niezasadnie wkłamy się w dyskusje pokoleniowe. Jak zmieniłyby się nasze

sposoby widzenia, mówienia o technologiach informatycznych i nauczania o nich, gdybyśmy – zamiast dyskusji o cyfrowych tubylcach i cyfrowych imigrantach – pomyśleli o sobie jak o „cyfrowych uchodźcach”, których przetrwanie, rozwój i życiowe szanse są splecione ze współczesną infrastrukturą mobilną?

## Bibliografia

- BOUGSIAA H., CACKOWSKA M., KOPCIEWICZ L., 2015, *Technologiczne re-konstrukcje w rodzinnych polach socjalizacyjnych: matki, dzieci i urzędnicy mobilni*, [w:] L. Kopciwicz, B. Simlat-Żuk, (red.), *Codziennosc, performatywnosc, demokracja. Pedagogika wobec norm życiowych i problematyki niernormatywnosci*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk.
- BOYD D., 2014, *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press, New Heaven-London.
- BUCKINGHAM D., 2008, *Nowe media – nowe postaci dzieciństwa? Zmieniające się środowisko kulturowe dzieci w erze technologii cyfrowej*, [w:] M.J. Kehily, *Wprowadzenie do badań nad dzieciństwem*, Wydawnictwo WAM, Kraków.
- CASTELLS M. et al., 2004, *The Mobile Communication Society*, University of Southern California.
- DINGLI A., SEYCHEL D., 2015, *The New Digital Natives: Cutting the Chord*, Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg.
- GOBAN-KLAS T., 2006, *Komórka w naszej chacie. Wstęp do wydania polskiego*, [w:] P. Levinson, *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa.
- IZDEBSKA J., 2007, *Dziecko w świecie mediów elektronicznych. Teorie, badania, edukacja medialna*, Wydawnictwo Uniwersyteckie Trans Humana, Białystok.
- KATZ J., 1997, *Media Rants: Postpolitics in the Digital Nation*, Hardwired, San Francisco.
- POSTMAN N., 1994, *The Disappearance of Childhood*, Vintage Books, New York.
- PRENSKY M., 2012, *From Digital Natives to Digital Wisdom*, Sage, London.
- TAPSCOTT D., 2010, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie cyfrowe zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- TOMASZEWSKA H., 2012, *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii informacyjnych w życiu nastolatków*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa.
- URRY J., 2000, *Sociology Beyond Societies: Mobilities for the Twenty-First Century*, Routledge, London.
- URRY J., 2009, *Socjologia mobilności*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.

## Raporty

- Innovation Imperative: Meet Generation Z*, 2014, [www.northeastern.edu/news/2014/](http://www.northeastern.edu/news/2014/) (dostęp: 1.06.2015).
- Marketing Mobilny w Polsce 2013/2014*, <http://jestem.mobi/2014/02/nowy-raport-marketing-mobilny-w-polsce-2013-2014/> (dostęp: 1.06.2015)
- Meet Generation Z: Forget Everything You Learned About Millennials*, 2014, Sparks and Honey, [www.sparksandhoney.com](http://www.sparksandhoney.com) (dostęp: 1.06.2015).
- PALLEY W., 2012, *Gen Z: Digital in Their DNA*, JWT, New York.
- Wave 5 Trends Report*, 2011, GlobalWebIndex, [www.globalwebindex.net](http://www.globalwebindex.net) (dostęp: 1.06.2015).

**Children in mobile culture.  
Participation, learning and emancipation of “digital natives”**

The exposure of children and young people to technology is strongly affecting the way in which society develops. The authors explore the notions introduced by Marc Prensky – digital natives and digital immigrants, to identify and describe the gap in the way two generations deal with technology and internet. The authors examine the patterns of children’s learning, cognition and action within the digital culture and propose the notion of “digital refugees” as a new metaphor relevant to change the way of thinking about technology and its socio-cultural role.

**Keywords:** *mobility, digital culture, mobile devices, children, socialization, learning*