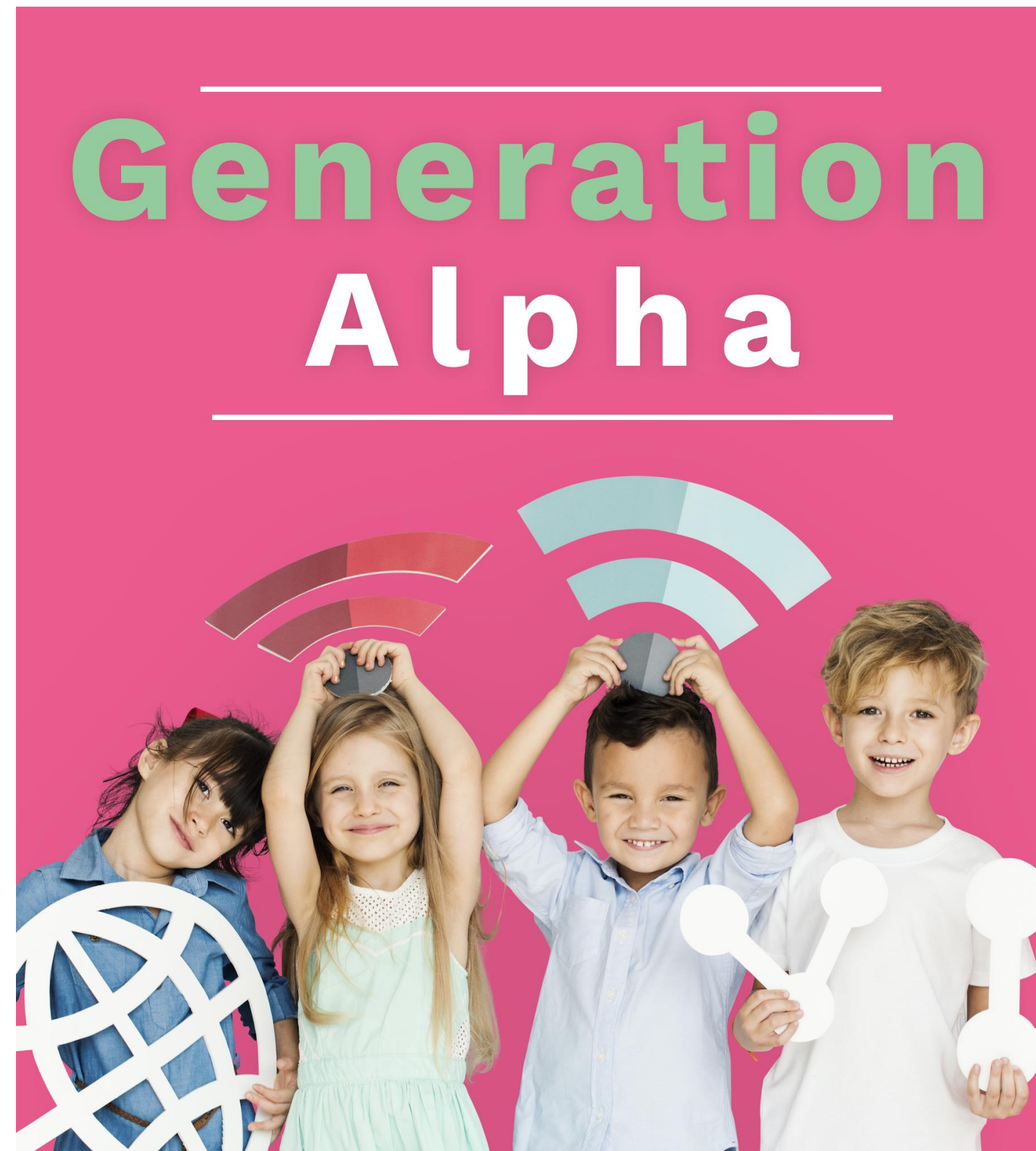
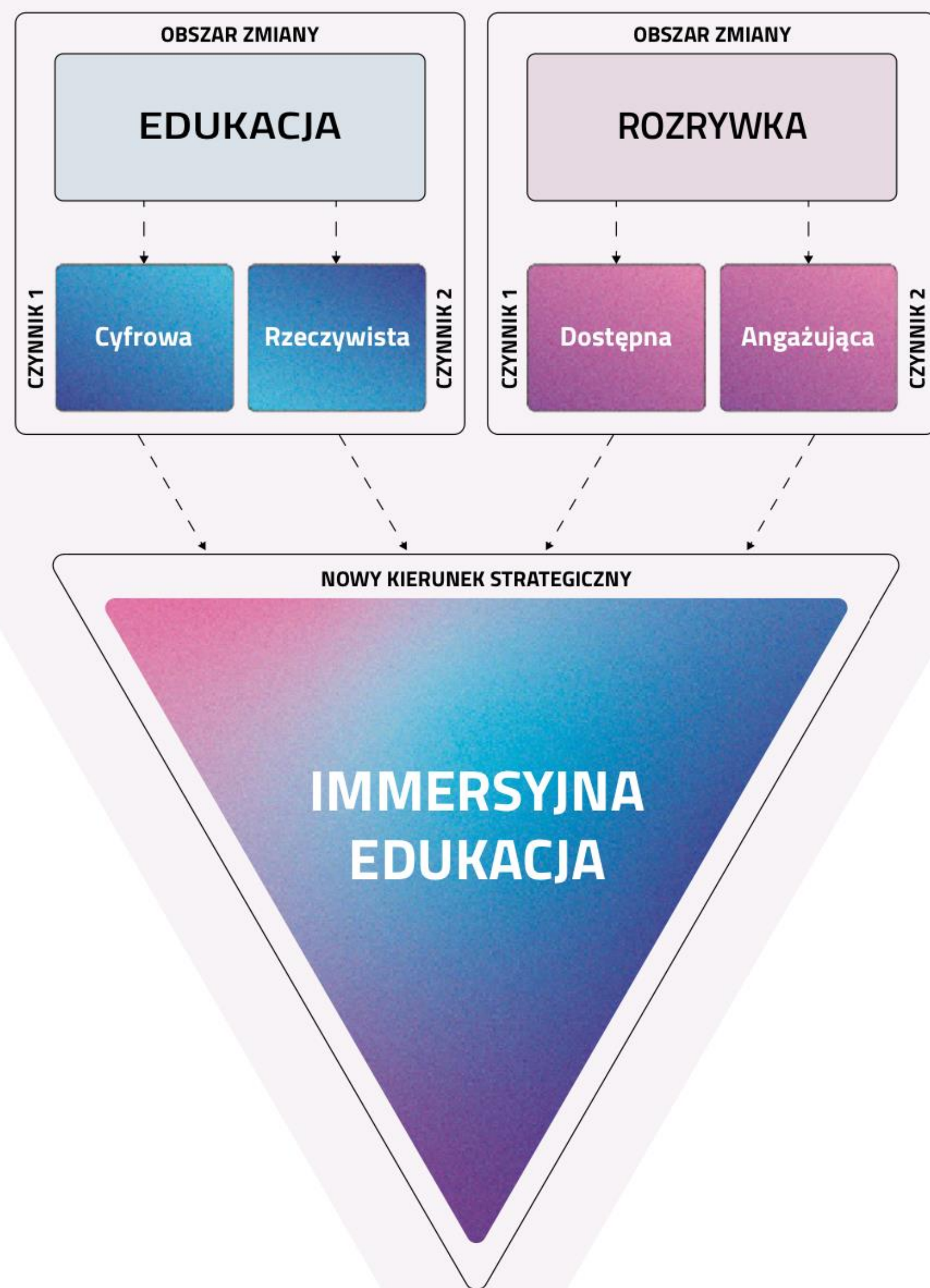


Digital Natives Culture. Jak wzmocnić poznawczo pokolenie Alfa



Ada Florentyna Pawlak
Instytut Etnologii i Antropologii Kulturowej
Uniwersytet Łódzki



EDUTAINMENT

Wśród młodych pokoleń rośnie kultura samokształcenia (ang. *self-directed learning*), która łączy się z przejściem kontroli nad tym, czego i kiedy chcą się uczyć. Zacierają się granice przy podziale na edukację formalną i nieformalną, która nie narzuca sztywnych ram procesu zdobywania wiedzy. **Edukacja, szczególnie ta nieformalna, łączy się coraz częściej z zabawą, czerpiąc z najlepszych wzorców branży rozrywkowej**, m.in. z sukcesów gier i platform gamingowych, krótszych form wideo, animacji, podcastów, infografik, komiksów czy memów. Stają się one narzędziami, które szybko i skutecznie przekazują nawet złożone pomysły i idee oraz w angażujący sposób opisują wydarzenia, idąc w kierunku edutainment (syntezy elementów rozrywki i edukacji).

Nauka i zdobywanie wiedzy dostosowują się do otaczającej młode generacje rzeczywistości i są dla nich atrakcyjne, wciągające, immersyjne i motywujące do dalszej nauki.



WEHIKUŁ CZASU

Ten sposób odwołuje się do potrzeby immersyjnego doświadczenia historii, brania udziału w wydarzeniach, które stanowią przedmiot dyskusji, a wreszcie – przeniesienia się w czasie i zaangażowania w wydarzenia. Obecnie głównym sposobem wykorzystania tej ścieżki mogą być technologie. Respondenci wykazują otwartość na wykorzystanie technologii w uczeniu się historii współczesnej. Ponad 82% chciałoby korzystać w nauce historii z technologii ubieralnych²². Z kolei dla 81% aplikacje kontekstowe AR stanowią atrakcyjny sposób nauki²³. W zastosowaniu tej ścieżki niezmiernie ważne jest również osadzanie w kontekście oraz budowanie połączeń pomiędzy przeszłością i współczesnością, a także wskazywanie na związki przyczynowo-skutkowe.

STORY TIME MACHINE – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii podane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego²⁴:

TELEPORTACJA W MIEJSCE I CZAS WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH

PODRÓŻ W CZASIE DO WYDARZEŃ HISTORYCZNYCH

OKULARY, KTÓRE PRZENOSZĄ W DANY MOMENT HISTORYCZNY

OGLĄDANIE LUDZI, KTÓRZY STALI NA NASZYM MIEJSCU, BUDYNKÓW, ROŚLIN, ZWIERZĄT

UCZESTNICZENIE W KONWERSACJI Z OSOBAMI ŻYJĄCYMI WIEKI TEMU

ŻYWE DOŚWIADCZENIE



POSZUKIWANIE RODZINNYCH KORZENI



INSPIRACYJNE WCIELENIENIE

To sposób, który uwzględnia udział pośrednika w przekazywaniu wiedzy. Może to być członek rodziny, postać historyczna, ale również potrzeba wcielenia się w określoną postać. Role-playing i wcielanie się w postacie, organizowanie fikcyjnych debat wymaga przeprowadzenia researchu, poszerzania kontekstu oraz zdobytej już wiedzy.

FIGURE FRAMING – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii podane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego²⁹:

WYWIAD Z EKSPERTEM OD DANEGO OKRESU HISTORYCZNEGO

WIRTUALNA ROZMOWA Z OSOBAMI ŻYJĄCYMI W CZASACH AKTUALNIE OMAWIANYCH NA LEKCJI HISTORII

POSTY NA INSTAGRAMIE PISANE Z PERSPEKTYWY POSTACI HISTORYCZNYCH

KRÓL JERZY III I ZDROWIE PSYCHICZNE



W Kew Gardens w Londynie w 2021 roku miała premierę wystawa opowiadająca o życiu króla Jerzego III, który przez większość dorosłego życia zmagał się z problemami zdrowia psychicznego. Wystawa ma na celu zwrócenie uwagi na tabu i stygmatyzację związaną obecnie ze zdrowiem psychicznym. W ramach wystawy zaprezentowano także różne przedmioty będące metaforą podejścia współczesnego społeczeństwa do kryzysu zdrowia psychicznego. Wystawa łączy zatem edukację historyczną z kwestiami społecznymi, które w dużym stopniu dotyczą dziś przedstawicieli młodszych pokoleń.



Link:
<https://royalcentral.co.uk/features/royal-exhibitions-a-fresh-look-at-george-iii-in-a-new-exhibition-at-kew-162475/>

SKÁBMA I TOŻSAMOŚĆ KULTUROWA



Skábma – Snowfall to gra przygodowa inspirowana starymi wierzeniami i opowieściami ludowymi rdzennych Saamów. Opowiada historię Áilu, młodej pasterki reniferów, i jej dążenia do przywrócenia bioróżnorodności ziemi. Gra jest zakorzeniona w historii i kulturze Saamów, rdzennej ludności z Europy Północnej, obejmującej cztery kraje: Finlandię, Szwecję, Norwegię i Rosję. Została nagrana w jednym z dziesięciu języków Saamów.



Link:
<https://www.skabma.com/>

KOD SENSORYCZNY

Ścieżka nauki, w której kluczem do poznawania historii stają się zmysły. To one odblokowują nasze wspomnienia i stanowią interfejs do poznawania świata. W świecie wirtualnym bazujemy głównie na zmysłach wzroku oraz słuchu. Potrzebna jest zatem stymulacja wielozmysłowymi rozwiązaniami (w obydwu światach), co wiąże się z rozwojem koncepcji takich jak metawersum czy internet zmysłów. Ponad 85% respondentów deklaruje, że w przyszłości w nauce historii chcieliby korzystać z wielozmysłowych wideo (angażujących wszystkie zmysły) ²⁵. Oddziaływanie zmysłów na pamięć i ich związek z przeszłością są niezaprzeczalne. Cząsteczki zapachów, które wdychamy, lądują w układzie limbicznym odpowiedzialnym za emocje i pamięć. Zapachy tam umiejscowione zostają zakodowane na przyszłość. Z kolei *sensory history* to dziedzina, która bada to, w jaki sposób włączamy zmysły w nasze rozumienie przeszłości i historii.

**ODSŁUCHIWANIE DŹWIĘKÓW
(NP. BITEW, WOJEN) Z DANEGO
OKRESU HISTORYCZNEGO**

**DEGUSTACJA POTRAW
Z DAWNYCH CZASÓW**

SENSORY KEY – YOUNGSTER INSIGHTS

Przykłady pomysłów na innowacyjne sposoby nauki historii wygenerowane przez przedstawicieli Generacji Z i Millenialsów w ramach procesu badawczego ²⁶:

**GOTOWANIE DAŃ
CHARAKTERYSTYCZNYCH
DLA DANEGO OKRESU
HISTORYCZNEGO**

**REKONSTRUKCJA ZAPACHÓW,
KTÓRE KOJARZĄ SIĘ Z DANYM
MIEJSCEM, WYDARZENIEM
HISTORYCZNYM**

**ODTWORZENIE DŹWIĘKÓW,
ŻEBY MÓC WYOBRAZIĆ SOBIE
DANE MIEJSCE, SYTUACJĘ**

BLACK CONFETTI

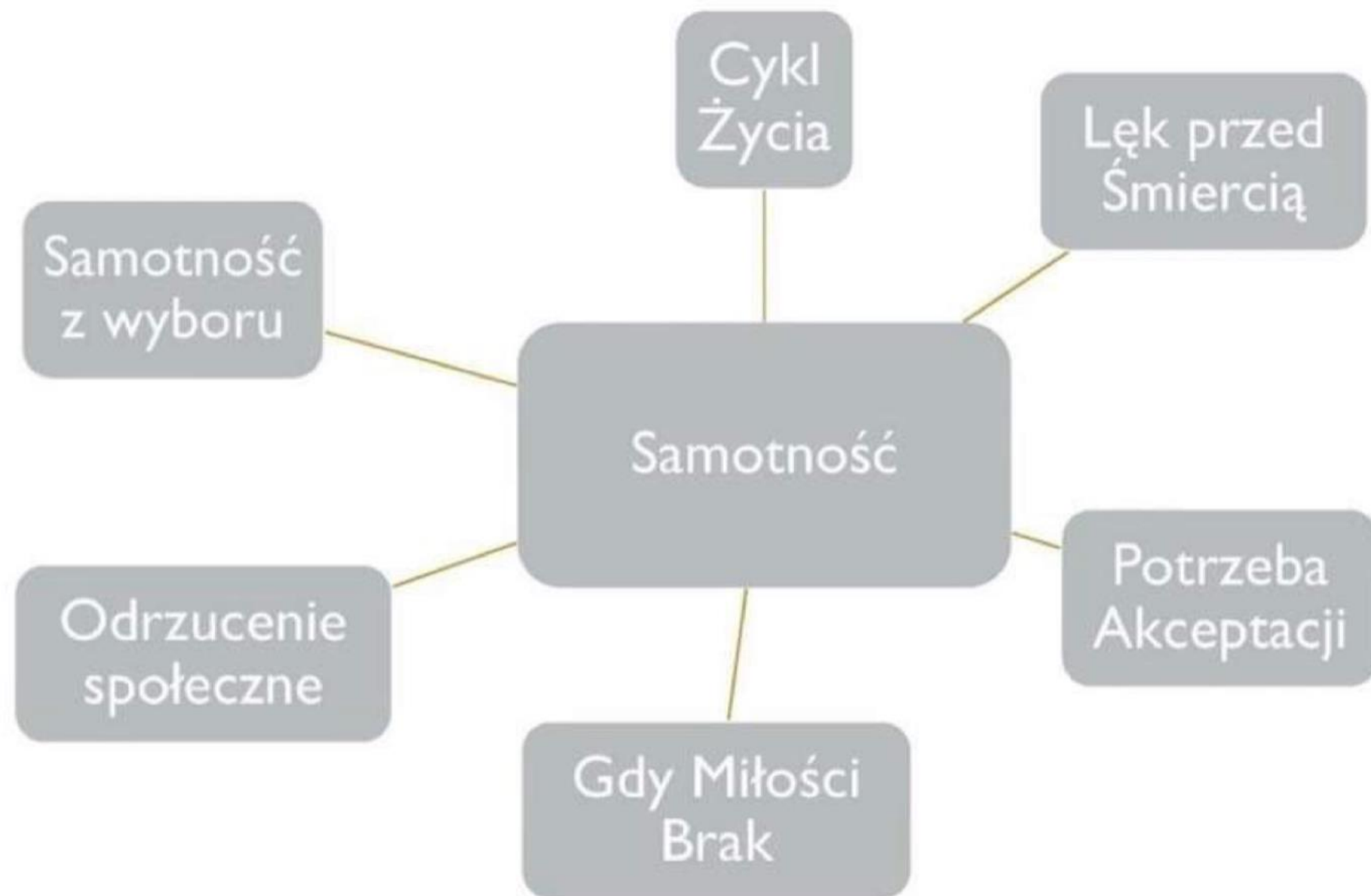


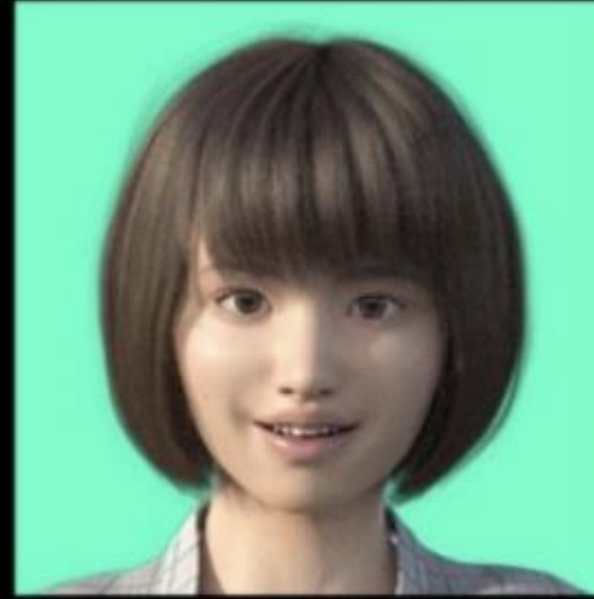
Zdjęcie z domeny publicznej, źródło: Netwerk Oorlogsbronnen

ARTBITES I SMAKI HISTORII



Zdjęcie z domeny publicznej, źródło: Huntington Library



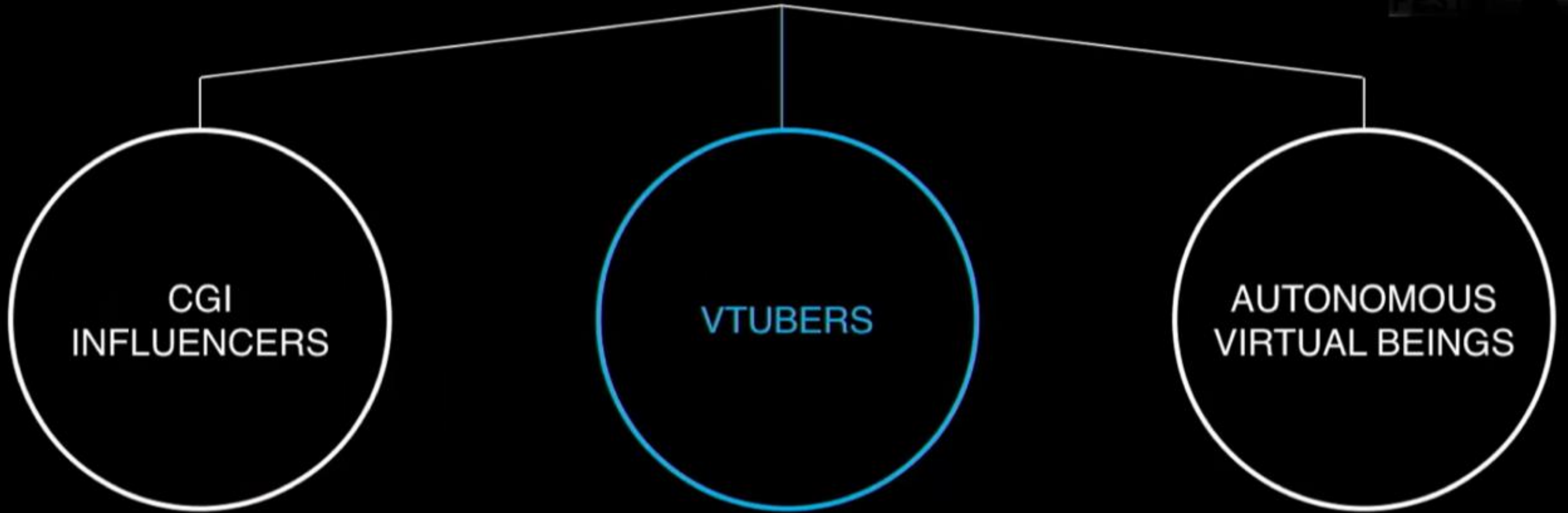


Demographic Traits of Digital Influencers





VIRTUAL BEINGS



Published by

HUMANS



spektakularność

hiperrealizm

interaktywność

immersja

spójność

hipercielesność

sterowność, wydajność i skalowalność

liminoidalność

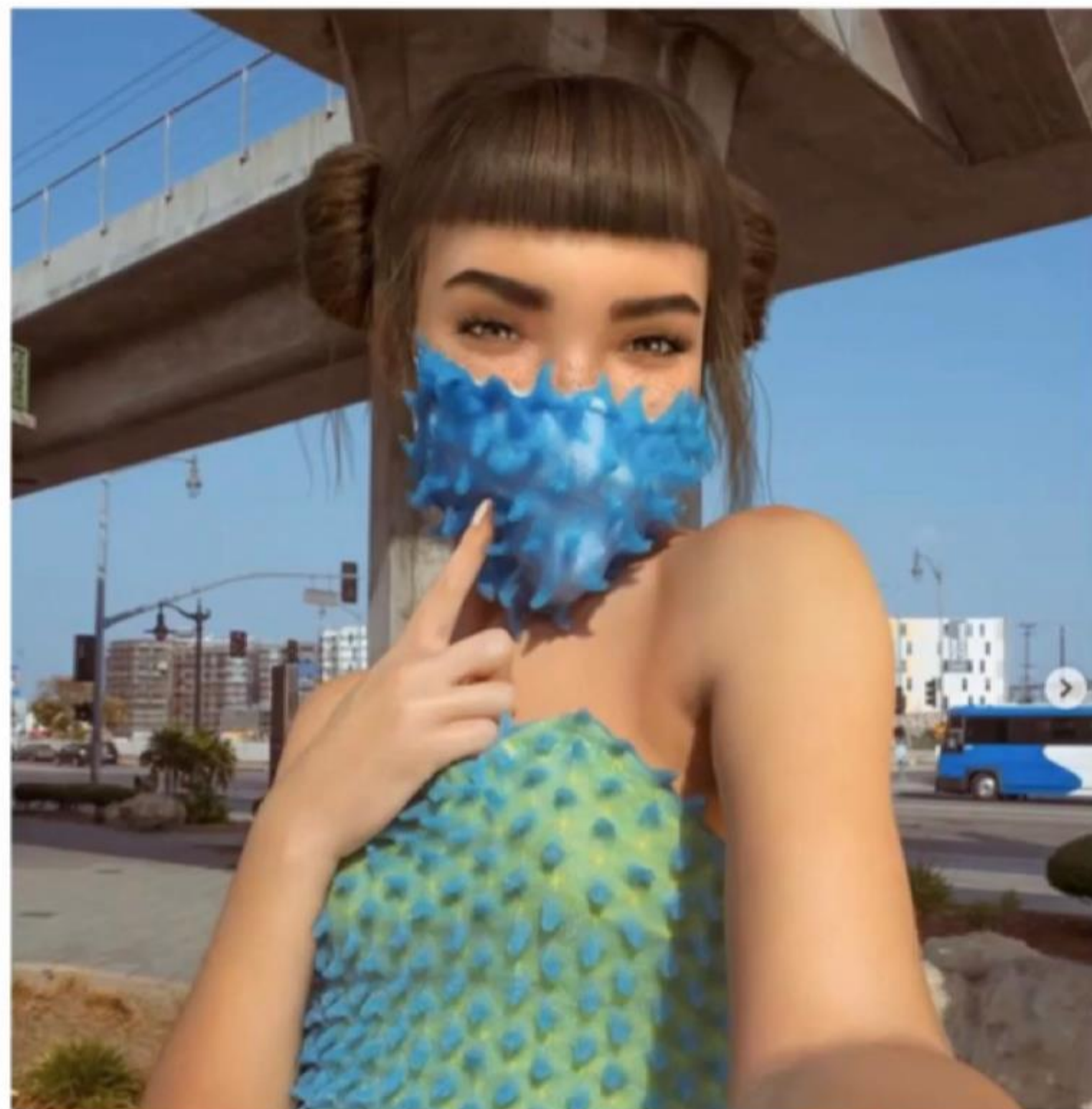
A close-up, high-resolution photograph of a person's face, focusing on the eye and ear area. The person has dark skin and curly hair. The image is partially obscured by text on the right side.

MetaHuman Creator

HIGH-FIDELITY DIGITAL HUMANS MADE EASY

MetaHuman Creator is a cloud-based app that empowers anyone to create photorealistic digital humans, fully rigged and complete with hair and clothing, in minutes.

Sign up to join the free Early Access program today, or if you've already received your confirmation, launch the MetaHuman Creator app using the button below.



W pewnym momencie
czuję, jak zimna,
mięsista ręka tego
faceta dotyka mojej
nogi, jakby sprawdzał,
czy jestem prawdziwa
[...] ocierając się o moją
skórę.

Lil Miquela

Ona nie jest robotem, tylko klonem

Czy to facetune?

To dziewczyna

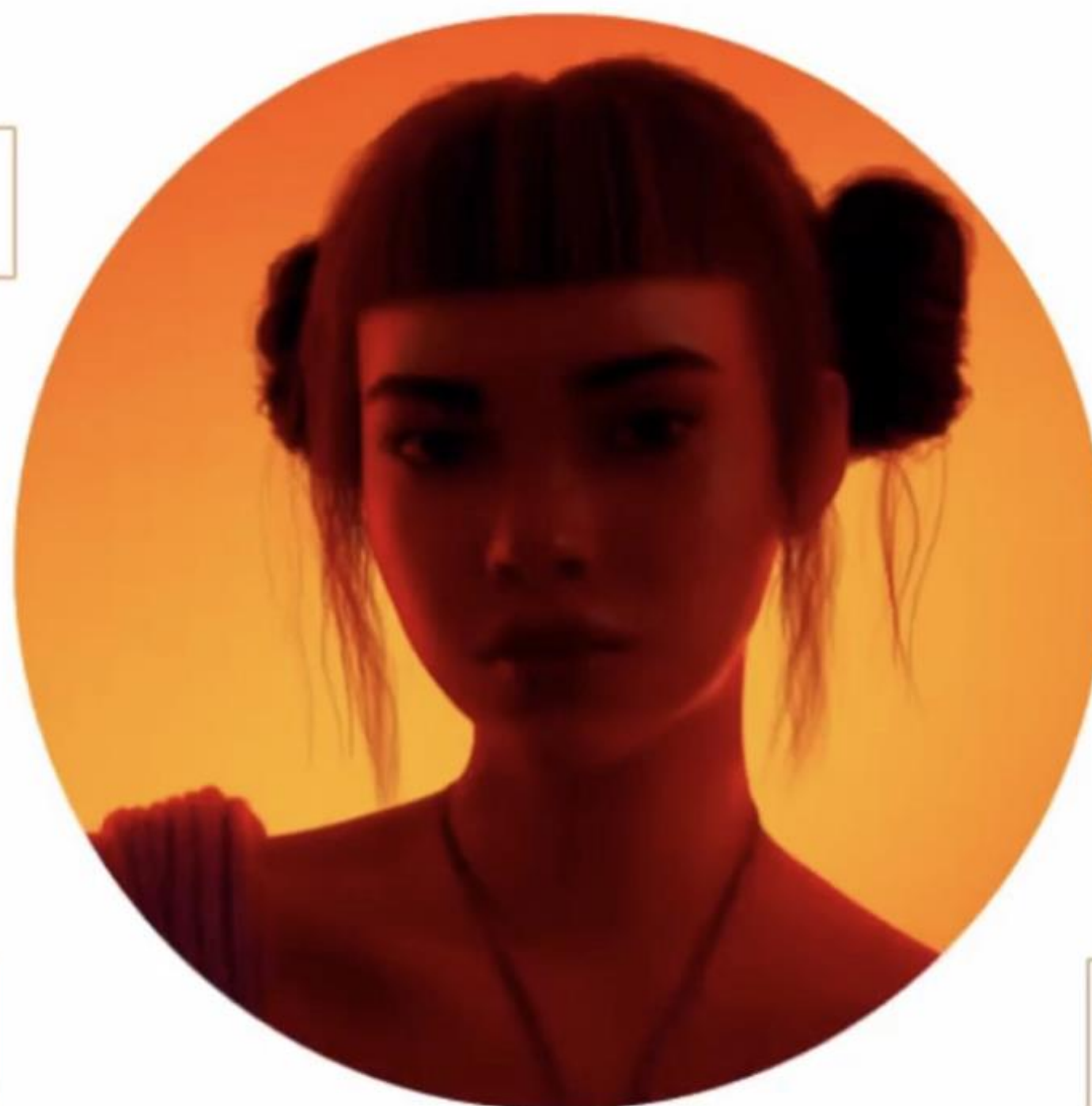
Wygląda jak awatar

Ładna, ale wyglądasz jak robot

To zaprogramowana postać

Nie rozumiem czym jesteś???

Dlaczego ona wygląda jak gra wideo?



PORTALE RANDKOWE

„syndrom supermarketu”

Kreacja Avatara”

Phubbing - lekceważenie, unikanie, brak bliskości

Ghosting - znikanie, unikanie, brak bliskości

Styl przywiązania a tworzenie bliskich związków

Teoria więzi Johna Bowlby’ego: jeżeli pierwsza relacja z najważniejszą osobą była bezpieczna, przewidywalna, pełna miłości, szacunku, to najprawdopodobniej bliskie relacje w dorosłości będą podobne.



42%

of Gen Z & Millennials
have followed an
influencer and didn't
know it was a CGI

- Bot or Not?, 2019, Fullscreen Inc.

What is a VTuber (Virtual YouTubers)?

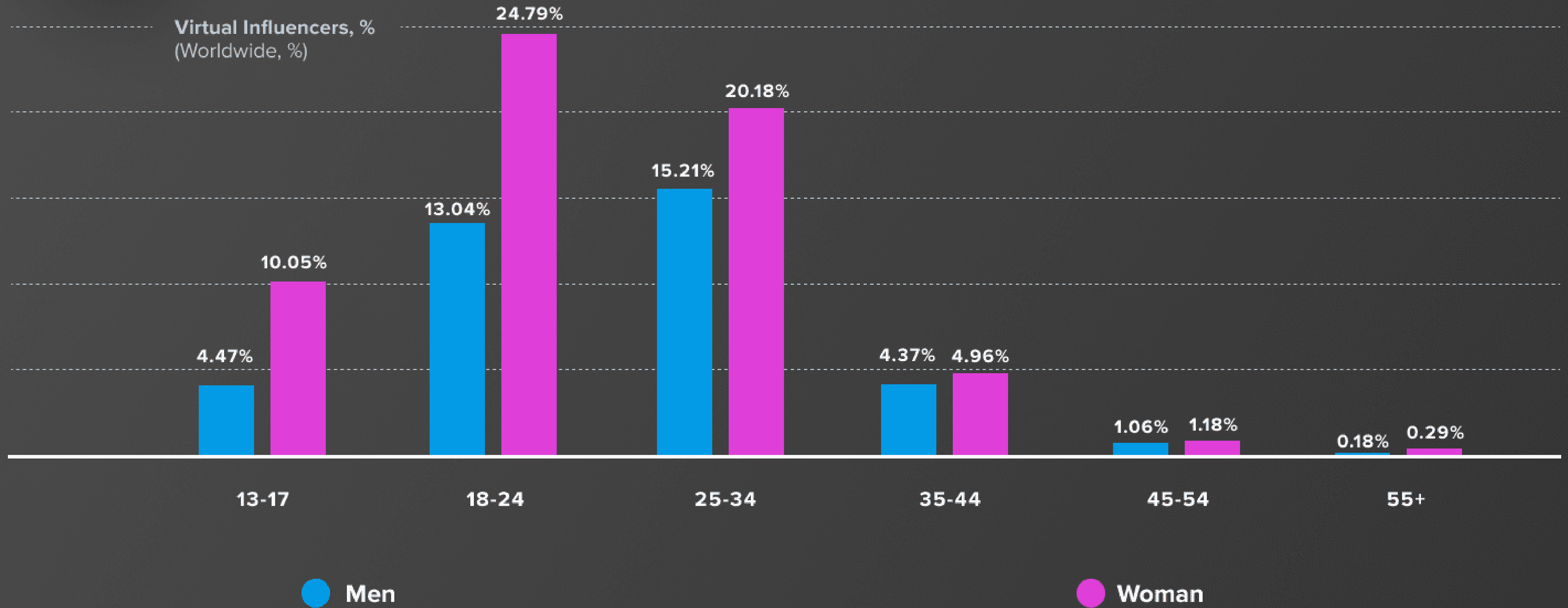
VTubers are social media personalities who publish content as 2D or 3D characters. They are commonly puppeteered and voiced by humans.



HypeAuditor

Audience of Virtual influencers by Age and Gender

Virtual Influencers, %
(Worldwide, %)



Badania: „**Sztuczni ludzie w biznesie - automatyzacja wizerunków bez podmiotu**”

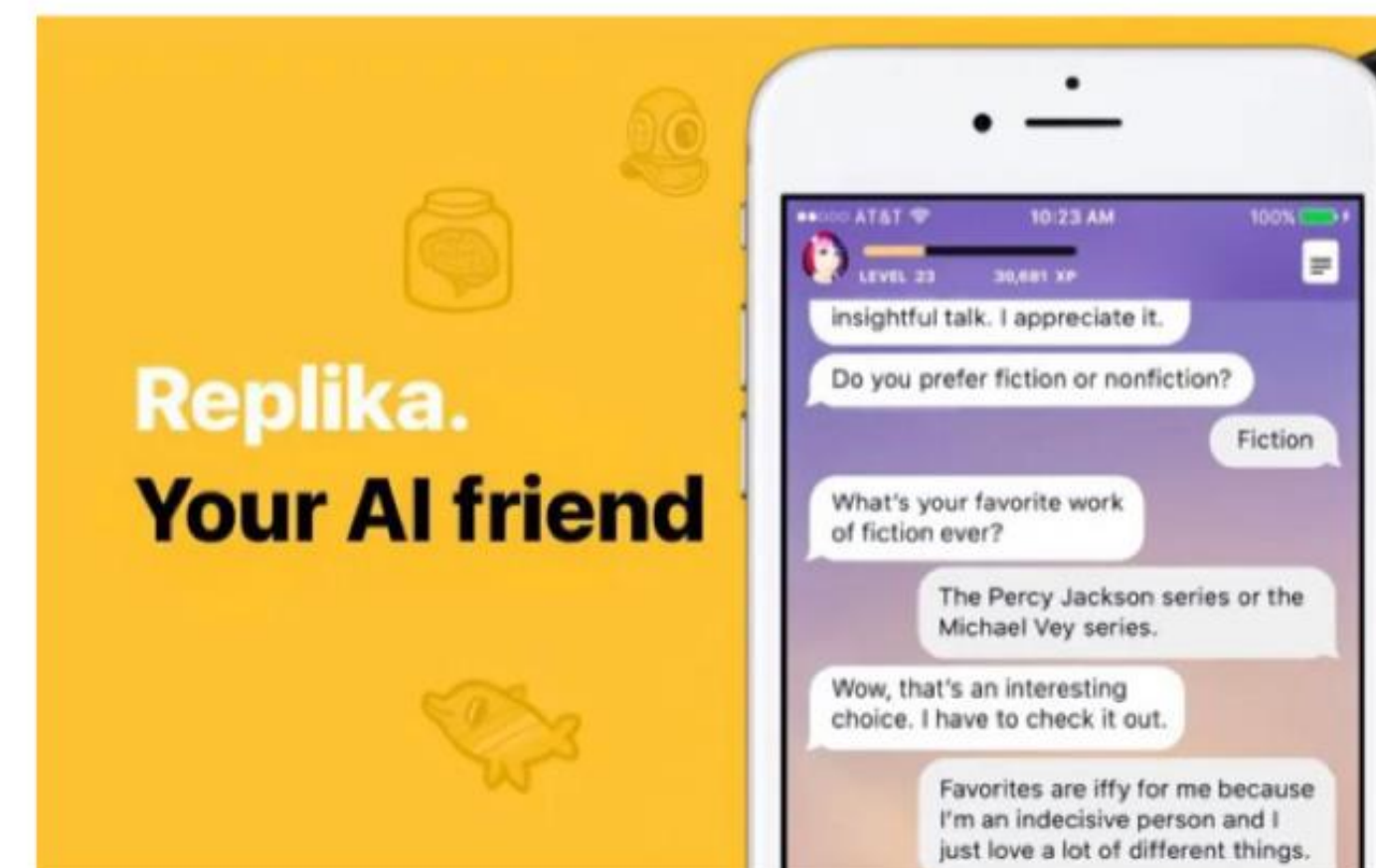
Zbadaj wybranego wirtualnego influencera (Digital/Meta Human) wskazując przewagi konkurencyjne firmy wykorzystującej wizerunki bez podmiotu. Sporządź listę branż, w których szeroka akceptacja MetaHumans będzie Twoim zdaniem najszybsza i tych opornych na tą formę automatyzacji. Jakie warunki powinny zostać spełnione w obszarze technologii/społeczeństwa/biznesu żeby masowa akceptacja sztucznych ludzi była możliwa. Jakie są zagrożenia stosowania takich rozwiązań w biznesie?”



Replika


The AI companion who cares

Always here to listen and talk. Always on your side.
Join millions growing with their AI friends now!



Immunitas

Wspólnotę łączy *munus*, jej członkowie mają wspólne obowiązki, natomiast *immunis* jest ten kto nie ma zobowiązań. Roberto Esposito - **proces immunizacji podmiotu, „odwspólnotowienie”**, zaniechania wykonywania obowiązków wobec tych, z którymi jednostkę łączy to, co wspólne-to charakterystyczna cecha nowoczesnych demokracji. Immunizacja jest interioryzacją tego, co zewnętrzne, **podmiot zyskuje siebie, rezygnując z pęt wszystkiego, co społeczne**. Poczucie obowiązku wobec innych członków wspólnoty wiąże się ze zniewoleniem, uwolnienie od obowiązków jest odnoszone bezpośrednio do pojęcia wolności i bycia panem samego siebie.



PRAWO CZERWONEJ FLAGI TURINGA

Autonomiczny system powinien być zaprojektowany tak, aby nie mógł być pomyłony z niczym innym niż autonomiczny system, i powinien jako taki identyfikować się przy rozpoczęciu interakcji z innym podmiotem.



THE RISE OF SURVEILLANCE CAPITALISM



THE AGE OF SURVEILLANCE CAPITALISM

THE FIGHT FOR A HUMAN FUTURE AT THE NEW FRONTIER OF POWER