

# **Świat wirtualnych obrazów a edukacja**



Małgorzata Lewartowska-Zychowicz  
Grażyna Penkowska  
Michalina Rutka

# Świat wirtualnych obrazów a edukacja

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego  
Gdańsk 2020

Recenzent  
dr hab. Dorota Siemieniecka, prof. UMK

Redaktor Wydawnictwa  
Urszula Obara

Projekt okładki i stron tytułowych  
Joanna Śmidowicz

Skład i łamanie  
PRACOWNIA

Publikacja sfinansowana ze środków:  
Prorektora ds. Nauki Uniwersytetu Gdańskiego  
Dziekana Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Gdańskiego  
Instytutu Pedagogiki Uniwersytetu Gdańskiego

© Copyright by Uniwersytet Gdański  
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-066-9

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego  
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot  
tel.: 58 523 11 37; 725 991 206  
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl  
www.wyd.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: [www.kiw.ug.edu.pl](http://www.kiw.ug.edu.pl)

Druk i oprawa  
Zakład Poligrafii Uniwersytetu Gdańskiego  
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot  
tel. 58 523 14 49

# Spis treści

## Część I. Rzeczywistość wirtualna i edukacja – wprowadzenie (Małgorzata Lewartowska-Zychowicz) . . . . . 7

1. Rzeczywistość wirtualna – (nie)realna? . . . . . 7
2. Słowo – pismo – obraz, czyli historia emancypacji  
tożsamości . . . . . 16
3. W poszukiwaniu gramatyki rzeczywistości wirtualnej . . . . 21
4. E-tożsamości i e-relacje w przestrzeni wirtualnej . . . . . 25
5. Edukacyjne zastosowania rzeczywistości wirtualnej  
*versus* rzeczywistość wirtualna jako środowisko  
edukacyjne . . . . . 34

## Część II. Wizualność w relacjach człowieka ze światem (Grażyna Penkowska) . . . . . 47

1. Eksplozja wizualności jako skutek przemian kultury  
współczesnej. . . . . 47
  - 1.1 Transformacja kultury w epoce globalnych mediów  
cyfrowych . . . . . 47
  - 1.2 Dominacja wizualności w XXI wieku . . . . . 58
  - 1.3 Wizualność w społeczeństwie medialnym . . . . . 62
2. Rola obrazów wirtualnych w kulturze cyfrowej . . . . . 68
  - 2.1 Rozumienie wizualności a realia współczesności . . . . 68
  - 2.2 Od malowideł naskalnych do obrazów w epoce  
nowych mediów . . . . . 78
  - 2.3 Wizualność w edukacji . . . . . 92

Część III. Obraz „ja” w mediach społecznościowych (Michalina Rutka) . . . . .	109
1. Media społecznościowe a tożsamość . . . . .	109
1.1 Bądź sobą – korzystaj z mediów społecznościowych . . . . .	109
1.2 Social media jako dyskurs społeczny . . . . .	113
1.3 Facebook, czyli człowiek jest istotą (wirtualnie) społeczną . . . . .	120
1.4 Instagram – przestrzeń autopromocji młodych . . . . .	124
1.5 Blogosfera – „stara”, ale wpływowa . . . . .	127
2. Problem z tożsamością w wirtualnym (i nie tylko) świecie . . . . .	131
2.1 Bądź sobą – czyli kim? . . . . .	131
2.2 „Ja” czyli kto? . . . . .	135
2.3 Czy fotografia powie prawdę? . . . . .	140
2.4 Co wyszło z połączenia mediów społecznościowych i fotografii? . . . . .	146
3. Wizualizacje tożsamości uczestników mediów społecznościowych . . . . .	150
3.1 Wizualizacja tożsamości matki w blogu parentingowym . . . . .	152
3.2 Wizualizacje ewolucji tożsamości na Facebooku . . . . .	159
3.3 Wizualizowanie poszukiwań tożsamości – nastolatki na Instagramie . . . . .	166