



CYFROWE WYZWANIA

kompetencje cyfrowe a uczestnictwo w kulturze

13 czerwca 2016 r.

Sala Balowa, Pałac Tyszkiewiczów-Potockich,
ul. Krakowskie Przedmieście 32

Organizator konferencji:

Centrum Cyfrowe Projekt: Polska

Współorganizatorzy konferencji:

Instytut Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych Uniwersytetu Warszawskiego
Muzeum Uniwersytetu Warszawskiego

Sesja 1: Cyfrowe praktyki kulturalne

Grzegorz Stunża (Uniwersytet Gdański)

Edukacja, wersja beta. Pokoleniem Z i kolejne a kompetencje uczestnictwa w kulturze

W wystąpieniu chciałbym zarysować cechy charakterystyczne tzw. pokolenia Z - osób urodzonych po 1995 roku, które w tej chwili są na pierwszych latach studiów i wchodzi na rynek pracy. Opisowi wspomnianej grupy towarzyszyć będą edukacyjne rozważania, jak rozwój technologii przyczynił się do powstania generacji, która powszechnie korzysta z urządzeń mobilnych i traktuje je jako pierwszy punkt dostępu do sieciowych usług* oraz jakie są tego konsekwencje pedagogiczne. Charakterystyka pokolenia Z i informacje o rozwoju mediów i wyzwaniach edukacyjnych stanowią bazę do refleksji na temat kompetencji, jakie należy rozwijać w celu budowania kultury uczestnictwa. W tym celu odwołam się do wniosków z koordynowanego przeze mnie badania „2.0 czy 0? Blogi o tematyce kulturalnej a przemiany kultury uczestnictwa”** oraz do prowadzonych przeze mnie badań użytkowników serwisów Facebook i Ask.fm oraz do obserwacji studentek i studentów podczas zajęć uniwersyteckich. Jakie kompetencje są rzeczywiście potrzebne do aktywnego uczestnictwa w kulturze? Powinniśmy skłaniać się w stronę relacyjnego modelu kompetencji cyfrowych czy promować bardziej uniwersalne rozwiązania, z identycznymi wskazaniem dla wszystkich na określonych etapach rozwoju i edukacji formalnej? Wreszcie, jakie instytucje lub grupy osób powinny być odpowiedzialne za rozwijanie niezbędnych kompetencji i dlaczego 1) powinna to być szkoła 2) nie powinna to być szkoła publiczna***.

* Siuda P., Stunża G. D. et. al. (2013). Dzieci sieci 2.0 - kompetencje komunikacyjne młodych. Gdańsk: Ośrodek Badań i Analiz Społecznych.

** Stunża G. D., Bomba R., Siuda P., Stachura K. (2015). 2.0 czy 0? Blogi o tematyce kulturalnej a przemiany kultury uczestnictwa. Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej.

*** W tym celu sięgnę m.in. do tez i wniosków zaprezentowanych przez autorki i autorów w Bomba R., Czarnecki P., Stunża G. D. (red.). Tylko dostęp. Koniec kultury uczestnictwa? „Kultura Współczesna” nr 1/2016.

Andrius Suminas, Arūnas Gudinaičius (Uniwersytet Warszawski, Vilnius University)

Consumers behavior selecting books online: Does the book covers matter?

Publishing market is facing a lot of challenges in the last years all over the world. Not only competition between publishers is growing on local and international scale but the concept of whole publishing business is changing as well. Bookshops are transferring into online, so the share of digital book market is growing every year. Publishers have to find new ways how to attract customer's attention online and promote particular books and other publishing products. There is still no data about the book shopping differences online and offline, although it is possible to find empirical studies about key elements of books which makes them attractive to consumers (Leemans, 1991; D'Astous et al., 2006; Matthews and Moody, 2007; Barthelmeß, 2014; Dixon et al., 2015). This research paper aims to provide answers about consumers behavior during the process of books selection



online. Following questions are going to be answered: how people select books online? Which elements of the book attract people's attention during the process of books selection online? Are there any differences in books selection behavior related to the people age and gender?

Krzysztof Stachura (Uniwersytet Gdański)

(Nie)kompetencje. Strategie używania nowych technologii do promocji Ja

W ostatnich latach wyraźnie zauważalny jest wzrost zainteresowania nie tylko społecznymi, ale i zindywidualizowanymi kontekstami używania nowych technologii. Indywidualizm sieciowy stał się platformą nie tylko budowania więzi i relacji między ludźmi i grupami społecznymi, ale przede wszystkim punktem wyjścia do pojawienia się alternatywnych wzorów kulturowych. Nowy społeczny system operacyjny wymaga zmodyfikowanych sposobów radzenia sobie w świecie i zyskiwania przewag konkurencyjnych przy wykorzystaniu różnych narzędzi. W tak programowanej rzeczywistości znaczenia nabierają nowe rodzaje i formy kompetencji społecznych, przekładające się na zróżnicowane strategie użycia nowych technologii czy sposoby komunikacji z wykorzystaniem nowych mediów. W wystąpieniu skupię się na przedstawieniu wniosków z realizowanych w latach 2013-2015 badań nad zjawiskiem lifestreamingu, czyli szeroko rozumianej cyfrowej re-edycji Ja. Na przykładzie rozwoju reżimów konektywności i kultury narcyzmu 2.0 dokonam krytycznej rekapitulacji dyskursu o cyfrowych kompetencjach, akcentując ich związki z uwarunkowaniami strukturalnymi, wskazując na zmianę statusu aktywności instrumentalnych i rozrywkowych online oraz pojawienia się nowych pól, na których toczą się symboliczne walki o ograniczone zasoby i kapitały.

Joanna Płaszewska (Uniwersytet Jagielloński)

Print & Play. Nieformalne kolekcje cyfrowe w polskim środowisku larpowym

Larp (ang. Live action role-playing) to aktywność na pograniczu gry i teatru improwizowanego, przeznaczona dla kilku lub więcej osób, które odgrywają role, wspólnie tworząc pewną historię (Bowman, Standiford 2015). Od sztuki teatralnej larpa odróżnia przede wszystkim brak sztywnego scenariusza (istnieje raczej zarys sytuacji początkowej oraz opisy postaci, określające ich dążenia i motywacje), a także obecność zasad, ograniczających działania graczy, służących wyjaśnieniu sytuacji spornych oraz symulowania zjawisk trudnych lub niemożliwych do odtworzenia w grze. Tak jak w teatrze - i w odróżnieniu od tabletop rpg czy crpg - ciało gracza jest tożsame z ciałem odgrywanej postaci (Tychsen et al. 2006). W ostatnich latach zarówno informacje o larpach, jak i same praktyki tego rodzaju wydostają się poza stosunkowo wąskie grono fanów gier fabularnych i bywalców konwentów. Coraz częściej można spotkać się z próbami wykorzystania larpów w edukacji (w szkole, ale też na korporacyjnych szkoleniach) oraz w promocji i turystyce (Mochocki 2014). Być może właśnie w związku z popularyzacją i rozwojem takich gier, a także coraz częstszymi kontaktami z zagranicznymi środowiskami larpowymi (czego świadectwem mogą być międzynarodowe projekty odbywające się w Polsce, czy obecność Polaków na zagranicznych konferencjach



larpowych), rośnie liczba polskich publikacji poświęconych larpom. Jednak zarówno pojedyncze artykuły o larpach i scenariusze larpowe, jak też zbiory tekstów i czasopisma, funkcjonują przede wszystkim w przestrzeni Internetu, rzadko przyjmując formę drukowaną. Celem prezentacji jest zarysowanie obiegu wiedzy o larpach - tekstów o tworzeniu i prowadzeniu gier, opisów poszczególnych rozgrywek, a także gotowych scenariuszy - w polskim środowisku aktywnych graczy i twórców za pośrednictwem mediów społecznościowych i narzędzi Web 2.0. Główny nacisk zostanie położony na opis nieformalnych kolekcji cyfrowych poświęconych literaturze larpowej oraz inicjatyw wspierających obieg wiedzy o tworzeniu larpów. Poruszone zostaną również kwestie nieformalnych tłumaczeń, self-publishingu oraz obecności literatury zagranicznej i naukowej w obiegu fanowskim. Nie będzie natomiast tematem pracy wykorzystanie mediów społecznościowych do promocji poszczególnych imprez larpowych. Prezentacja zostanie oparta o analizę dostępnych za pośrednictwem mediów społecznościowych kolekcji literatury larpowej, obserwację aktywności środowiska larpowego w dedykowanych mu grupach w serwisach społecznościowych, a także o wywiady z twórcami wybranych kolekcji tekstów.

Bowman, S. L., A. Standiford. "Educational Larp in the Middle School Classroom: A Mixed Method Case Study." *International Journal of Role-playing* 5 (2015).

Mochocki, M. "Edu-larp as revision of subjectmatter knowledge." *The International Journal of Role-Playing*, 4 (2014).

Tychsen, A. Hitchens, M., Brolund, T., and Kavakli, M. "Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities" in *Games and Culture*, 1, 252 (2006).

Michał Zając (Uniwersytet Warszawski)
Być selfpublisherem

Self publishing, samodzielne publikowanie własnych tekstów, niepostrzeżenie stało się bardzo istotnym nurtem we współczesnym ruchu wydawniczym, a w szerszym kontekście - w całej współczesnej kulturze literackiej. Czynnikiem, który katalizował czy może nawet umożliwił taką zmianę były cyfrowe możliwości oferowane przez Internet drugiej generacji. W trakcie referatu z jednej strony zostanie scharakteryzowane zjawisko self publishingu, traktowane jako silny, oddolny ruch tworzenia kultury, z drugiej zaś strony zostanie zaprezentowany zestaw kompetencji cyfrowych niezbędnych dla realizowania elektronicznego samopublikowania tekstów, związanych chociażby z serwisami web 2.0 przygotowanymi i prowadzonymi dla twórców tego nurtu.

Sesja 2: Przełączamy na cyfrową kulturę i sztukę - perspektywa pracowników i twórców kultury

Jacek Willecki (Biblioteka Politechniki Poznańskiej)

Programy Operacyjne na lata 2014-2020 jako źródła finansowania rozwoju cyfrowych zasobów kultury

Artykuł prezentuje dostępne źródła finansowania na działalność związaną z rozwojem cyfrowych zasobów kultury realizowaną w instytucjach sektora publicznego, ze środków znajdujących się w dyspozycji krajowych i regionalnych Programów Operacyjnych. Dokonano w nim także analizy i syntezy szczegółowych opisów osi priorytetowych wybranych Programów Operacyjnych, służącej identyfikacji podmiotów wsparcia, wysokości dofinansowania, priorytetów, działań i poddziałań, w ramach których istnieje możliwość uzyskania potencjalnego finansowania budowania potencjału e-zasobów kultury. Przegląd szesnastu Regionalnych Programów Operacyjnych i dwóch Krajowych Programów Operacyjnych, wskazuje na aktualną dostępność środków unijnych na rozwój między innymi zasobów bibliotecznych, archiwalnych i muzealnych w wersji cyfrowej. W przeważającej większości przypadków do realizacji projektów służących cyfryzacji kultury, niezbędny jest jednak wkład własny pochodzący ze środków krajowych. Środki europejskie na cyfryzację zasobów kultury mogą być pozyskiwane przez pojedyncze podmioty, a także przez szeroko rozumiane partnerstwa podmiotów działających na rzecz kultury, co stwarza niepowtarzalną szansę wspólnego działania na rzecz zachowania cennych zasobów zarówno kultury jak i nauki.

Małgorzata Rybarczyk (WhyART.pl)

Sztuki wizualne w dobie cyfryzacji - wyzwania i możliwości związane z nowymi kanałami dystrybucji

Dynamiczny rozwój technologii cyfrowych w ciągu ostatnich trzech dekad otworzył nowe możliwości zarówno dla artystów, jak i odbiorców sztuki. Ogromne możliwości to jednak równie wielkie wyzwania. Powstanie platform artystycznych to próba usystematyzowania ciągłego ruchu, jakiemu podlega współczesny świat sztuki. Internetowe platformy artystyczne redefiniują rolę kuratora sztuki i inspirowanie powstawanie nowych kierunków artystycznych. Platformy artystyczne z założenia nie docierają do publiczności masowej, zamiast tego są skierowane ku publiczności artystycznie wyedukowanej - niszy, której identyfikacja przebiega za pomocą mediów społecznościowych. W moim referacie skoncentruję się na możliwościach internetowej platformy artystycznej, omawiając po krótku następujące zagadnienia: jak powinien przebiegać dialog pomiędzy artystą, odbiorcą, a kuratorem platformy; jakich kompetencji od artysty/kuratora i widza wymaga wejście świata sztuki do świata wirtualnego i jak te kompetencje różnią się od tych tradycyjnie wymaganych; jak rozpoznać profesjonalizm artysty, gdy wiele z tradycyjnych metod weryfikacji, takich jak uznanie środowiska artystycznego czy korzystanie z profesjonalnych narzędzi i technik przestało być adekwatne; jak istnienie platform artystycznych i nowych technologii wpływa na istnienie i rozwój tradycyjnych miejsc rozwoju twórczości - stacjonarnych ośrodków artystycznych, domów wydawniczych, galerii sztuki. Następnie omówię wpływ jaki nowe technologie i nowoczesne kanały



Centrum dystrybucji mają na poszczególne dziedziny sztuki: literaturę/słowo pisane, sztuki interdyscyplinarne, sztuki wizualne/rękodzieło, produkcję muzyczną, produkcję teatralną.

Bartosz Mioduszeowski, Anna Karpińska (Fundacja Pro Cultura)
Projektowanie cyfrowych usług i kompetencji - spojrzenie praktyka

Projektując usługi (np. cyfrowe biblioteki, archiwa, muzea) w pewnym sensie określamy potrzeby kompetencyjne naszych użytkowników. Zarówno tworzymy bariery, jak i je redukujemy. Szukamy także rozwiązań, które pozwolą na powszechny dostęp do naszych zasobów. Jednak nasza oferta, mimo założenia jej powszechności, nie zawsze trafia do szerokiego grona odbiorców. Jednym z zasadniczych problemów z dotarciem usług jest brak motywacji osób wykluczonych cyfrowo do korzystania z technologii komunikacyjnych. Duża część potencjalnych odbiorców nie widzi powodu, aby korzystać z sieci. Oferowane usługi cyfrowe uznają za bezużyteczne i nie warte zainteresowania. Wprawdzie mają oni liczne potrzeby analogowe, ale są przekonani, że nie można ich zrealizować cyfrowo. Brak im świadomości, że istnieją narzędzia cyfrowe, które pozwoliłyby im działać efektywniej. Coraz więcej usługodawców projektując usługi cyfrowe stawia na różnego typu metodyki nakierowane na potrzeby, a nawet doznania użytkownika. Skrótów takie UCD (users connected), czy UX (user experience) robią zawrotną karierę. Czasami jednak projektowanie nastwione na użytkownika oznacza jedynie ankietę z nieprzemysłanymi pytaniami wysłaną do 100 z 10 milionów przyszłych użytkowników usługi. Analizując te toczące się obecnie procesy, doszedłem do wniosku, że warto zastanowić się nad tym jak je połączyć: spełnić potrzeby cyfrowe użytkowników, którzy ich tak naprawdę nie mają lub ich nie odczuwają; zaprojektować takie usługi, które będą rozwijać kompetencje cyfrowe kreując świadomych użytkowników usług. Wydaje się to takie proste. Ale jak to zrobić? Być może budując cyfrowe usługi i zasoby kultury powinniśmy zacząć od szkolenia/badania użytkowników, którzy po raz pierwszy włączają komputer. W początkowej fazie należy zbadać ich analogowe potrzeby kulturalne, a następnie wyłonić te potencjalnie najbardziej motywujące. Dopiero wówczas można przystąpić do projektowania narzędzi potrzebnych do zaspokojenia zdiagnozowanych potrzeb. Oczywiście nie chodzi o to, aby usługi powszechne wypełniały potrzeby jedynie osób o najniższych kompetencjach. Analogiczną metodę można wykorzystać rozwijając kompetencje użytkowników posiadających już kompetencje o znacznie większym poziomie zaawansowania. Dzięki takiemu mechanizmowi wygenerujemy rozwój usług oraz ich bardziej zaawansowanych funkcji. Patrząc na nowoczesne metody projektowania pojawia się jeszcze jeden wątek łączący je z rozwojem kompetencji cyfrowych. Może jeżeli jedną z podstawowych barier w rozwoju kompetencji cyfrowych jest brak potrzeby korzystania z usług cyfrowych i ogólnie z sieci, warto zastanowić się nad wykorzystaniem metod projektowania nastwionego na użytkownika w tworzeniu usług edukacyjnych? Może w ten sposób częściej udawałoby się nam odnaleźć doznania osób szkolonych, które trwale przekonają je do korzystania z sieci i dalszego rozwijania kompetencji cyfrowych? W czasie wystąpienia postaram się nakreślić model praktycznego wykorzystania komplementarności procesów edukacyjnych, dizajnerskich i deweloperskich.

Radosław Bomba (Uniwersytet M. Curie-Skłodowskiej)

Bazodanowe interfejsy. Projektowanie interakcji z dużymi zasobami danych kulturowych

Kategoria kultury jako bazy danych została wprowadzona do badań kulturowych przez Lva Manovicha. Idea ta doskonale oddaje stan współczesnej kultury, w której coraz większa ilość zasobów dostępna jest online. Oprócz właściwości opisowych i diagnozujących idea kulturowej bazy danych zwraca uwagę na szereg problemów dotyczących kreowania nowych form obcowania z obiektami kulturowymi w dobie gigadanych. W swoim wystąpieniu chciałbym przybliżyć funkcjonowanie kultury jako bazy danych, wyodrębnić typologie kulturowych baz danych oraz przeanalizować konkretne adaptacje, interfejsy bazodanowe i metody wykorzystywane przez artystów, naukowców, ale także instytucje kultury do wizualizacji dużych zasobów danych.

Łukasz Maźnica (Fundacja Warsztat Innowacji Społecznych / Ekultura.org)

Upowszechnienie zdigitalizowanych zasobów kultury - stan obecny i wyzwania na przyszłość

Digitalizacja kultury stanowi w Polsce jeden z priorytetów polityki kulturalnej państwa. Od wielu lat utrzymywane są relatywnie wysokie wydatki publiczne przeznaczone na ten cel (do 2020 roku mają one przekroczyć poziom 2 mld zł). Nakładom tym towarzyszy stopniowa zmiana postrzegania roli digitalizacji. Ewolucja ta dotyczy tak ulokowania procesu digitalizacji w obowiązujących modelach strategicznego zarządzania instytucjami kultury, jak i misji społecznej, jaka stawiana jest przed tym zjawiskiem i upowszechnianiem jego efektów. Celem wystąpienia będzie podsumowanie opisywanej powyżej zmiany myślenia o digitalizacji. W sposób szczególny opisywane będzie zagadnienie upowszechniania digitalizowanego dziedzictwa kulturowego. Punktem wyjścia do tego rodzaju analizy będzie omówienie wyników badań zrealizowanych w 2015 roku przez zespół ekultura.org. Badanie koncentrowało się na analizie 118 repozytoriów cyfrowych, jakie utworzone zostały w ramach projektów digitalizacyjnych dofinansowanych przez MKiDN w latach 2011-2014. Weryfikacji podlegała charakterystyka utworzonych portali (przede wszystkim dostępność oraz otwartość udostępnianych zasobów). Wyniki badania pozwolą przybliżyć obecną specyfikę upowszechniania zdigitalizowanych zasobów kultury w Polsce. Następnie, by określić przyszłe wyzwania związane z promowaniem cyfrowej kultury, wyniki badania odniesione zostaną do aktualnych priorytetów polityki publicznej w obszarze digitalizacji dziedzictwa kulturowego. Wnioskowanie na temat tych ostatnich bazować będzie na zapisach dokumentów konkursowych dla poddziałania 2.3.2 (pt. „Cyfrowe udostępnienie zasobów kultury”) realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa. W jego ramach w latach 2016 - 2018 na digitalizację kultury wydatkowane będzie łącznie 400 mln zł. Czyni to wskazany program jednym z najważniejszych źródeł finansowania cyfryzacji dóbr kultury w najbliższych latach. Stąd też to właśnie na tej bazie wyciągane będą wnioski względem priorytetów polityki publicznej.

Magdalena Paul, Sylwia Piekarska (Uniwersytet Warszawski)
Tabletowa (r)ewolucja w bibliotekach i ich wpływ na kompetencje bibliotekarzy

W referacie przedstawiona zostanie metodologia podjętych do tej pory oraz planowanych badań na temat efektów oraz wpływu wprowadzenia w bibliotekach usług związanych z udostępnianiem oraz użytkowaniem tabletów. Zaprezentowane zostaną również wyniki badań przeprowadzonych w latach 2015-2016, ze szczególnym uwzględnieniem efektów tych usług na kompetencje bibliotekarzy.

Sesja 3: Uczmy (się) kompetencji cyfrowych - kształcenie kompetencji cyfrowych

Anna Buchner, Maria Wierzbicka (Centrum Cyfrowe Projekt: Polska)
Rodzice nowej ery? Jakie kompetencje potrzebne są rodzicom, aby odpowiedzialnie wprowadzać dzieci w cyfrowy świat

W dzisiejszym świecie uczestnictwo w kulturze jest w znacznej mierze warunkowane posiadaniem odpowiednich kompetencji cyfrowych. Proces ich nabywania zaczyna się już od wczesnego dzieciństwa i odbywa się przede wszystkim w domu. Jakiego typu praktyki kulturowe związane z nowymi technologiami są obecne w polskich rodzinach posiadających dzieci w wieku przedszkolnym? W trakcie wystąpienia podzielimy się wynikami analizy semantycznej wywiadów prowadzonych z rodzicami przedszkolaków z całej Polski w ramach badania towarzyszącego pilotażowi programu Mistrzowie Kodowania Junior. Analiza koncentrowała się na odkrywaniu znaczenia jakie technologiom cyfrowym i internetowi nadawane jest przez młodych rodziców, a także wiele powiedziała na temat poziomu ich e-kompetencji.

Karol Piekarski (Medialab Katowice)
Dla kogo to robimy? O uczestnikach Medialabu Katowice

Czy Medialab jest otwarty na nowych uczestników? Ile młodych kobiet uczestniczy w wydarzeniach wymagających wysokich kompetencji technologicznych? Czy osoby spoza konurbacji katowickiej mają mniejsze szanse zakwalifikowania się na warsztaty? Czy kolejność zgłoszeń wpływa na wyniki rekrutacji? Jak przewidzieć, kto w ostatniej chwili zrezygnuje z udziału w projekcie? Łącząc podstawowe dane o płci, wieku i miejscu zamieszkania uczestników ze szczegółami rekrutacji i przebiegu warsztatów, jesteśmy w stanie odpowiedzieć na wiele pytań nurtujących animatorów edukacji medialnej. Dzięki zastosowaniu prostych narzędzi analitycznych można poznać nie tylko profil użytkowników, ale także zauważyć prawidłowości w ich zachowaniach. Podczas prezentacji przedstawie analizy danych zgromadzonych przez Medialab Katowice w latach 2014-16. Następnie pokażę, w jaki sposób wykorzystać darmowe i otwarte narzędzia do stworzenia własnej bazy danych, dzięki której lepiej zrozumiemy potrzeby i zachowania uczestników naszych projektów.

Grzegorz Zyzik (Uniwersytet Opolski)

Co nam zostanie z tych lat? Krytyczna analiza life-cachingu

Współcześnie niemal każdy ma dostęp do przenośnych urządzeń wyposażonych w twardy dysk, takich jak iPody. W czasach, kiedy przechowywanie danych w sieci staje się coraz łatwiejsze wiele osób zaczęło archiwizować swoje życie w formie cyfrowej. To zjawisko przyciągnęło uwagę badaczy z Amsterdamu, którzy określili je mianem life-caching - „magazynowaniem życia”. Znaczący wzrost ilości „osobistych treści” przyniósł wiele materiałów, które człowiek chciałby zachować w pamięci. Chęć zachowania ludzkich wspomnień i doświadczeń jest tak stara jak dzieje pamiętnika, a może nawet rysunki naskalne. Cyfrowa technologia i Internet pozwoliły wywrócić do góry nogami przekonania na temat prywatności. Możliwe stało się wprowadzenie doświadczeń życiowych pojedynczego człowieka do elektronicznego eteru. Wielu ludzi poświęca mnóstwo czasu na układanie wspomnień w cyfrowym magazynie. Celem mojego referatu jest nakreślenie aktualnej historii zjawiska life-cachingu, następnie odniesienia jej do odwiecznych prób człowieka utrwalenia pamięci. Warto pomyśleć o spuściźnie, którą współczesny człowiek zostawi przyszłym pokoleniom. Czy wirtualny bank pamięci w Internecie ma gromadzić wiedzę niegdyś magazynowaną w bibliotekach, czy ma zastąpić pudełko na slajdy z wakacji. Z pewną dozą ostrożności stwierdzam, że tu zarysowuje się najważniejsze zadanie dla cyfrowej humanistyki. Jest to krytyczna refleksja nad cyfrowymi treściami, tworzonymi przez człowieka. W przeciwnym razie Internet nie będzie skarbnicą wiedzy, lecz wysypiskiem śmieci. Oczywiście bywa, że już jest tak postrzegany. Warto jednak zaznaczyć, że takie bezwarunkowe stwierdzenie jest w swej istocie zaprzeczeniem idei humanistyki. Pamięć jest niezwykle ważnym elementem każdej cywilizacji, a nowoczesne technologie prze wieki odciążały umysł człowieka. Dziś nie jesteśmy już skazani na ciągłe ustne powtarzanie w celu utrwalenia naszej wiedzy. Cyfrowe technologie przyniosły natychmiastowość, w każdej chwili możemy coś nagrać, zrobić zdjęcie i skomentować na forum. Pytanie, czy w ślad za tyloma udogodnieniami nie zniknął rozsądek i cel upamiętniania ważnych dla człowieka chwil. W istocie można mieć wątpliwości widząc zdjęcia wczorajszego śniadania, jako główny wątek konta na Facebooku.

Michalina Stopnicka (Uniwersytet Warszawski)

Data literacy - kompetencje w zakresie korzystania z danych

Zagadnienie data literacy zostanie przedstawione w referacie z perspektywy bibliotekarzy i pracowników informacji. Omówione zostaną różne definicje pojęcia oraz związek data literacy z innymi kompetencjami, przede wszystkim information literacy. Przedstawiony zostanie także przegląd najważniejszych kompetencji, które powinien posiadać bibliotekarz zajmujący się pracą z danymi.

Mateusz Sikora (Uniwersytet Wrocławski)
Wykorzystanie QR-kodów w monografiach naukowych

W wystąpieniu przedstawię konsekwencje wynikające z wykorzystania przez badaczy społecznych nowych technologii w procesie publikowania wyników swoich badań. QR-kody - często wykorzystywane jako forma reklamy produktu - mogą być także stosowane jako dopełnienie tekstu naukowego. Dzięki wykorzystaniu tego rodzaju elementu komunikacji z czytelnikiem, badacz otrzymuje możliwości wyrazu, które nie są dostępne za pośrednictwem tradycyjnego tekstu pisanego. Zawartość QR-kodu wydaje się być niemal nieograniczona. Mogą się w nim znaleźć na przykład statystyczne wyniki badań, tabele, wykresy, ale również wypowiedzi samego badacza lub jego rozmówców, materiały audiowizualne, a nawet podkład muzyczny dołączony do artykułu. Wykorzystanie tego rodzaju innowacji w tekście naukowym jest również próbą odpowiedzi na pytanie - często zadawane przedstawicielom nauk humanistycznych - jak, w ciekawy i interesujący dla szerokiego grona odbiorców sposób, przekazywać efekty swoich prac. Do zaprezentowania głównych tez wystąpienia wykorzystam przykład współredagowanej przeze mnie monografii. Dzięki poprzedzeniu artykułów naukowych kodami QR, odsyłającymi czytelnika do przygotowanych przez autorów tekstów treści multimedialnych udostępnionych w Internecie autorzy, nadali swoim refleksjom - dotyczącym zagadnień związanych z obywatelnością w Polsce i na Litwie - dodatkowego wymiaru. Czytelnicy mogą natomiast bezpośrednio zaangażować się w treść książki - w QR kodach znajdują oni możliwość wyrażenia swoich opinii w postaci komentarzy. W wystąpieniu, zaprezentuję korzyści i konsekwencje wynikające z wprowadzeniem do monografii naukowych narzędzi cyfrowych.

Anna Mierzecka (Uniwersytet Warszawski)
Cyfrowa przestrzeń jako narzędzie organizacji, udostępniania i promocji oferty bibliotek akademickich

W obecnej rzeczywistości, gdzie znaczna część działań skierowanych na dotarcie do informacji odbywa się w cyfrowej przestrzeni, instytucje udostępniające różnego rodzaju zasoby informacyjne muszą zadbać o właściwą reprezentację i dostępność w sieci. Dotyczy to zwłaszcza bibliotek akademickich, gdyż wśród użytkowników korzystających z jej zasobów, studentów i pracowników naukowych, odsetek osób korzystających z internetu jest wyjątkowo wysoki. Celem przygotowywanej prezentacji jest analiza efektywnych sposobów oferowania dostępu do zbiorów i usług bibliotecznych w sieci: pod uwagę będą brane zarówno sposoby dostępu do zbiorów, jak i oferta kulturalna i szkoleniowa bibliotek. Wśród użytkowników bibliotek: studentów i pracowników naukowych przeprowadzono badania, które pozwolą na zaprezentowanie tych zagadnień z perspektywy ich potrzeb informacyjnych. Dodatkowo przedstawione zostaną te rozwiązania wdrażane przez biblioteki na całym świecie, które zyskały uznanie jako najbardziej przyjazne i dostosowane do sposobów korzystania z zasobów sieciowych przez użytkowników.

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Obserwatorium Kultury 2015, przy wsparciu Fundacji Orange, projekt pt. „Zmiany kultury czytelniczej w Polsce w kontekście upowszechnienia e-tekstów i urządzeń pozwalających z nich korzystać”.

Logo konferencji autorstwa [OPEN COMMONS LINZ](#) udostępnione na licencji Creative Commons.