

Daniel Softysiak

Szkoła Doktorska Nauk Humanistycznych
Katedra Nowych Mediów i Kultury Cyfrowej
Uniwersytet Łódzki
ORCID 0000-0001-6151-3334

Laboratoria edukacji medialnej w Polsce**Wprowadzenie**

W ciągu ostatniej dekady dyskurs dotyczący laboratoriów cyfrowej humanistyki szeroko rozwinął się nie tylko w ramach zachodniego pola badawczego, lecz również w realiach polskiej akademii. Chociaż rozważania dotyczące laboratorium i procesów wiedzotwórczych zachodzących w ich przestrzeni pojawiły się już na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, to sam fakt ukazania się polskiego tłumaczenia pracy *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych* (Latour, Woolgar 2020) ponad czterdzieści lat od drugiego wydania w języku autorów obrazuje zapóźnienie w upowszechnieniu się paradygmatu laboratorium wśród polskich humanistów. Praktyczne wdrażanie tejże idei również spotkało się z niemałym zapóźnieniem względem inicjatyw prekursorskich. Pierwszy polski obóz medialabowy w Chrzelicach (Jałosińska 2010) odbył się blisko ćwierć wieku po założeniu przez Nicolasa Negroponte słynnego MIT Media Lab w Stanach Zjednoczonych.

Wydarzenie „Obóz Kultury 2.0. Medialab Chrzelice”, zorganizowane przez Fundację Ortus jako kilkudniowy cykl warsztatów dla osób zainteresowanych sztuką i kulturą cyfrową, można uznać za inhibitor zwrotu laboratoryjnego w polskiej humanistyce. Następnym inicjatywy w Chrzelicach było dalsze eksperymentowanie z formułą laboratorium mediów. Organizowano kolejne warsztaty, między innymi w Lubinie i w Warszawie (Dąbrowska 2012: 187), a także podjęto próby stworzenia stałych instytucji i projektów medialabowych. Współcześnie model pracy laboratoryjnej aplikowany jest do projektów realizowanych przez zróżnicowane instytucje kulturalne i naukowe, zarówno te podążające za aktualnymi trendami, jak i te o bardziej tradycyjnej proveniencji. Jeśli przyjrzeć się postępowym jednostkom, na szczególną uwagę zasługują trzy polskie inicjatywy medialabowe: Medialab Gdańsk, Medialab Katowice oraz UBU lab w Krakowie, które wyróżniają się znaczącą aktywnością, a w przypadku dwóch pierwszych również kilkuletnim stażem.

Celem niniejszego artykułu jest analiza koncepcji laboratorium humanistycznego jako paradygmatu silnie akcentującego oraz wdrażającego w praktycznych realizacjach postulaty edukacji medialnej. Podłoże teoretyczne fundują współczesne stanowiska opisujące laboratorium poprzez szereg charakteryzujących je cech oraz

próby stworzenia podstawowej taksonomii (Pawlicka-Deger 2020). Syntetyczny przegląd teoretycznej literatury przedmiotu wraz z historyczną perspektywą genealogii koncepcji laboratorium (Kil 2021) wprowadza do zasadniczej części artykułu, opartej na badaniach jakościowych trzech wspomnianych wyżej ośrodków medialabowych w Polsce przeprowadzonych w pierwszej połowie 2021 roku. Szczególnie znaczącym aspektem, który wpłynął na całokształt przeprowadzonych badań była pandemia koronawirusa. W konsekwencji wyjątkowej sytuacji epidemiologicznej analizowane medialaby znacząco ograniczyły swoją aktywność, a kwerendy prowadzone na potrzeby przedstawionych w niniejszym artykule badań zorganizowano w formie zdalnej.

Przegląd stanowisk teoretycznych

Teoretyczne ujęcie laboratorium humanistycznego przysparza wielu problemów, począwszy od zróżnicowania definicji obecnych w literaturze przedmiotu, a skończywszy na swego rodzaju paradoksie epistemologicznym. Medialaby z założenia stanowią instytucje niezwykle różnorodne (Filiciak, Tarkowski 2011: 12), co utrudnia stworzenie jednej, hegemonicznej definicji dla wszystkich inicjatyw (Pawlicka-Deger 2020: par. 31). Wydaje się jednak, iż rozwiązaniem pozwalającym na ogólne scharakteryzowanie laboratoriów jest stworzenie zbioru cech wskazującego na najważniejsze aspekty laboratoryjnego paradygmatu. Interesującą propozycją jest zestaw wyróżników charakteryzujących model laboratorium zaproponowany przez Urszulę Pawlicką-Deger. Badaczka wskazuje na interdyscyplinarność działań, kolektywność, interinstytucjonalność, ahierarchiczność, eksperymentalność oraz innowacyjność (Pawlicka 2017: 330). W późniejszej pracy Pawlicka włącza powyższe wyznaczniki do definicji humanistycznego laboratorium:

Laboratorium w humanistyce stanowi techniczną, badawczą oraz intelektualną infrastrukturę dla humanistycznych działań i dociekań, która dysponuje przestrzenią (fizyczną, wirtualną lub konceptualną), społecznością oraz zasobami do prowadzenia szeregu aktywności wynikających ze specyficznej funkcji laboratorium (np. badawczej, designerskiej, laboratorium jako miejsca pracy, serwisowej, pedagogicznej i laboratorium zaangażowanego publicznie). Charakter inicjatyw laboratoryjnych jest wyznaczany poprzez następujące zasady: interdyscyplinarność, współpraca, współtworzenie, zespołowość i eksperymentowanie (Pawlicka-Deger 2020, par. 32)¹.

Badaczka, wskazując na niejednoznaczny status przestrzeni współczesnego laboratorium, zwraca się ku najnowszym dyskusjom dotyczącym przemian tego modelu pracy. Po laboratorium fizycznym, o charakterze stałym lub tymczasowym²,

¹ Jeżeli nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty ze źródeł obcojęzycznych w niniejszym artykule są w przekładzie autora (D.S.). Tekst oryginalny: „A laboratory in the humanities is a technical, research, and intellectual infrastructure for humanistic issues and inquiries which offers space (physical, virtual or conceptual), community, and resources to conduct a set of activities resulting from its specific function (e.g. research, design, work station, service, pedagogical, and public engagement). Laboratory initiatives are guided by the following principles: interdisciplinarity, collaboration, co-creation, team-based, and experimentation”.

² O laboratoriach tymczasowych pisał już w 1999 roku Geert Lovink (2011).

przyszedł czas na formy wirtualne i hybrydyczne. Zjawisko hybrydyzacji laboratorium szczególnie zyskało na popularności w trakcie pandemii COVID-19, która zmusiła wiele instytucji kultury i nauki do podjęcia działań o charakterze zdalnym lub w najlepszym razie hybrydycznym. Procesy usieciowienia prowadzą do upowszechnienia modelu laboratorium rozproszonego, którą to koncepcję Krzysztof Abriszewski charakteryzuje poprzez decentralizację zachodzących w nim procesów (2021: 60). Laboratorium zaczyna funkcjonować bardziej jako sieć płynnych powiązań pomiędzy jednostkami i zespołami (węzłami) niż zespół badaczy osadzony w konkretnej przestrzeni. Model ów wyłonił się jako naturalna konsekwencja współczesnych praktyk komunikacyjnych zapośredniczonych łącznością sieciową.

Poza definicjami strategicznymi częstą praktyką wśród inicjatorów działań laboratoriów jest tworzenie definicji taktycznych. Służą one scharakteryzowaniu konkretnej inicjatywy, uwzględniając specyfikę działania oraz jego *modus operandi*. Z takimi ujęciami można się spotkać między innymi przy organizacji tymczasowych medialabów o charakterze kilkudniowych, intensywnych warsztatów. „Obozy” czy też „złoty” medialabowe były szczególnie popularne w Polsce tuż po roku 2010, kiedy koncepcja medialabu upowszechniła się na lokalnym polu. Jako przykład definicji taktycznej można wskazać sformułowanie wypracowane na potrzeby inicjatyw prowadzonych w Lublinie: „W Lublinie przypisaliśmy labom następującą definicję użytkową: »krytyczne kulturowo interfejsy cyfrowej rewolucji, miejsca synergicznych spotkań kultury, wiedzy i techniki«” (Celiński 2011: 61). Metafora interfejsów kulturowych wskazuje na edukacyjny aspekt medialabu, który pośredniczy pomiędzy techniką a społeczeństwem.

Zanim jednak przejdę do rozważań edukacyjnych aspektów humanistycznego laboratorium, chciałbym zwrócić uwagę na jego genezę, która sięga znacząco dalej niż lata osiemdziesiąte ubiegłego wieku. Na możliwości historycznego dopatrywania się pochodzenia paradygmatu wskazuje Aleksandra Kil, sięgając do przypadku belgijskiego naukowca Paula Otleta, którego określa mianem „prekursora zwrotu infrastrukturalnego” (Kil 2021: 119). Mimo iż badaczka analizuje przypadek Laboratorium Mundaneum, stanowiącego koncepcję opartą na metodologii analogowej, to wizja przekształcenia tradycyjnej biblioteki w „laboratorium pracy intelektualnej” wiązała się z działaniami charakterystycznymi dla współczesnych inicjatyw medialabowych. Jeśli przyjąć taką perspektywę, okazuje się, iż koncepcja wspólnototwórczej, edukacyjnej i laboratoryjnej przestrzeni powstała niemalże sto lat temu (Kil 2021: 126–127), jednakże w praktyce realizowana jest dopiero od czterdziestu lat.

Edukacyjny potencjał laboratorium

Przykład Mundaneum, „instytucji wymykającej się jednoznacznej formule, łączącej w sobie elementy biblioteki, archiwum, muzeum” (Kil 2021: 119), znakomicie wprowadza do dyskusji nad edukacyjnym aspektem humanistycznego laboratorium. Instytucje te są z założenia nastawione na prowadzenie działań o charakterze wiedzotwórczym, zarówno sformalizowanych, jak i w ramach oddolnej wymiany wiedzy pomiędzy uczestnikami warsztatów, seminariów oraz działań projektowych.

Edukacyjny potencjał humanistycznych laboratoriów jest stale obecnym elementem akademickiego dyskursu, szczególnie w zakresie realizacji postulatów edukacji medialnej. Grzegorz Stunża charakteryzuje medialab jako „eksperymentalną pracownię (ang. *lab*) edukacyjną” (2012b: 11), w ramach której konieczny jest namysł nad edukacją medianą (2012a: 17), przy jednoczesnym włączeniu aspektu krytycznego (2012b: 13).

Edukacja w laboratorium, a w większości przypadków całe inicjatywy medialabowe, opiera się na zaaplikowaniu koncepcji kolektywnej inteligencji (Levy 1997). Interdyscyplinarne zespoły badawcze tworzą sieci komunikacyjne, zarówno na poziomie samego zespołu, jak i w ramach pozainstytucjonalnej wspólnoty wiedzy. W wyniku kooperacji członków zespołu laboratoryjnego następuje weryfikacja dotychczasowych stanowisk oraz konfrontacja jednostkowych doświadczeń, prowadząca do wspólnotowego wytworzenia wiedzy teoretycznej oraz praktycznej. Pawlicka podkreśla, iż procesy wiedzytwórcze pobudzane są między innymi przez ahierarchiczną strukturę pracy odchodzącą od sformalizowanych praktyk komunikacyjnych (2017: 330). Ahierarchiczność sprzyja spontanicznym działaniom podejmowanym w trakcie eksperymentowania w laboratorium, sprzyjając jednocześnie edukacji dialogicznej. Role uczniów i nauczycieli zyskują wymiar procesualny – sztywna struktura relacji nauczyciel – uczeń zostaje zastąpiona zmiennością ról (Stunża 2012b: 12).

Pomimo iż procesów edukacyjnych dopatrywać się można w laboratoriach humanistycznych wszelkiego rodzaju, warto zaznaczyć jednostki skoncentrowane głównie na działalności pedagogicznej. Pawlicka-Deger wyróżnia sześć funkcji laboratoriów w humanistyce: *research-focused lab*, *design-focused lab*, *work station-type lab*, *public engagement-focused lab*, *pedagogical lab* (2020, par. 30)³. W odniesieniu do edukacji medialnej najważniejszą funkcją laboratorium jest aspekt pedagogiczny. Badaczka charakteryzuje laboratorium pedagogiczne jako:

[...] miejsce nauczania, trenowania i uczenia się podczas kursów, seminariów, wykładów, warsztatów *etc.* Laboratorium, które implikuje kolektywne i eksperymentalne praktyki, prowadzące do upowszechnienia nowych form nauczania i uczenia się w humanistyce, łącznie z praktykowaniem opartym na podejściu uczenia się poprzez działanie⁴ (Pawlicka-Deger 2020, par. 30).

Laboratoria koncentrujące się na działaniach związanych z poszerzaniem wiedzy z zakresu cyfrowej humanistyki stanowią ważny element uzupełniający systemową edukację medialną. Trzeba zaznaczyć, że chociaż w sferze szkolnictwa zasadniczego jest ona szeroko ujęta w podstawie programowej (rozproszona w ramach różnych przedmiotów), to w praktyce cele kształcenia nie są realizowane na wystarczającym poziomie (Biedrzycki 2015: 243, 262). Polska szkoła stanowi instytucję

³ Pozostawienie anglojęzycznych terminów wynika z istotnych zmian w warstwie znaczeniowej podczas translacji na język polski.

⁴ Tekst oryginalny: “A place for teaching, training and learning through courses, seminars, lectures, workshops *etc.* A laboratory that implies collaborative and experimental practices, entails the dissemination of new forms of teaching and learning in the humanities, including hands-on practices based on the learning-by-doing approach”.

zbyt zamkniętą na nową metodykę nauczania, która niezbędna jest do skutecznego edukowania w zakresie krytycznego korzystania z mediów (Drzewiecki, Stunża 2015: 339).

W perspektywie niewydolności systemu oświaty w działaniach związanych z edukacją medialną na znaczeniu zyskują zewnętrzne inicjatywy, w szczególności ruch społeczny trzeciego sektora. Organizacje pozarządowe wraz z instytucjami kultury tworzą silny korpus edukacji medialnej, który we współpracy ze szkołami staje się elementem kształcenia ustawicznego (Drzewiecki, Stunża 2015: 344). Działania międzysektorowe odpowiadają pracy charakterystycznej dla modelu laboratoryjnego, czego przykładem są analizowane przeze mnie medialaby, łączące oddolną inicjatywę z funkcjonowaniem w ramach zinstytucjonalizowanych ośrodków publicznych oraz z silną współpracą z fundacjami, stowarzyszeniami, uniwersytetami i bibliotekami.

Pojęcie edukacji medialnej w perspektywie medialabów

Prowadząc rozważania dotyczące edukacyjnego potencjału laboratoriów humanistycznych, należy jeszcze raz powrócić do kwestii podstawowej, mianowicie do definicji pojęcia edukacji medialnej oraz elementów szczególnie istotnych w dalszym studium przypadków. Definicja zaproponowana przez Krajową Radę Radiofonii i Telewizji określa edukację medialną mianem „proces[*u*] kształtowania i upowszechniania umiejętności świadomego i krytycznego korzystania ze środków społecznego przekazu” (Dąbrowska i in. 2012: 12). Tak szerokie ujęcie obejmuje zarówno praktyki związane z odbiorem mediów tradycyjnie analogowych (takich jak prasa drukowana), funkcjonujących w modelu komunikacyjnym jeden (nadawca) do wielu (odbiorców), jak i praktyki charakterystyczne dla mediów społecznościowych. W czasach powszechnej digitalizacji dokumentacji oraz elementów życia codziennego rozgraniczenie pomiędzy mediami analogowymi a cyfrowymi traci na znaczeniu. Zależy mi jednak na wyeksponowaniu elementów edukacji medialnej charakterystycznych dla działań prowadzonych przez medialaby. Sprowadza się to w znacznej mierze do edukacji cyfrowej, obejmującej między innymi cyberkulturę, projektowanie informacji oraz *software studies* (Maj 2017: 89–90). Medialaby koncentrują się na podnoszeniu cyfrowych kompetencji, w tym refleksji krytycznej nad funkcjonowaniem w usieciowionym społeczeństwie opanowanym przez wszechobecną logikę algorytmów komputerowych. Działania te można rozpatrywać w kontekście edukacji medialnej 3.0. Znacząco akcentuje ona kwestie krytycznej analizy całego systemu medialnego, w tym algorytmicznych mechanizmów zarządzających aktywnością użytkownika (Ptaszek 2019: 165). Trzecia generacja edukacji medialnej koncentruje się również na zagadnieniach związanych z kontrolą informacji, ich pozyskiwaniem z ogromnych zbiorów danych nieustrukturyzowanych (*Big Data*) oraz interakcją pomiędzy aktorami ludzkimi i nie-ludzkimi (Ptaszek 2019: 166). Wymienione zagadnienia, jak wykazuję w studium przypadku, stanowią nieodłączne aspekty edukacyjnych działań polskich medialabów.

Badania polskich medialabów

Studium polskich medialabów zacznę od syntetycznego wprowadzenia charakterystyki oraz metodologii przeprowadzonych badań. Projekt „Medialaby w Polsce. Nowe laboratoria humanistyki cyfrowej”⁵ koncentrował się na zbadaniu kondycji wybranych medialabów oraz sprawdzeniu, jakimi metodami realizują one model pracy laboratoryjnej. Cel obejmował określenie głównych kierunków rozwoju poszczególnych instytucji oraz podejmowanych przez nie działań, szczególnie w kontekście humanistyki cyfrowej.

Badania zostały przeprowadzone na podstawie krytycznej analizy literatury przedmiotu oraz z wykorzystaniem metod jakościowych. Analiza dotyczyła także zagadnień z pokrewnych obszarów badawczych. Z uwagi na sytuację epidemiologiczną badanie zostało ograniczone do kwerend zdalnych, wykorzystujących częściowo ustrukturyzowane wywiady (*Badania jakościowe* 2012: 221–222) oraz metody netnograficzne (Kozinets 2012), służące analizie działań instytucji w przestrzeni mediów społecznościowych. Ustrukturyzowane wywiady oparte zostały na kwestionariuszu piętnastu głównych pytań, podzielonych według poniższych kategorii:

- I. Powstanie instytucji oraz jej bieżące funkcjonowanie, główne cele i założenia.
- II. Rola medialabu w lokalnym kontekście (przestrzeni miejskiej oraz społeczności).
- III. Wpływ pracy o charakterze laboratoryjnym na model uprawiania współczesnej humanistyki.
- IV. Rola laboratorium w procesie edukacji medialnej.

W badaniu udział wzięło pięciu respondentów pracujących w polskich medialabach lub mających znaczny wpływ na ich działania i kształt; w ich gronie znaleźli się: Karina Rojek oraz Grzegorz Stunża (Medialab Gdańsk), Jan Argasiński (UBU lab), Oskar Adamus i Karol Piekarski (Medialab Katowice). Odpowiednio dobrana grupa respondentów pozwoliła na uchwycenie wielu nieudokumentowanych dotychczas aspektów dotyczących powstania oraz funkcjonowania analizowanych medialabów.

Medialab Katowice

Początki Medialabu Katowice sięgają roku 2012, kiedy z inicjatywy Karola Piekarskiego rozpoczęto projekt o charakterze laboratoryjnym (Piekarski 2013: 5). Na jego powstanie złożyło się kilka czynników, tworzących dogodne warunki do rozwinięcia idei. Należały do nich: ubieganie się Katowic o tytuł Europejskiej Stolicy Kultury, a co za tym idzie – powstanie miejskiej instytucji kultury Miasto Ogrodów, zainicjowanie pomysłu medialabowego przez Piekarskiego oraz uzyskanie grantu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu edukacji medialnej. Początkowe działania stanowiły poszukiwania ścieżki rozwoju instytucji w ramach programu zatytułowanego „Przyjemność eksperymentowania”:

⁵ Projekt zrealizowano w ramach piątej edycji programu Studenckich Grantów Badawczych Uniwersytetu Łódzkiego: Daniel Sołtysiak, 1.01–30.06.2021, „Medialaby w Polsce. Nowe laboratoria humanistyki cyfrowej”, Studenckie Granty Badawcze Uniwersytetu Łódzkiego.

Pierwszy rok Medialabu był też okresem poszukiwania najlepszej formuły edukacji medialnej. Sprawdzaliśmy, jak przyciągnąć uwagę uczestników w środowisku przesyconym różnego rodzaju wydarzeniami i propozycjami spędzania wolnego czasu. Zastanawialiśmy się, w jaki sposób utrzymać równowagę pomiędzy praktycznymi umiejętnościami a potrzebą rozwijania kreatywności uczestników. Czy nasze tematy okażą się wystarczająco atrakcyjne? Czy młodzi ludzie poświęcą kilka dni z rzędu na pracę bez natychmiastowej gratyfikacji? (Piekarski, 4.06.2021)⁶.

W wyniku rozpoznania lokalnego kontekstu oraz zaplecza kompetencji cyfrowych, jakimi dysponuje społeczność, określono możliwości dalszych działań. Medialab Katowice specjalizuje się w opracowywaniu oraz wizualizacji danych, których nauczanie stało się ważną osią aktywności: „My akurat zaczęliśmy się zajmować wizualizacją danych, bo odkryliśmy, że jest taka potrzeba [...] ale też odkryliśmy, że mamy ekspertów, którzy są w stanie na starcie te kompetencje wnieść, po to aby tworzyć te projekty, uczyć kogoś innego itd.” (Piekarski, 4.06.2021). W przytoczonym fragmencie wywiadu widoczna jest świadomość twórcy labu dotycząca poziomej edukacji, która umożliwi dyfuzję kompetencji medialnych w ramach zespołu warsztatowego. Zasadniczym celem powstania instytucji było wypełnienie szeroko rozumianej luki edukacyjnej w Katowicach obejmującej edukację medialną, cyfrową oraz regionalną (Piekarski, 4.06.2021). Edukacja medialna realizowana jest w oparciu o dwie zasadnicze osie – działania warsztatowe i wykładowe oraz aktywność badawczą, skoncentrowaną głównie na terenie miasta. Wśród projektów warsztatowych warto wymienić inicjatywy z zakresu poszerzania kompetencji cyfrowych, takie jak warsztaty z programowania, wprowadzenie do uczenia maszynowego czy kreatywne konstruowanie technologii przy wykorzystaniu Arduino oraz Bare Conductive. Zainteresowania badawcze skoncentrowano wokół działań o charakterze lokalnym, badając przestrzeń miejską przy wykorzystaniu ogólnodostępnych oraz pozyskanych danych (Adamus, 25.05.2021). Działania te poskutkowały między innymi projektem związanym z historią ulicy Kościuszki, głównej promenady Katowic. W ramach tych aktywności stworzono wystawę *site specific* opartą o dane pozyskane w trakcie kwerendy w archiwum miejskim. Przedmiotem wystawy było dwanaście artefaktów dotyczących ulicy Kościuszki oraz kilkanaście spacerowników umożliwiających zainteresowanym samodzielną eksplorację przestrzeni wokół ulicy arterii (Adamus, 25.05.2021). Wydano również monografię historii ulicy – *Promenada na południe*, pod redakcją Magdaleny Chmiel (jednej z członkiń zespołu medialabu), skoncentrowaną na aspekcie historycznym (Medialab Katowice).

W toku badań nad Medialabem Katowice szczególnie istotne okazały się elementy charakterystyczne dla edukacji medialnej: *open source*, *open access* oraz *open content*. Respondenci podkreślają świadome korzystanie z oprogramowania tworzonego w ramach wolnych licencji, zarówno w trakcie warsztatów, jak i w analizie danych (Adamus, 25.05.2021). Cyfrowe komponenty stworzone na potrzeby medialabu (dane, programy komputerowe, kod) są dodatkowo udostępniane

⁶ Cytaty oraz fragmenty niniejszej części artykułu bazują na wywiadach przeprowadzonych z przedstawicielami medialabów. Zapis wskazuje nazwisko respondenta oraz datę przeprowadzenia rozmowy.

w przestrzeni serwisu GitHub, co podkreśla jeden z aspektów edukacyjnej otwartości laboratoryjnego modelu pracy:

Jeśli robiliśmy [...] badanie, które miało na celu przeanalizować jakieś problemy przestrzenne w Katowicach, na przykład rozwój terenów zielonych albo dostępność stacji rowerowych, to staraliśmy się to robić w oparciu o dane z OpenStreetMap i Pythona [...] a nie jakiś inny software, który jest własnościowy. Tak samo z wizualizacją, analizą danych. Też woleliśmy robić warsztaty na bazie jakichś narzędzi, z jednej strony języków programowania takich jak air czy Python, które są *open source*, ale z drugiej narzędzi online, takich jak Data Raper albo Raw Graphs, a nie bazować na rozwiązaniach komercyjnych. [...] Ten Data Raper albo Raw Graphs są dobrymi przykładami, bo są to narzędzia rozwijane przez [...] ruch *open source* i widzimy rolę medialabu również w tym zakresie, żeby promować narzędzia, które są ogólnodostępne i które bazują na otwartym kodzie (Piekarski, 4.06.2021).

Zagrożenie dla otwartości medialabu oraz podejmowania aktywności o charakterze interdyscyplinarnym i międzysektorowym niesie odgórna instytucjonalizacja, sprzeczna z laboratoryjnymi cechami pracy opartej na oddolnych inicjatywach. Piekarski zwraca uwagę na formalny problem działań interdyscyplinarnych przy pozyskiwaniu funduszy oraz organizowaniu współpracy ze zróżnicowanymi podmiotami (Piekarski, 4.06.2021). Przykładem konkretnej aktywności niwelującej powyższy problem jest zapoczątkowany w 2019 roku program mikrograntów, oparty na oddaniu części budżetu do dyspozycji uczestników zgłaszających inicjatywy o charakterze edukacyjnym, artystycznym oraz społecznym. Polityka mikrograntowa była wynikiem autodiagnozy medialabu, którego zespół dostrzegł lukę programową dla grupy wiekowej od szesnastego roku życia do wczesnego etapu edukacji wyższej (Adamus, 25.05.2021). Zróżnicowanie działań zaproponowanych przez uczestników mikrograntów pozwoliło na wykroczenie poza dotychczasową konwencję medialabu (podejmowanie aktywności związanych głównie z technologiami), wprowadzając inicjatywy artystyczne (stanowiące dotychczas nieznacznym element programu instytucji). Jednocześnie działalność artystyczna i edukacyjna została zdywersyfikowana pomiędzy zaangażowanych grantobiorców.

Analiza grupy odbiorczej wydarzeń labu została przeprowadzona w roku 2014. Na tej podstawie określono główny target jako grupę tak zwanych świadomych studentów, czyli osoby kształcące się na kierunkach artystycznych oraz humanistycznych uczelni wyższych (Adamus, 25.05.2021). Członkowie zespołu podkreślają, iż starają się wprowadzać działania angażujące szerszą grupę odbiorczą, jednak z uwagi chociażby na kompetencje prowadzących warsztaty problemem stają się inicjatywy kierowane do młodszych odbiorców oraz do osób nieobeznanych z działalnością laboratoryjną. Instytucja nawiązuje także współpracę w zakresie formalnej edukacji medialnej z zewnętrznymi podmiotami, również spoza Katowic. Działania edukacyjne w formie warsztatów kierowane są między innymi do studentów Uniwersytetu Śląskiego oraz Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, stając się elementem programu studiów na kierunkach o orientacji medioznawczej (Adamus, 25.05.2021).

Krytyczna refleksja nie tylko nad technologią, ale również nad całym modelem działalności laboratorium jest silnie obecna w aktywnościach omawianego medialabu, związanych z szeroko pojętą edukacją medialną. Pojawia się ona zarówno w aplikowaniu otwartego oprogramowania do działań badawczych, jak i w prowadzeniu warsztatów z zakresu technologii cyfrowych. Medialab Katowice dysponuje rozbudowaną bazą technologiczną narzędzi umożliwiających stworzenie unikalnej oferty warsztatowej. Należą do nich między innymi wspomniane zestawy Arduino oraz Bare Conductive, umożliwiające skonstruowanie materialnych artefaktów podczas pracy w labie. Działania te więc to nie tylko aktywności na poziomie *software*, ale również *hardware*.

UBU lab

Działający w przestrzeni Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego UBU lab został zainicjowany przez Piotra Mareckiego, profesora UJ. Laboratorium zostało ufundowane w ramach grantu Narodowego Programu Rozwoju Humanistyki na lata 2016–2019, ogłoszonego przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego (Wershler i in. 2017), do którego wykonania Marecki zaprosił kilku badaczy oraz artystów. Aktywności podejmowane w medialabie skoncentrowane są głównie wokół mikrokomputerów z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych oraz tworzeniu dzieł kultury cyfrowej. Marecki wymienia trzy zasadnicze osie działalności:

1. Badanie kreatywności w cyfrowym wieku (np. eksperymenty cyfrowe, demoscena, literatura elektroniczna, sztuka mediów, kreatywne programowanie, gatunki cyfrowe, aplikowanie idei DIY w pracy z platformami).
2. Tworzenie zaawansowanych dzieł cyfrowych (głównie mocno programistycznych prac).
3. Nauczanie kultury cyfrowej (Wershler i in. 2017).

Organizujący się przed ponad rok medialab realizował działania badawcze związane z grantem NPRH, który zakładał między innymi zbadanie szerokiej grupy zagadnień kulturowych związanych z mikrokomputerami (klonowanie platform, demoscena itp.). Jeszcze przed utworzeniem fizycznego laboratorium prowadzono szereg seminariów naukowych i warsztatów, a także kompletowano niezbędną bazę technologiczną. Z uwagi na rozwiniętą społeczność laboratoryjną (nieformalnych uczestników prowadzonych działań) UBU lab stworzył wiele dzieł cyfrowych w ramach oddolnej praktyki okołolaboratoryjnej. Społeczność ta nie została wytworzona, lecz zaadaptowana przez medialab, który zaoferował dogodne warunki interdyscyplinarnej współpracy dla „demoscencowców” oraz „atarowców” – zorganizowanych społeczności aktywnie działających na polu swoich zainteresowań:

Po pierwsze, lab się organizował przez ponad rok. Zanim dostaliśmy przestrzeń, w której mogliśmy robić, [...] to był długotrwały proces wbrew pozorom. Robiliśmy już seminaria labowe i spotkania, zanim jeszcze mieliśmy przestrzeń, więc takie rzeczy już się zaczęły dziać, zapraszaliśmy ludzi itd. A dwa, że jednak demoscena to jest *community*, atarowcy to jest *community*, które funkcjonuje i które jest nawet dość dynamiczne, w związku z tym my się trochę tak wpięliśmy w to. [...] Naszym sukcesem jest to, że przyszli i zostali [...] (Argasiński, 1.06.2021).

Otwartość laboratorium na zewnętrzne jednostki przyczyniła się do powstania wielu oddolnych projektów przy wykorzystaniu zaplecza technologicznego labu. Należą do nich między innymi wygenerowana oraz złożona do druku przy wykorzystaniu ośmiobitowego mikrokomputera Atari książka *Robbo. Solucja* (Marecki, Bociński 2018) czy słynny projekt *Deszczownik*, niezależna gra, która odwołuje się do interaktywnej instalacji *Text Rain* autorstwa Camille Utterback (*Pan Turbo Cogito. Noc Poezji* 2018: 9).

Przestrzeń laboratorium odgrywa istotną rolę we wdrażaniu medialabowego modelu pracy. Podzielono ją według pięciu stref użytkowych na przestrzeń retro, przestrzeń VR, stół warsztatowy, kąciok growy oraz biuro (Marecki, Woynarowski 2017). Odpowiednie zagospodarowanie pomieszczenia wpływa nie tylko na wymiar praktyczny pracy, ale pozwala również odpocząć w trakcie wielogodzinnych warsztatów czy badań. Buduje to przyjazną atmosferę panującą w przestrzeni laboratorium, która wspomaga procesy edukacyjne w grupie uczestników działań. W UBU labie pojawiają się także studenci Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz zewnętrzni wizytatorzy, laboratorium nie posiada jednak rozbudowanego stałego zespołu:

Natomiast takiej ekipy, która tam ciągle siedzi to nie ma znowu tak bardzo dużo. Ale tych takich satelitów orbitujących jest bardzo dużo i myślę, że właśnie lab był otwarty za dnia i byli studenci na wydziale, i oni po prostu krążyli cały czas. Ja myślę, że to jest takie najważniejsze, żeby ci ludzie się trochę oswajali, żeby nie robić typowego zespołu badawczego [...] tutaj właśnie o to chodzi, żeby ludzie sobie przychodzili, wychodzili, nieformalnie (Argasiński, 1.06.2021).

Płynność zespołu zapewnia stałe wprowadzanie nowych koncepcji, podejść oraz pomysłów. Jednakże problemem jest zainteresowanie większej grupy studentów działalnością labu, co dodatkowo utrudnia wysoki próg wejścia w korzystanie z historycznych technologii:

Problem jest taki, że oczywiście przy takim sprzęcie, tak jak mówiłem, że on działa od ręki, to one mają fanaberie, prawda. Czasami się przychodzi, naciska guzik i on się nie włącza, w związku z tym trzeba się pobawić, co się stało w danym momencie (Argasiński, 1.06.2021).

W laboratorium podejmowane są również aktywności skierowane *stricte* ku studentom, które mają na celu podniesienie kompetencji medialnych w zakresie korzystania z historycznych platform komputerowych. Argasiński przywołuje przykład własnych doświadczeń dydaktycznych:

Ja nawet robiłem tak na zajęciach, że po prostu wpuszczałem studentów na salę i mówiłem: „no to wybieracie sobie po 2–3 osoby na komputer, bierzecie manuala i próbujecie uruchomić grę”, i trzeba włączyć ten komputer, trzeba te kabelki tam, ten telewizor z pilotem obsłużyć itd. I to jest, wydaje mi się, ważne doświadczenie w zakresie tego retro (Argasiński, 1.06.2021).

Podstawowe doświadczenie obcowania z anachronicznym medium istotne jest między innymi z perspektywy medioznawstwa nastawionego na archeologię

mediów. Jednocześnie sprzyja krytycznej refleksji nad współczesnym sprzętem komputerowym oraz kwestią archiwizowania niematerialnych wytworów kultury.

Laboratorium dysponuje unikalnym współcześnie zapleczem komputerowym istotnym dla komputeryzacji dawnych państw socjalistycznych Europy. Wśród zgromadzonych urządzeń znajdują się popularne w latach osiemdziesiątych oraz dziewięćdziesiątych w Polsce mikrokomputery takich producentów jak: Atari, Commodore, ZX Spectrum, Amiga oraz bardziej unikatowe jednostki. Ośrodek dysponuje zbiorem kilkudziesięciu konsol telewizyjnych oraz technologią wirtualnej rzeczywistości (HTC Vive), których merytoryczne uzupełnienie stanowi biblioteka książek, gier, dzieł literatury cyfrowej i archiwalnych programów demoscenowych (Marecki, Woynarowski 2017).

Jako główne cele działania UBU labu można wskazać więc aktywności o charakterze badawczym i edukacyjnym. Szeroki katalog dzieł cyfrowych oraz wydanych publikacji przekładają się na poszerzanie kompetencji wśród społeczności niezwiązanych bezpośrednio z UBU labem. Krakowski medialab prowadzi również bardzo aktywną działalność publikacyjną. W ramach zrealizowanego grantu przygotowano szereg monografii oraz tłumaczeń powiązanych tematycznie z prowadzonymi badaniami. Wśród pozycji wartych uwagi należy wymienić serię Biblioteka XX Wieku, wydawaną przez Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Składają się na nią między innymi: przywoływana wcześniej w mojej pracy *Praktyka i eksperyment* (Marecki 2019), traktująca o modelu laboratorium humanistycznego oraz powstaniu UBU labu, książka *UBU lab. Raporty techniczne 2016–2019* (Marecki i in. 2019), szczegółowo opisująca prace nad wybranymi projektami, oraz *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi* (Marecki i in. 2018), dotyczące problematyki memów, gier czy dem. Przetłumaczono także znany podręcznik Nicka Montforta, mentora krakowskiego ośrodka, *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce* (2017).

Medialab Gdańsk

Medialab Gdańsk, funkcjonujący przy Instytucie Kultury Miejskiej, stanowi interdyscyplinarny projekt skoncentrowany wokół problematyki digitalizacji dziedzictwa. Powstał jako następstwo idei zapoczątkowanej na Obozie Kultury 2.0 w Chrzelicach przez lata poszukiwał własnego kierunku rozwoju, eksperymentując z różnymi projektami (Stunża, 11.06.2021). Na tle opisanych przeze mnie wcześniej medialabów wyróżnia się charakterem projektowym, nie posiadając *stricto* laboratoryjnej przestrzeni. Pomimo zinstytucjonalizowania medialabu oraz kilku lat prowadzenia projektu można go rozpatrywać jako formę tymczasową o specyfice zadaniowej. Lab nie posiada stałego zespołu, lecz jedynie koordynatorkę projektu z ramienia IKM-u – Karinę Rojek, która inicjuje współpracę z różnymi środowiskami (akademickimi, lokalnymi, historycznymi, przedstawicielami instytucji miejskich oraz trzeciego sektora) od 2013 roku, rok po rozpoczęciu medialabowego projektu przez Sławomira Czarneckiego, pomysłodawcę i inicjatora działań (Rojek, 25.05.2021).

Jako główną ideę medialabu Rojek wskazuje interdyscyplinarną pracę zespołową: „chodzi o współpracę osób o różnych kompetencjach, umiejętnościach,

[o] pracę projektową i zadaniową, żeby te osoby wspierały się swoją wiedzą i umiejętnościami w podejściu, że [...] każdy może się do czegoś przydać ze swoją wiedzą i uzupełnić resztę” (25.05.2021). Model pracy laboratoryjnej aplikowany jest do projektów nakierowanych na digitalizację dziedzictwa, rozumianą nie tylko jako ucyfrowienie dzieł sztuki i archiwalnych zbiorów, ale również ich dalsze przetwarzanie i ukazywanie w nowej odsłonie (Rojek, 25.05.2021). Aktywności te w znacznej mierze posiadają wymiar edukacyjny, ze szczególnym naciskiem na edukację medialną i lokalną.

W ramach upowszechniania cyfrowych kompetencji Medialab Gdańsk przeprowadza szkolenia dla instytucji miejskich, podczas których podnoszona jest świadomość możliwości kreatywnego wykorzystywania zdigitalizowanych zbiorów. Poprzez edukowanie w zakresie wykorzystywania zdigitalizowanych artefaktów kultury (np. poprzez tworzenie gifów – projekt Pan Kreator) lab przenosi kompetencje medialne na członków lokalnej społeczności. Odbywa się to pośrednio – przedstawiciele instytucji, którzy wzięli udział w projektach medialabu, wykorzystują je następnie w działaniach zorganizowanych dla większej grupy odbiorców. Docelowymi uczestnikami projektów laboratorium są natomiast profesjonalści: „poszliśmy trochę w stronę bardziej profesjonalistów i naukowców, chcemy pokazać też badaczom, humanistom, studentom kierunków humanistycznych, jak oni mogą w swoich pracach naukowych korzystać z tych źródeł” (Rojek, 25.05.2021). Medialab nie jest zamknięty na innych odbiorców, jednak część działań skierowana jest jedynie do profesjonalistów, czego przykładem stanowią szkolenia organizowane dla przedstawicieli lokalnych instytucji. Z kolei zewnętrzna współpraca obejmuje zarówno organizacje trzeciego sektora (Stowarzyszenie Cumy, Hackerspace Trójmiasto), jak i instytucje naukowe (Bibliotekę Gdańską PAN, Uniwersytet Gdański). Przykładem takiej kooperacji jest projekt stworzony wraz z Uniwersytetem oraz z Akademią Muzyczną w Gdańsku. Wywoływacze Gdańscy to działanie opierające się na odtworzeniu historycznych przyspiewek sprzedawców ulicznych z XVIII wieku uzupełnionych o ryciny Mateusza Deischa.

Po kilku latach eksperymentowania Medialab Gdańsk skonkretyzował swoje działania, skupiając się wokół tematu digitalizacji dziedzictwa. Również plany na przyszłość związane są z tą ścieżką rozwoju, w połączeniu z działaniami „na rzecz poznania historii miasta poprzez źródła historyczne, archiwalne i przez pokazanie ich w nowy sposób”, oraz z edukacją humanistów, badaczy i artystów (Rojek, 25.05.2021). Projekty realizowane tuż po zainicjowaniu Medialabu Gdańsk silnie skoncentrowane były na metodyce edukacji medialnej oraz dyskusowaniu jej znaczenia dla laboratoriów. Stunża przywołuje jeden z pierwszych projektów – „EduLab – laboratorium lokalnych zastosowań mediów”, którego celem było przeprowadzenie licznych warsztatów dla młodzieży szkolnej, nauczycieli oraz animatorów kultury. Efektem projektu było również wydanie publikacji *Laboratoria mediów* (2012), zawierającej teksty poświęcone edukacji medialnej w kontekście laboratoriów. Przełożyło się to na wartości i idee Medialabu Gdańsk, akcentujące otwartą edukację medialną – otwartość („otwartość w publicznych instytucjach kultury, społeczne archiwa, licencje *creative commons*, domena publiczna”), oraz „blogi w edukacji, edukacja nieformalna, badania kompetencji komunikacyjnych, programowanie,

kodowanie, humanistyka cyfrowa” (Medialab Gdańsk). Formująca się już na początku powstawania projektu idea edukacji medialnej nadal silnie obecna jest w działaniach gdańskiego laboratorium i zapewne pozostanie w przyszłości jednym z głównych wyznaczników jego aktywności.

Podsumowanie

Działania związane z edukacją medialną są jednym z podstawowych elementów filozofii funkcjonowania medialabów, nawet jeśli owa edukacja nie zachodzi w sposób bezpośredni, lecz w ramach nieformalnej, oddolnej wymiany wiedzy. Skoncentrowanie na zbiorach cyfrowych, wizualizacja danych czy badanie historycznych mikrokomputerów – te wszystkie aktywności sprowadzają się do pracy z medium komputerowym, nieodłącznym towarzyszem ludzkiego życia w XXI wieku. Medialaby wypełniają w tym zakresie lukę w systemie polskiego szkolnictwa, który nadal kładzie znikomy nacisk na świadome i krytyczne korzystanie z mediów cyfrowych. Nieformalność i otwartość edukacji sprzyjają aktywnemu zaangażowaniu odbiorców działań, a w konsekwencji wytwarzaniu wiedzy na bazie praktycznych działań warsztatowych.

Respondenci przeprowadzonych przeze mnie wywiadów podkreślali potrzebę tworzenia kolejnych medialabów w Polsce. Jednocześnie zwrócili uwagę na różnorodność obecnych instytucji oraz możliwe drogi rozwoju kolejnych laboratoriów. Medialaby mogą powstawać nie tylko przy uczelniach i miejskich instytucjach kultury, lecz także w muzeach, organizacjach trzeciego sektora oraz w sektorze prywatnym. Jednakże polskie medialaby mierzą się z wieloma problemami i wyzwaniem wynikającymi z problematyki wpisania nowego modelu instytucji w hierarchiczne struktury ośrodków badawczych i kulturalnych. Należą do nich głównie: problemy instytucjonalne (biurokracja, wysokie koszty działalności, problem działań międzysektorowych, nieodzwierciedlanie charakteru instytucji przez system prawno-administracyjny), parametryzacyjne (niemierzalność efektów pracy) oraz mentalne (przekonanie odbiorców i urzędników do modelu pracy interdyscyplinarnej). Jednak aktywność medialabów w Gdańsku, Krakowie i w Katowicach stanowi przykład realizowalności paradygmatów cyfrowej humanistyki w praktyce. Równocześnie działania te, prekursorskie na krajowym gruncie, tworzą podwaliny pod inicjowanie kolejnych projektów laboratoryjnych.

Bibliografia

- Abriszewski Krzysztof. 2021. „Popularyzacja, innowacje i rozproszone laboratoria w humanistyce”. *Teksty Drugie* nr 2. 45–62.
- Badania jakościowe. *Metody i narzędzia*. 2012. Dariusz Jemielniak (red.). Tom 2. Warszawa.
- Biedrzycki Krzysztof. 2015. *Elementy edukacji medialnej w podstawie programowej kształcenia ogólnego obowiązującej w polskiej szkole od 2009 roku. Jak w świetle zapisów podstawy programowej mogą i powinny być kształtowane kompetencje medialne ucznia?*. W: *O potrzebie edukacji medialnej w Polsce*. Michał Fedorowicz, Sławomir Ratajski (red.). Warszawa. 241–266.

- Celiński Piotr. 2011. Medialab: silnik nowego alfabetyzmu. W: Medialab. Instrukcja obsługi. Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska (red.). Chrzelice. 57–64.
- Dąbrowska Anna Justyna. 2012. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce – katalog inicjatyw. W: Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia. Jarosław Lipszyc (red.). Warszawa. 174–191.
- Dąbrowska Anna Justyna, Drzewiecki Piotr, Jasiewicz Justyna, Lipszyc Jarosław, Stunża Grzegorz D. 2012. Konwergencja kompetencji – definicje edukacji medialnej i informacyjnej. W: Cyfrowa przyszłość. Edukacja medialna i informacyjna w Polsce. Raport otwarcia. Jarosław Lipszyc (red.). Warszawa. 9–16.
- Drzewiecki Piotr, Stunża Grzegorz Dominik. 2015. Znaczenie organizacji pozarządowych i instytucji kultury dla rozwoju edukacji medialnej w Polsce. W: O potrzebie edukacji medialnej w Polsce. Michał Fedorowicz, Sławomir Ratajski (red.). Warszawa. 337–355.
- Filiciak Mirosław, Tarkowski Alek. 2011. Medialab – instrukcja obsługi. W: Medialab. Instrukcja obsługi. Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska (red.). Chrzelice. 11–16.
- Jałosińska Agata. 2010. „Medialab Chrzelice – Obóz Kultury 2.0”. Dwutygodnik. Strona Kultury nr 39. <https://www.dwutygodnik.com/artukul/1465-medialab-chrzelice-obo-z-kultury-20.html>. (dostęp: 3.04.2021).
- Kil Aleksandra. 2021. „Postfiguracje humanistycznej infrastruktury: Laboratorium Mundaneum Paula Otleta”. *Teksty Drugie* nr 2. 118–138.
- Kozinets Robert. 2012. *Netnografia. Badania etnograficzne online*. Maja Brzozowska-Brywczyńska (przeł.). Warszawa.
- Laboratoria mediów. 2012. Grzegorz Stunża (red.). Gdańsk.
- Latour Bruno, Woolgar Steve. 2020. *Życie laboratoryjne. Konstruowanie faktów naukowych*. Krzysztof Abriszewski, Paweł Gaska, Maciej Smoczyński, Adrian Zabielski (przeł.). Warszawa.
- Lévy Pierre. 1997. *Collective Intelligence – Mankind’s Emerging World in Cyberspace*. Cambridge.
- Lovink Geert. 2011. *Tymczasowe miejsce spotkań*. Mirosław Filiciak (przeł.). W: *Medialab. Instrukcja obsługi*. Mirosław Filiciak, Alek Tarkowski, Agata Jałosińska (red.). Chrzelice. 29–33.
- Maj Anna. 2017. „Medialaby, fablaby i banki wiedzy jako nowe modele instytucji edukacyjnych i animacyjnych. Problemy i wyzwania”. *Państwo i Społeczeństwo* nr 3. 86–103.
- Marecki Piotr. 2019. *Praktyka i eksperyment. Laboratoryjny model humanistyki*. Kraków.
- Marecki Piotr, Argasiński Jan K., Woynarowski Jakub, Yermiej, Straka Robert „Hellboj”, Onak Leszek, Olczyk Jacek. 2019. *UBU lab. Raporty techniczne 2016–2019*. Kraków.
- Marecki Piotr, Bociański Wojciech. 2018. *Robbo. Solucja*. Kraków.
- Marecki Piotr, Woynarowski Jakub. 2017. *UBU lab Poster. Konferencja Digital Humanities*. Montreal. http://ubulab.edu.pl/wp-content/uploads/2018/10/DH_POSTER.jpg. (dostęp: 20.06.2021).
- Montfort Nick. 2017. *Odkrywanie kodu. Wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce*. Michał Tabaczyński, Mariusz Pisarski, Adam Ladziński (przeł.). Kraków.

- Pawlicka Urszula. 2017. „Humanistyka: pracownia, centrum czy laboratorium?”. *Teksty Drugie* nr 1. 314–333.
- Pawlicka-Deger Urszula. 2020. „The Laboratory Turn. Exploring Discourses, Landscapes, and Models of Humanities Labs”. *Digital Humanities Quarterly* nr 14.3. [b.n.s.]. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/14/3/000466/000466.html>. (dostęp: 12.08.2021).
- Przyjemność eksperymentowania. Medialab Katowice 2012. 2013. Karol Piekarski (red.). Katowice.
- Ptaszek Grzegorz. 2019. *Edukacja medialna 3.0. Krytyczne rozumienie mediów cyfrowych w dobie Big Data i algorytmizacji*. Kraków.
- Stunża Grzegorz 2012a. Medialab – wyjść poza formalną edukację. W: *Laboratoria mediów*. Grzegorz Stunża (red.). Gdańsk. 15–18.
- Stunża Grzegorz 2012b. Medialab – laboratorium edukacji (medialnej). W: *Digitalizacja dziedzictwa*. Anna Orlik (red.). Chrzelice. 10–15.
- Wershler Darren, Emerson Lori, Parikka Jussi. 2017. An Interview with Piotr Marecki of UBU lab, Poland. W: Darren Wershler, Lori Emerson, Jussi Parikka. *The Lab Book. Situated Practices in Media Studies*. <https://manifold.umn.edu/read/an-interview-with-piotr-marecki-of-ubu-lab/section/8de103db-f056-43af-a356-70147a86a500>. [b.n.s.]. (dostęp: 20.06.2021).

Netografia

- Pan Turbo Cogito. *Noc Poezji*. UBU lab. 2018. <http://ubulab.edu.pl/wp-content/uploads/2018/10/PANcurbo.pdf>. (dostęp: 20.06.2021).

Wywiady przeprowadzone w ramach kwerendy badawczej

- Oskar Adamus. 25.05.2021. Medialab Katowice
- Jan Argasiński. 1.06.2021. UBU lab
- Karol Piekarski. 4.06.2021. Medialab Katowice
- Karina Rojek. 25.05.2021. Medialab Gdańsk.
- Grzegorz Stunża. 11.06.2021. Uniwersytet Gdański, Medialab Gdańsk

Streszczenie

Celem niniejszego artykułu jest analiza koncepcji medialabu oraz jej znaczenia dla edukacji medialnej. Artykuł uwzględnia współczesny dyskurs dotyczący laboratoriów cyfrowej humanistyki oraz szerzej ujmowanego zwrotu laboratoryjnego. Rozważania teoretyczne uzupełnia studium przypadku Medialabu Gdańsk, Medialabu Katowice oraz UBU labu w Krakowie. Analiza instytucji została przeprowadzona na podstawie badań jakościowych. Perspektywa trzech zróżnicowanych inicjatyw wskazuje na zupełnie odmienne wdrażanie postulatów edukacji medialnej i cyfrowej osadzonej w lokalnym kontekście kulturowo-społecznym.

Laboratories of media education in Poland

Abstract

The goal of this article is to analyze concept of medialab and meaning of paradigm for media education. The author takes into account contemporary discourse of digital humanities laboratories and laboratory turn. Theoretical considerations are filled by case study of Medialab Gdańsk, Medialab Katowice and UBU lab in Krakow. Analysis of these institutions

was provided by qualitative research. The perspective of three different initiatives indicates various methods of implementation of media and digital education postulates set in local cultural-social context.

Słowa kluczowe: medialab, edukacja medialna, edukacja medialna 3.0, laboratorium cyfrowej humanistyki, antropologia laboratorium

Key words: medialab, media education, media education 3.0, laboratory of digital humanities, anthropology of laboratory

Daniel Sołtysiak – mgr kulturoznawstwa ze specjalnością nowe media, absolwent studiów licencjackich na kierunku nowe media i kultura cyfrowa na Uniwersytecie Łódzkim; doktorant w Szkole Doktorskiej Nauk Humanistycznych Uniwersytetu Łódzkiego. Członek Stowarzyszenia Działań Artystycznych „GALERIA OFF”, kurator inicjatyw artystycznych, koordynator Międzynarodowego Festiwalu Sztuki INTERAKCJE. Zainteresowania badawcze: laboratoria humanistyczne, cyfrowa humanistyka, kultura *Do It Yourself*, kultura wernakularna, praktyki performatywne w cyberprzestrzeni, netnografia. Grantobiorca w V edycji programu Studenckich Grantów Badawczych Uniwersytetu Łódzkiego, projekt: „Medialaby w Polsce. Nowe laboratoria humanistyki cyfrowej”.