

Ana-Maria TILIȚĂ
Doctorandă
Universitatea „Ștefan cel Mare”, Suceava, România

Literatura în era digitală

Rezumat: Noile media fac o concurență fără precedent lecturii – atât celei de informare, cât și celei de plăcere. Ca dascăli putem blama epoca digitală pentru neajunsurile din școală. Într-o perspectivă pesimistă, tinerii se lasă limitați de folosirea internetului și devin superficiali pe viață. Putem oferi însă și o viziune optimistă, în care instrumentele informatice, oferite unui demers didactic proiectat bine, devin catalizatoare pentru învățarea de calitate și lectura de profunzime. Articolul de față pleacă de la câteva concluzii ale unor recente studii de cogniție și dă exemple de activități reușite la clasă, unde tinerii, prin utilizarea noilor media, intră eficient și firesc în spațiul literaturii, interiorizând concepte operaționale și asumând valori.

Cuvinte cheie: noile media, mediu digital, didactica literaturii, competențe de lectură

Abstract: The new media compete with reading practices in an unprecedented way as they offer new opportunities for both reading for information and reading for pleasure. Educators can choose to blame the digital era for school shortcomings. In a pessimistic perspective, students who extensively use the internet become superficial and get limited brains. There is nevertheless an optimistic approach where the new technologies, if they are well tuned to sound planning, could catalyze quality learning and deep reading. Our paper starts from a few conclusions in recent cognition studies by reputed analysts and presents successful school activities where students who use the new media step naturally and effectively in the literary universe and internalize concepts and values.

Keywords: new media, digital environment, literature education, reading competences

Literatura de specialitate pune în evidență faptul că lumea informației este în continuă schimbare. În prezent ne confruntăm cu accesul global la nenumărate resurse ceea ce pune în pericol bibliotecile și serviciile de informare, dacă acestea nu se adaptează acestui nou mediu informațional și dacă personalul acestor servicii de informare nu se adaptează competențelor sistemului.

Funcțiile bibliotecilor tradiționale trebuie să țină seamă de schimbări și să aibă în vedere necesitățile comunității pe care o deservesc, dar și revoluția tehnologică continuă. Era digitală transformă prioritățile către abilitățile ce țin de regăsirea informațiilor și resurselor relevante din mediul digital, în mod rapid și facil, iar conținutul digital este mai atractiv pentru utilizatori mulțumită disponibilității la oricând și de oriunde a informațiilor.

Viitorul bibliotecii va fi condiționat de cele 3 mari provocări ale momentului:

- acces deschis la informații;
- drepturile de proprietate intelectuală;
- interoperabilitate.

Impactul asupra bibliotecilor este imens, acestea sunt afectate direct de aceste schimbări în mediul informațional, în abordarea acestuia de către utilizatori, de continuă dezvoltare tehnologică, dar și de contextul socio-politic. Deși există deja un boom informațional, resursele financiare ale bibliotecilor nu sunt nelimitate pentru a achiziționa resurse digitale și a oferi servicii. Astfel, serviciile disponibil la acest moment trebuie regândite odată cu formarea profesională a bibliotecarilor care trebuie să lucreze cu informația digitală. Multe biblioteci își dezvoltă fondul digital propriu și joacă un rol activ în acest sens, altele cooperează cu instituții care au, creează și stochează conținut digital.

Noile media fac o concurență fără precedent lecturii – atât celei de informare, cât și celei de plăcere. Ca profesori putem blama epoca digitală pentru lipsurile din școală. Dacă privim dintr-o perspectivă pesimistă, tinerii se lasă limitați de folosirea extinsă a internetului, astfel devin superficiali pe viață. Putem observa însă și o viziune optimistă, în care instrumentele informatice, acordate unui demers didactic bine proiectat, devin benefice pentru învățarea de calitate și lectura de profunzime.

O perspectivă care determină îngrijorare profesorilor, și nu numai, este cea susținută de Nicholas Carr în volumul *Superficialii – Efectele internetului asupra creierului uman*. Pe baza unor cercetări din domenii diferite (neurologie, sociologie, științele educației), autorul este de părere că utilizarea internetului, considerată a fi cea mai puternică tehnologie, de la apariția cărții tipărite încoace, conduce la semnificative modificări în funcționarea creierului și a minții umane. La nivel cognitiv, aceste schimbări se explică prin lectură rapidă, gândire lipsită de profunzime, și învățare superficială. Cititul online transformă ființele umane în simpli decodificatori de texte. Astfel, se pierde capacitatea de a realiza conexiuni mentale bogate, care se formează prin lectura liniară, pe hârtie, neperturbată de alte surse sau sarcini.

John Sweller, citat de Nicholas Carr, în capitolul *Creierul Jonglerului* (Carr, *op. cit.*), explică procesul învățării de profunzime pe baza a două tipuri de memorie, cea de scurtă durată și cea de lungă durată. Un tip special de memorie de scurtă durată este memoria de lucru, care are o încărcătură cognitivă de care suntem conștienți. „Noi suntem conștienți de ceea ce se află în memoria de lucru și nu suntem conștienți de nimic altceva” (*Ibid.* 40). Prin urmare, profunzimea gândirii este susținută de abilitatea de a transfera informații din memoria de lucru în memoria de lungă durată. Nicholas Carr folosește o analogie sugestivă pentru a arăta modul în care memoria de lucru funcționează în învățarea de adâncime. Este ca și cum am umple o cadă cu ajutorul unui degetar – acesta reprezentând memoria de lucru. Procesul are loc în timp, cu pași mici, reflexivă a degetarului. Totuși, procesul se poate desfășura inclusiv rapid, de la mai multe robinete – așa cum se întâmplă prin conectarea la internet. Ceea ce se transferă reprezintă un amestec de fragmente (picături din surse diferite, unele nerelevante), pe care ființa umană nu le mai poate conecta la schemele, sistemele, constelațiile din memoria de lungă durată. Internetul creează disfuncționalități și în privința atenției și a concentrării pe o anumită sarcină.

Jongleria, așa cum o numește N. Carr, cu informația impune cogniției costuri de comutare, deoarece, prin conectare la rețea, utilizatorul este întrerupt de nevoia de a verifica mailul, de notificări automate, de actualizări ale sistemelor și ale programelor la care e inevitabil abonat. Prin raportare la aceste aspecte, cititul pe deasupra, prin căutare, prin simplă și imediată scanare, devine modul dominant de lectură. „Experimentele arată că, pe măsură ce atingem limitele memoriei noastre de lucru, e tot mai greu să

distingem informațiile relevante de cele irelevante, semnalul de zgomot. Devenim consumatori de date, lipsiți de judecată” (*Ibid.* 173-174).

În aceeași filiație ideatică, creatorul inteligențelor multiple, preocupat fiind de o educație bazată pe valori, cercetează impactul noilor tehnologii asupra conceptelor de Bine, Frumos și Adevăr. Pentru el, posibilitățile deschise de noile media subminează valorile clasice: „Dintr-un punct de vedere foarte diferit – acela al tehnologiei – noile mijloace digitale au determinat un curs haotic al reprezentărilor. Datorită extinderii și dominației lor, ne izbim de un melanj de argumente și contra-argumente; de un amestec fără precedent al creațiilor, care sunt revizuite continuu. Cum să mai determin ce este adevărul dacă o propoziție pe Wikipedia despre cine sunt și cu ce mă ocup poate fi schimbată de către oricine, oricând? Sau dacă ne putem prezenta cum vrem noi pe rețelele de socializare? Sau dacă blogurile pot afirma, fără dovezi și fără consecințe, că actualul președinte american s-a născut în Kenya? Cum să mai știu ce este frumosul dacă o fotografie a unui maestru recunoscut poate fi editată la nesfârșit cu Photoshopul sau când judecățile asupra unei opere de artă făcute prin vot majoritar au mai mare greutate decât evaluările experților? Cum se te mai încrezi în valoarea binelui – în cursul corect al unei acțiuni – când este atât de ușor să faci să circule zvonuri nefondate despre viața privată a cuiva sau când aproape oricine poate să descarce muzică piratată de pe internet deși este, tehnic vorbind, ilegal să faci așa ceva?” (Gardner, *Adevărul, frumosul și Binele*).

Dintr-o altă perspectivă, Veen și Vrakking (*Homo Zappiens. Joc și învățare în epoca digitală*) pune în discuție transformările asupra structurilor cognitive în urma folosirii intensive a instrumentelor digitale. Spre deosebire de N. Carr și de H. Gardner, cei doi autori încearcă să vadă partea plină a paharului și analizează posibilități de aplicare constructivă la nivelul școlii.

În cele ce urmează, voi prezenta trăsăturile tipologiei homo sapiens și cele ale mai recentului homo zappiens, cu scopul de a evidenția modul diferit în care aceștia învață.

Sapiens folosește abordări lineare, ceea ce înseamnă că informația textuală, pe hârtie, este cea mai importantă sursă de informare și procesarea ei se face, în timp, pas cu pas, în funcție de fiecare centru de interes. Zappiens are abilitatea, de la o vârstă fragedă, de a extrage informație din diferite canale, pentru a ajunge la cunoaștere prin procesarea concomitentă a acestor părți. Un astfel de comportament însumează alte două competențe. Prima, care ține și de o atitudine crucială în învățare, este cea a definirii

întrebărilor de căutare (Care este scopul meu în căutarea acestor resurse? Ce vreau să realizez?). A doua subcompetență este aceea de a delimita cuvintele-cheie.

Homo Zappiens folosește competențe specifice pentru a stăpâni fluxurile informaționale și pentru a învăța prin cercetare. Elevul se află în centrul procesului de învățare, el sau ea hotărând ce întrebări și secvențe de întrebări vor fi definite și vor primi răspuns. În consecință, Homo Zappiens este o persoană care învață activ, având o abordare non-liniară în care formulează secvența întrebărilor de cercetare ce urmează a fi tratate. (Veen, Vrakking, *op. cit.* 84)

Zappingul ca abilitate digitală presupune adunarea unor fragmente din diferite fluxuri informaționale. Zappiens identifică nuclee esențiale de informație dintr-un flux informațional, pe baza cărora construiește un întreg cu înțeles. Această competență explică de ce copiii pot procesa de trei ori mai multe informații pe oră decât un adult. Pentru că fluxurile informaționale din viitor vor depinde tot mai mult de materialele audio-vizuale, această abilitate de procesare a informației va fi extrem importantă în viață.

Sapiens lucrează la viteză convențională, ca o consecință a linearității cognitive, rezolvă totul în pași mici. Folosește surse pe hârtie, pe care le răsfoiește pentru a găsi informațiile de care are nevoie. Ca să consulte o altă sursă, trebuie să schimbe cartea, raftul, sau chiar locația bibliotecii, ceea ce presupune mai mult timp de studiu. De asemenea, sapiens folosește texte cu autoritate, chiar dacă le procură cu dificultate, ceea ce încetinește uneori procesul cercetării, al învățării. Zappiens abordează totul la mare viteză, deoarece a crescut utilizând diverse dispozitive încă din copilăria timpurie, cu ajutorul cărora a ținut sub control fluxul informațional. Pentru el totul se poate găsi doar la un click distanță. De asemenea, cei cu care vrea să comunice se află la fel de aproape și îi poate contacta imediat. Posibilitatea de a procesa rapid informația cu instrumentul digital este, de fapt, o realitate pentru zappiens. Tehnologia îl ajută să construiască rapid un text, să-l editeze, să-l verifice și să-l finalizeze. Poate combina, de asemenea, într-un PowerPoint, limbaje diferite, cum ar fi textul, simbolul, muzica, imaginea în mișcare. Astfel, reușește să facă față informației discontinue și supraîncărcării informaționale, să îndeplinească comunitățile virtuale cu cele din realitate, să comunice și să colaboreze în rețele de socializare, în funcție de interesele și nevoile sale. În cursa informațională, zappiens îl depășește

de departe pe predecesorul său cognitiv (sapiens), în privința accesării și procesării oricărui tip de date.

Din punct de vedere didactic, este important de reținut faptul că, pentru un copil din era digitală, sala de clasă în care profesorul e singura sursă de informație este un mediu informațional foarte sărac: „Există doar o singură sursă de informație și, în plus, această sursă de informație e obligatorie” (*Ibid.*). Predarea în stil tradițional limitează numărul de sarcini și sursele informaționale și îi împiedică pe copiii de tip zappiens să aibă controlul asupra alegerii informațiilor și a sarcinilor. În cazul lui zappiens, aceste metode sunt demotivante și nu conduc la implicare în propria învățare. Sapiens începe învățarea utilizând competențe de lectură. E necesar ca totul să fie negru pe alb, apelează la adnotări, la fișe și conspecte, la strategii care țin exclusiv de structura și prezența textului scris, a cărui informație e procesată treptat, exclusiv de la stânga la dreapta. Zappiens utilizează competențele iconice, care se referă la abilitățile de a citi „iconițele”, simbolurile și culorile, cu valoare informațională, ce devin, astfel, reale instrumente pentru recunoașterea și categorisirea informațiilor.

Didactic, problema care apare ține de faptul că profesorii oferă elevilor cărți, ziare, deci surse tipărite, dar nu îi ajută să-și dezvolte competențe de selectare și de găsire a informației de încredere, folosind în clasă instrumentele digitale. Sapiens preferă să învețe în izolare, de unul singur, cercetând în ritm propriu sursele la care are acces, rezolvând treptat, prin eroare și încercare, problemele apărute în timpul studiilor sau cercetărilor. Zappiens comunică cu semenii cum nicio altă generație dinainte nu a făcut-o. Sapiens, în general, alege să fie în competiție cu alții. Competiția îi motivează învățarea și îi oferă un scop pentru progresul cognitiv. Pe de altă parte, Zappiens e mai motivat atunci când colaborează cu cineva. El activează firesc într-o comunitate de învățare, se poate sprijini pe achizițiile celorlalți și poate împărtăși experiențe.

Colaborarea este o strategie comună în orice joc pe calculator; chiar și cele mai violente (Counter Strike) necesită muncă în echipă pentru a îndeplini misiuni. Aptitudinile sociale sunt legate de rezolvarea problemelor, iar pentru spațiul online al viitorului e important ca indivizii să comunice cu cei care îi pot ajuta să acceseze o sursă de informație sau alta, să discute, să dezbată sensurile lor și să împărtășească propriile cunoștințe. (*Ibid.* 84)

Sapiens învață prin absorbție. Este interesat să asimileze date, fapte, teorii din diverse domenii ale cunoașterii. Paradigma zappiens presupune

un demers constructivist, de căutare, facilitat de instrumentele digitale, al cărei corolar este învățarea prin descoperire.

Această prezentare în opoziție nu reflectă realitatea concretă. Cele două tipuri, sapiens-zappiens, sunt discutate de Veen și Vrakking ca ipostaze ale profilului cognitiv, care oscilează între cele două structuri mentale. Un profesor de tip fundamental sapiens, prin formarea sa ca elev și ca didactician, poate fi contaminat, prin interacțiunea cu un grup de elevi zappiens, de reprezentările lor asupra lumii și își poate schimba schemele mentale. În același mod, elevii actualizează, în învățare, atât abilități de tip sapiens, dobândite în școală, prin demersurile tradiționale, cât și de tip zappiens, prin educația nonformală, prin contactul nemijlocit cu instrumentele digitale. Este esențial ca proiectarea unui demers didactic, relevant pentru învățarea adevărată, indiferent de domeniul cunoașterii la care se raportează, să nu ignore noile realități ale minții omenești, specifice erei tehnologiei. Conștientizându-le și acceptându-le, dascălii pot folosi instrumentele digitale și obiceiurile zappiens de învățare pentru a crea contexte de învățare autentice, care să valorifice ceea ce pot face elevii, nu ceea ce se presupune că ar trebui să facă aceștia. În practică, elevii sunt mai motivați și construiesc demersuri care conduc la înțelegere de profunzime și învățare când rezolvarea sarcinilor nu impune un anumit parcurs linear, când sunt liberi să utilizeze telefonul, tableta, aplicații diverse sau rețelele de socializare pentru informare.

Bibliografie

- Carr, Nicholas, *Superficialii. Efectele internetului asupra creierului uman*, București, Publica, 2012.
- Gardner, Howard, *Adevărul, frumosul și Binele*, București, Sigma, 2012.
- Gardner, Howard, Davis, Katie, *The App Generation: Identity, Intimacy and Imagination in the Youth World Today*, Cambridge MA, Cambridge University Press, 2013.
- Sarivan, Ligia, *Homo Zappiens Challenges Language Education*, 2011, http://conference.pixel-online.net/ICT4LL2011/common/download/Paper_pdf/ILT67-342-FP-Sarivan-ICT4LL2011.pdf (accesat pe 12 martie 2019).
- Veen, Wim, Vrakking, Ben, *Homo Zappiens. Joc și învățare în epoca digitală*, București, Sigma, 2011.
- <http://revped.ise.ro/wp-content/uploads/2017/08/2014.-1.-127-145.-Mancas-A..pdf> (accesat pe 12 martie 2019).
- <https://rria.ici.ro/wp-content/uploads/2016/06/06-art.-4-Cristina-2.pdf> (accesat pe 12 martie 2019).