

Agata Krajewska<sup>1</sup>  
Uniwersytet Śląski w Katowicach  
ORCID ID: 0000-0002-5662-0132  
e-mail: akrajewska.poczta@gmail.com

## Muzyczne aplikacje mobilne jako przestrzeń mediacji pomiędzy sektorem kultury i oświaty

### ABSTRAKT

Wraz z postępowaniem technologicznym coraz szerzej wkracza na rynek mediów oferta muzycznych aplikacji mobilnych, co prowokuje potrzebę doprecyzowania tego obszernego pojęcia oraz ewentualnego poszerzenia jego zakresu o muzyczne aplikacje edukacyjne, licznie oferowane przez tzw. app-sklepy. Skłania to także do analizy sposobu ich wykorzystywania w dwóch ważnych sektorach życia społecznego – kulturze i oświacie, do których są adresowane. Celem niniejszych rozważań jest analiza oferty takich aplikacji oraz możliwości spożytkowania ich potencjału w obszarze współpracy wspomnianych sektorów. Autorka tekstu stawia tezę, że mimo ukierunkowania polityki oświatowej na wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego, instytucje kultury, tworzące dobre narzędzia edukacji zdalnej, jakimi są aplikacje muzyczne, wciąż natrafiają na bariery uniemożliwiające ich wdrożenie.

**SŁOWA KLUCZOWE:** muzyczne aplikacje mobilne, technologie informacyjno-komunikacyjne, instytucje kultury, aplikacje edukacyjne, edukacja muzyczna

### Wprowadzenie

Globalny wpływ kultury mobilnej, jaki dostrzegamy w niemal wszystkich sferach naszego życia, wciąż wywołuje kontrowersje i spory wielu środowisk. Dysputy te zaogniają się szczególnie wtedy, gdy dotyczą wychowania i edukacji dzieci. Zrozumiały niepokój wśród krytycznych analityków technologizacji budzi zwłaszcza, dawno już zdiagnozowana przez Manfreda Spitzera *cyfrowa demencja*, do której – zdaniem badaczy – prowadzi stałe obcowanie ludzi z mediami cyfrowymi<sup>2</sup>. Nie bez przyczyny zatem od kilkunastu lat jesteśmy świadkami wzmożonej debaty, jaka toczy się wśród zwolenników i przeciwników „medialnego wychowania”, zarówno

<sup>1</sup> Data złożenia tekstu do Redakcji „MiS”: 01.03.2020 r.; data zatwierdzenia tekstu do druku: 16.06.2020 r.

<sup>2</sup> M. Spitzer, *Cyfrowa demencja*, przeł. A. Lipiński, Dobra Literatura, Słupsk 2012.

szkolnego, jak i domowego, a która w zależności od przekonań oraz doświadczeń, w sposób krytyczny – bądź nie – odnosi się do partycypacji najmłodszych w społeczeństwie sieci. Niezwykle trudno określić, czy era potępienia smartfonów i tabletów w dziecięcych rękach jest już tylko przeszłością i zamkniętym rozdziałem pierwszej dekady XXI wieku, gdyż klasyfikacja zaproponowana przez Marka Prensky'ego z 2001 roku<sup>3</sup>, opisująca *cyfrowych tubylców (digital native)* i *cyfrowych imigrantów (digital immigrants)* przywoływana jest jako nadal aktualna w publikacjach powstałych piętnaście lat później, opisujących procesy dydaktyczne polskiego szkolnictwa w latach 2016-2018<sup>4</sup>. Widok ogólnodostępnych smartfonów użytkowanych przez dzieci i młodzież jest przedmiotem licznych komentarzy, mających często negatywny wydźwięk:

„W tramwaju, którym jadę, wszyscy poniżej 30. roku życia siedzą wgapieni w ekrany smartfonów. Ktoś oczywiście powie mi, że w wagonie tramwaju zmieści się kilkadziesiąt osób w różnym wieku. Ale jadę pociągiem i na osiem osób w przedziale tylko ja gapię się przez okno albo czytam książkę czy gazetę. Cała pozostała siódemka jest wpatrzona w swoje telefony. Nawet chłopak, który jedzie z dziewczyną! Aż chciałem mu powiedzieć: „Wziąłbyś ją za rękę”. Na pięć minut chociaż... a oni wszyscy tylko tymi paluchami przebiegają. Bardzo mnie to denerwuje, znacznie bardziej niż to, jak internet wpływa na polszczyznę, bo naprawdę życie w sieci, jeśli coś zmienia, to przede wszystkim umiejętność porozumiewania się w rzeczywistości”<sup>5</sup>.

Takie wypowiedzi powodują, iż krytyka nowoczesnych technologii nie słabnie, co jest podejściem jednokierunkowym i schematycznym. Uwzględniając drugą stronę – entuzjastyczne głosy środowisk naukowych, dostrzec można wiele zalet korzystania ze smartfonów i tabletów, szczególnie wtedy, gdy urządzenia te wyposażą się w ciekawe programy edukacyjne, instalowane z tzw. *sklepów z aplikacjami*. Podkreśla się bowiem, iż rodzice dzieci regularnie korzystających z mobilnych urządzeń stwierdzają u nich znaczny rozwój procesów poznawczych, wzrost zasobu słownictwa, umiejętności czytania i myślenia matematycznego<sup>6</sup>. Młodsze pokolenie cechuje podzielność uwagi, zdolność do jednoczesnego oglądania i przyswajania przekazów pochodzących z kilku źródeł oraz umiejętność śledzenia wielu wątków narracyjnych, spowodowana permanentnym przepływem informacji w multiekranowym trybie<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, 2001, MCB University Press, t. 9, nr 5.

<sup>4</sup> A. Banasik, *Nowe media w szkole podstawowej*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny”, 2017, T XXXVI, z. 1, s. 224; M. R. Jabłońska, *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018, s. 13-18.

<sup>5</sup> K. Kaczorowska, *Ostawione słowa*, „Polityka”, 18.02.2020, nr 8.2020 (3249).

<sup>6</sup> V. J. Rideout., *Learning at home: Families' educational media use in America. a report of the Families and Media Project*, New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, 2014.

<sup>7</sup> J. Urry, *Socjologia mobilności*, przeł. J. Stawiński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2009, s.176, cyt. za: H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopiciewicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016, s. 71-72.

Wyraźny podział na zwolenników i przeciwników korzystania z telefonów dotykowych i tabletów przez dzieci skłania do przeprowadzania badań, podejmowanych aktualnie w wielu obszarach, m.in.: medycyny, socjologii, czy też pedagogiki, w których często stawiane są pytania o merytoryczne treści aplikacji mobilnych, a także o pozytywne rezultaty rozwoju dziecka korzystającego ze smartfonu. Za „wartościowe” aplikacje uznaje się takie, które powodują wysiłek intelektualny, uczą dopasowania i rozpoznawania kształtów, kolorów (dla dzieci młodszych), są wsparciem dla nauki zapamiętywania i logicznego myślenia, inspirują do działania<sup>8</sup>.

Spośród licznie zamieszczanych w wirtualnych sklepach aplikacje niezwykle trudno wybrać jednak te bezwzględnie potrzebne i korzystne dla rozwoju dzieci. Tylko w 2019 roku aplikacyjny rynek wzbogacił się na przykład aż o sześć miniprogramów muzycznych, wydawanych przez renomowane, polskie instytucje kultury, wykazując tym samym wzrost tendencji do produkcji coraz większej ilości aplikacji nastawionych na multimedialne umuzykalnianie i edukację artystyczną. Programy te, przy odpowiedniej promocji ze strony „świata kultury” i właściwym wykorzystaniu przez nauczycieli, mogą stać się użytecznym narzędziem, umożliwiającym współpracę pomiędzy instytucjami kultury a jednostkami oświatowymi, którym Ministerstwo Edukacji Narodowej wyraźnie zaleca rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych uczniów, gwarantującej bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego<sup>9</sup>. „Nowe” priorytety to pewien punkt zwrotny, dzięki któremu jednostki oświatowe mają szansę na uwolnienie się od stereotypu postrzegania szkoły jako skansenu, w którym walczy się z technologią<sup>10</sup>. Czy jednak mają na to możliwości?

## Kultura vs edukacja – dwa światy?

Technologizacja dostępu i recepcji kultury jest zjawiskiem znacznie rzadziej poddawanych krytyce niż zachodzenie analogicznych procesów w systemie edukacji. Instytucje kultury, takie jak teatry, muzea, opery itp., aby zrealizować misję, obejmującą m.in. szeroko pojęte udostępnianie kultury i aktywizowanie publiczności w sposób innowacyjny, niejednokrotnie zmuszone są wręcz do zdecydowanej korekty działań związanych z dotarciem do odbiorców, często

---

<sup>8</sup> Na podstawie internetowego poradnika *25 wartościowych gier i aplikacji przeznaczonych dla dzieci (na urządzenia mobilne)* zamieszczonego na blogu lifestylowym dla rodziców: <https://www.blogojciec.pl/dzieci/25-wartosciowych-gier-aplikacji-przeznaczonych-dla-dzieci-urządzenia-mobilne> (25.05.2020).

<sup>9</sup> *Podstawowe kierunki realizacji polityki oświatowej państwa w roku szkolnym 2019/2020*, <https://www.gov.pl/web/edukacja/podstawowe-kierunki-realizacji-polityki-oswiatowej-panstwa-w-roku-szkolnym-20192020> (19.02.2020).

<sup>10</sup> H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciewicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach...*, op. cit., s. 453.

w sposób nawiązujący do dobrych praktyk biznesowych<sup>11</sup>. Aktualnie niemal każda instytucja kultury, pozostając w przekonaniu, że dostęp do nowych technologii pozwala na likwidację niektórych barier uczestnictwa w kulturze, „bez względu na to, czy dana osoba przyjmuje postawę pasywnego, czy aktywnego uczestnika<sup>12</sup>”, dąży do udoskonalenia swoich działań nowoczesnymi technologiami. Można więc odnieść wrażenie, iż opisywany w 2016 roku przez Sławomira Czarneckiego sposób promocji instytucji kultury – zmierzający do myślenia hybrydowego, w którym zanika dualizm *online* – *offline*, a technologia rozplątywa się i staje częścią życia<sup>13</sup> – osiągnął wzorcową formę. W tym też kontekście wielki potencjał *mobilnych aplikacji kultury* dostrzega Sylwia Żółkiewska, która podkreśla, że programy te nie są *przejściową modą*<sup>14</sup>, a ignorowanie aplikacyjnego trendu przez niektóre instytucje kultury „wydaje się niefortunne<sup>15</sup>”. Wyróżnia *aplikacje mobilne dla kultury i edukacji*, dzięki którym „instytucje poszerzają ofertę kulturalną i edukacyjną, stają się centrami nowych technologii, animują lokalną społeczność, zachęcają starszych i młodszych do eksperymentowania i aktywności, przełamują stereotypy<sup>16</sup>”. Optyzmowi tych przekonań (bo nie dowodów) przeczy jednak realizowany na zlecenie Narodowego Centrum Kultury w Warszawie *Raport z ewaluacji ex-ante Programu Bardzo Młoda Kultura 2019-2021*, relacjonujący problematykę edukacji kulturowej w Polsce<sup>17</sup>, a także diagnozy zespołu *Centrum Praktyk Edukacyjnych* w Poznaniu<sup>18</sup>, w których określono szereg komplikacji, takich jak: brak systemowych rozwiązań dla działalności edukacyjno-kulturowej, brak współpracy między pojętymi sektorowo „kulturą” i „oświatą”, utrudniona komunikacja między nauczycielami a edukatorami kulturowymi pracującymi w instytucjach lub organizacjach pozarządowych, brak koncepcyjnego i metodycznego wsparcia dla osób zajmujących się edukacją kulturową oraz brak systematycznej dyskusji na ten temat<sup>19</sup>.

W *Raporcie z ewaluacji ex-ante* podkreślono jednak, że proponowane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej wytyczne, określające priorytety polityki oświatowej państwa na rok szkolny 2019/2020 (a w szczególności punkt 2

---

<sup>11</sup> P. Reformat, H. Ziętara, *Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w jednostkach kultury szansą na zdobywanie klientów z pokolenia Y i Z*, [w:] *Biznes w kulturze – kultura w biznesie*, B. Reformat, A. Kwiecień (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, Katowice 2017, s. 26.

<sup>12</sup> O. Kosińska, *Blogowe (nie)uczestnictwo. Pozainstytucjonalny zwrot edukacyjny w kulturze*, „Kultura Współczesna”, 2019, nr 2 (105), s. 197.

<sup>13</sup> S. Czarnecki, *Nowa widowia. O promocji w kulturze*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2016, s. 80.

<sup>14</sup> S. Żółkiewska, *Mobilna aplikacja kultury*, [w:] *Użytkownik, zasoby, strategie. Instytucje kultury w środowisku cyfrowym*, Narodowy Instytut Audiowizualny, Warszawa 2016, s. 15.

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 16.

<sup>16</sup> *Ibidem*, s. 17.

<sup>17</sup> A. Szczurek, M. Sostakowska, *Ewaluacja ex-ante drugiej edycji Programu Bardzo Młoda kultura. Raport z badania*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2020, s. 5.

<sup>18</sup> *Edukacja kulturowa. Podręcznik*, red. R. Koschany, A. Skórzyńska, Centrum kultury ZAMEK, Poznań 2014, s. 10.

<sup>19</sup> *Ibidem*, s. 10.

– wychowanie do wartości przez kształtowanie postaw obywatelskich i patriotycznych; a także punkt 5 – bezpieczne i celowe wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w realizacji podstawy programowej kształcenia ogólnego) mogą przyczynić się do budowania relacji między sektorem oświaty i kultury, w ramach edukacji kulturowej<sup>20</sup>, która w Polsce pojawiła się w ostatnich trzydziestu latach na fali przemian społecznych, cywilizacyjnych i technologicznych<sup>21</sup>.

Celem niniejszego artykułu jest ukazanie potencjału aplikacji artystycznych, pojawiających się stopniowo od 2013 roku w *app-sklepach*, a tworzonych przez sektor kultury z myślą o najmłodszych odbiorcach – a także wstępne zdiagnozowanie przyczyn i problemów braku zastosowania ich w szkolnictwie. W tekście porównano oferty aplikacji mobilnych wydawanych przez polskie instytucje kultury od 2013 roku. Do badania wybrano dwanaście programów, udostępnionych do bezpłatnego pobrania w sklepie *Google Play*, charakteryzujących się wartościowymi – z perspektywy edukacji muzycznej – treściami ogólnomuzycznymi, co kształtuje w ostatnim czasie nową grupę aplikacji – *audycji muzycznych*.

## Mobilne aplikacje muzyczne

Nazwa *aplikacja mobilna*, *software application*, *mobile application*, a w skrócie *app*, uznana w 2010 roku przez American Dialect Society za słowo roku<sup>22</sup>, od ponad dekady jest obecna w naszym życiu. *Aplikacja* – zaprojektowana na urządzenia przenośne (mobilne), definiowane jako urządzenia elektroniczne pozwalające na przetwarzanie, odbieranie oraz wysyłanie danych bez konieczności angażowania dodatkowych środków<sup>23</sup> – stała się poprzez użyteczność, praktyczność i spersonalizowanie tkanką „naszej codzienności<sup>24</sup>”.

Bogactwo funkcjonalności, jakie kryją się pod nazwą *aplikacja mobilna*, szczegółowo opisuje Barbara Orzeł w pracy „Aplikacja mobilna jako zjawisko kulturowe<sup>25</sup>”. Autorka podkreśla, że „podczas wizyty w sklepach *Apple App Store* czy w *Google Play* [w których można pobrać aplikacje – AK] można odnieść wrażenie, że mamy do czynienia z przekrojem kultury, każdą jej obsesją. Wydawać by się mogło, że nie ma chyba takiej sfery ludzkiego życia, dla której nie zostałaby

---

<sup>20</sup> A. Szczurek, M. Szostakowska, *Ewaluacja ex-ante...*, op. cit., s. 90-91.

<sup>21</sup> *Ibidem*, s. 21.

<sup>22</sup> <https://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated> (18.02.2020).

<sup>23</sup> E. Frąckiewicz, *Marketing internetowy*, PWN, Warszawa 2006, s. 45-48, cyt za: A. Dejnaka, *Mobile Marketing – wybrane aspekty teoretyczno-praktyczne*, [w:] *Marketing mobilny*, A. Dejnaka (red.), Difin, Warszawa 2019.

<sup>24</sup> B. Orzeł, *Aplikacja mobilna jako zjawisko kulturowe*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017, s. 9-14.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

zaprojektowana aplikacja<sup>26</sup>. B. Orzeł proponuje podział aplikacji na trzy obszary tematyczne:

- *czas wolny / rozrywkę*, do którego kwalifikuje *gry*, aplikacje – wiadomości, typu *curation* (newsy), aplikacje muzyczne, dotyczące podróży, stylu życia, zdrowia, fitnessu, sportu, książek,
- *pracę / wydajność*, do którego zalicza programy ułatwiające organizację czasu, optymalizację zadań użytkownika, takie jak aplikacje bankowe, związane z biznesem, narzędzia, nawigację, pogodę, czy też pakiety do obróbki zdjęć i nagranych filmów,
- *social media*, obejmujący aplikacje społecznościowe, przyspieszające komunikację (Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr)<sup>27</sup>.

Niemal w każdym z wymienionych obszarów można wprowadzić dodatkowe podgrupy, uwzględniające szczegółowe funkcjonalności miniprogramów przeznaczonych na urządzenia dotykowe. Chcąc zatem omówić aplikacje mobilne, zaprojektowane przez filharmonie, opery czy wydawnictwa muzyczne, należy wyjaśnić termin *aplikacje muzyczne*. W większości tematycznych podziałów aplikacji określa się *aplikacje muzyczne – music*<sup>28</sup>, *aplikacje służące tworzeniu muzyki (Garage Band – Apple)*, *aplikacje dla artystów*<sup>29</sup>, *oprogramowania muzyczne*<sup>30</sup>. Kategoria ta, traktowana pobieżnie, włączana w ogólną tematykę aplikacji rozrywkowych, nie została dotychczas uszczegółowiona, co spowodowało konieczność własnego opracowania tego terminu i zdefiniowania, wraz z podziałem na podgrupy.

*Aplikacje muzyczne* stanowią odłam *aplikacji mobilnych* przeznaczonych na urządzenia dotykowe typu smartfon. Ze względu na bogaty wachlarz funkcjonalności dzielą się na:

- aplikacje odtwarzacze: odtwarzające muzykę, będące ogromnymi katalogami muzycznymi, często zawierającymi dodatkowe opcje, takie jak synchronizacja,
- z komputerem, funkcja pilota, łączenie z portalami społecznościowymi w celu obserwacji list odtwarzania znajomych,
- aplikacje identyfikatory: umożliwiające identyfikację muzyki, wykonawcę i tytuł,
- aplikacje rejestratory: rejestrujące odtwarzane na urządzeniu mobilnym utwory,
- aplikacje generatory: generujące statystyki, katalogujące najchętniej

---

<sup>26</sup> *Ibidem*, s. 10.

<sup>27</sup> *Ibidem*, s. 82-83.

<sup>28</sup> *Ibidem*, s. 82.

<sup>29</sup> M. Cackowska, *Możliwości nowych technologii w edukacji i rozwoju matych dzieci. Przegląd mobilnych aplikacji interaktywnych*, [w:] H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciewicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach...*, op. cit., s. 393.

<sup>30</sup> <http://www.ebitech.pl/pl/blog/oprogramowanie-mobilne/aplikacje-mobilne.html> (25.05.2020).

- słuchane gatunki muzyczne,
- aplikacje wyszukiwarki: lokalizujące koncerty i festiwale muzyczne w okolicy,
  - aplikacje narzędziowe: mobilne stroiki, metronomy, kamertony, generatory pochodów akordowych, wzmacniacze dźwięku, programy do odtwarzania, edytowania i tworzenia własnych partytur, programy do tworzenia dzwonek telefonicznych, przycinania i obróbki materiału muzycznego,
  - aplikacje karaoke,
  - aplikacje korepetytory: służące do „nauki gry” na instrumentach, nauki czytania nut i oznaczeń muzycznych,
  - aplikacje platformy społecznościowe: dające możliwości zamieszczania i wymiany nagrań na muzycznych platformach społecznościowych, dedykowane konkretnym wydarzeniom muzycznym – konkursom, przeglądom (aplikacja Konkurs Chopinowski, Wieniawski),
  - radia,
  - gry i quizy muzyczne: będące formą rozrywki (zabawa – np. rozpoznawanie utworów, gry przygodowe, mogące zawierać informacje biograficzne, umożliwiające spersonalizowane tworzenie własnej wersji utworu),
  - cyfrowe stacje robocze (Digital Audio Workstation): rozbudowane aplikacje służące do tworzenia, rejestracji i edycji muzyki,
  - aplikacje – audycje muzyczne (cel edukacyjny, wirtualna lekcja – przewodniki muzyczne, omawiające wybrany temat związany z muzyką, łączące elementy biograficzne z profesjonalnymi nagraniami – ścieżkami dźwiękowymi z twórczością kompozytorów, często będące interdyscyplinarnymi projektami edukacyjnymi, łączące wiele elementów, takich jak interaktywne mapy, gry, czy też archiwalne nagrania do odsłuchania).

Większość wymienionych powyżej aplikacji udostępniona jest do bezpłatnego pobrania w specjalnych *sklepach*<sup>31</sup> z aplikacjami. Dzięki temu z *aplikacji muzycznych* korzystać mogą zarówno profesjonalni muzycy, nauczyciele muzyki, amatorzy oraz osoby niezwiązane z muzyką, których „przygodę z aplikacją muzyczną” można potraktować jednorazowo.

Z perspektywy niniejszego tekstu na szczególną uwagę zasługują *aplikacje – audycje muzyczne* oraz *gry i quizy* ukierunkowane na cel edukacyjny, gdyż zastosowanie tych programów w szkolnictwie ogólnokształcącym i muzycznym może być szansą na przełamanie, wspomnianej już wcześniej, bariery technologicznej pomiędzy kulturą a oświatą.

Pozostałe *aplikacje muzyczne*, a szczególnie zaawansowane *muzyczne aplikacje narzędziowe*, są w środowiskach muzycznych znane – nie dziwi zatem tablet, zastępujący tradycyjne nuty na pulpitych filharmoników, wirtualny kamerton

---

<sup>31</sup> *Ibidem*, s. 10.

podający dźwięk a<sup>1</sup>, czy też metronom. Przyzwyczailiśmy się do relacji *live streaming* z koncertów oraz do minipianina, będącego uproszczoną wersją nowoczesnych klawiatur sterujących (MIDI).

Etap korzystania z *aplikacji – audycji muzycznych oraz gier i quizów muzycznych* (ukierunkowanych na cel edukacyjny) mamy jednak wciąż przed sobą, o czym może świadczyć niewielka ilość pobrań tego typu programów:

**Tabela nr 1 – Muzyczne aplikacje mobilne**

TYTUŁ APLIKACJI MOBILNEJ	DATA PREMIERY	ILOŚĆ POBRAŃ
<i>Witold Lutosławski</i>	23.01.2013	Ponad 1000
<i>Śladami Oskara Kolberga</i>	14.02.2014	Ponad 1000
<i>Wielcy Kompozytorzy</i>	20.04.2016	Ponad 100
<i>Orkiestrownik</i>	13.09.2016	Ponad 10 000
<i>Alikwoty z krainy Sonostworów</i>	22.10.2018	Ponad 100
<i>Glissando z krainy Sonostworów</i>	22.10.2018	Ponad 100
<i>Operalnia</i>	27.06.2019	Ponad 100
<i>Zostań Moniuszką</i>	7.09.2019	Ponad 100
<i>Zaginiona Partytura Moniuszki</i>	10.11.2019	Ponad 100
<i>Etiuda na...Komponuj z PWM</i>	19.11.2019	Ponad 5
<i>Dysonanse. Komponuj z PWM</i>	19.11.2019	Ponad 5
<i>Sonofomy. Komponuj z PWM</i>	19.11.2019	Ponad 5

Opracowanie własne, źródło danych Sklep Google Play, data dostępu 22.02.2020.

W powyższej tabeli wyszczególniono *muzyczne aplikacje mobilne (audycje muzyczne, gry i quizy edukacyjne)* wydane przez wiodące, polskie instytucje kultury (wpisane do Rejestru Instytucji Kultury) i stowarzyszenia, których podstawową misją jest działalność na rzecz rozwoju kultury i sztuki w Polsce: m. in. Instytut Muzyki i Tańca, Narodowy Instytut Fryderyka Chopina, Teatr Wielki – Operę Narodową, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, Towarzystwo im. Witolda Lutosławskiego, Instytut im. Oskara Kolberga i Narodowy Instytut Audiowizualny.

Kolumna *data premiery* (patrz: Tabela nr 1) odzwierciedla wzrost oferty aplikacji muzycznych w ostatnich latach – od pojedynczych produkcji, wydawanych w roku 2013 i 2014, do sześciu, dodanych w sklepie *Google Play* w roku 2019. Stopniowo na aplikacyjnym rynku kształtuje się nowa grupa programów, nastawionych na edukację muzyczną, za którą stoją duże, państwowe instytucje kultury, posiadające renomę i prestiż w świecie muzyków. Niestety, ilość pobrań w większości przypadków nie przekracza 100, co wskazuje na ewidentny problem, który może być spowodowany różnymi czynnikami, m.in. słabą promocją i dystrybucją aplikacji (leżącą po stronie instytucji kultury), barierami technologicznymi czy odmiennymi oczekiwaniami odbiorców, szukających w swoich smartfonach banalnej, trywialnej



i niewymagającej rozrywki.

Wartość merytoryczna programów zawartych w tabeli nie powinna wzbudzać wątpliwości osób, które dbają o rozwój i edukację dzieci. Aplikacja muzyczna *Witold Lutosławski* jest multimedialnym przewodnikiem po miejscach związanych z kompozytorem. Zdaniem autorów dzięki aplikacji w ciekawy sposób możemy poznać fakty z życia Lutosławskiego, miejsca, w których bywał, osoby, które miały wpływ na jego życie prywatne i zawodowe, dowiedzieć się istotnych informacji o jego twórczości, a także przekonać się, jak silne więzi łączyły go z rodzinnym miastem (źródło: opis w sklepie *Google Play*). Premiera tego muzycznego przewodnika, który powstał dzięki współpracy trzech instytucji: Narodowego Instytutu Fryderyka Chopina, Instytutu Muzyki i Tańca oraz Towarzystwa im. Witolda Lutosławskiego, miała miejsce siedem lat temu (2013). Według statystyk sklepu z aplikacjami program pobrano zaledwie tysiąc razy. Choć jest to propozycja będąca interesującym uzupełnieniem lekcji muzyki (zawiera multimedialne prezentacje, czytane przez lektora), nie została rozpowszechniona w szkołach, a ostatnia aktualizacja programu z roku 2013 świadczy o tym, że nie pamiętają o niej także jej twórcy. Przyczyny takiego stanu mogą być różne: aktualizacja aplikacji wymaga sporego nakładu sił i środków.

Wydaną rok później (2014), pokrewną aplikację muzyczną o podobnych zasobach multimedialnych (materiał muzyczny pochodzący z archiwalnych zbiorów fonograficznych Programu 2 Polskiego Radia i Instytutu Sztuki Polskiej Akademii Nauk) – *Śladami Oskara Kolberga*, cechuje jednakowy problem – zaledwie tysiąc pobrań i małe zainteresowanie w sklepie *Google'a*. Ciekawa aplikacja multimedialna, wydana w związku z dwusetną rocznicą urodzin Oskara Kolberga, pozwalająca „na zapoznanie się z miejscami związanymi z życiem i działalnością tego niezwykłego etnografa i folklorysty<sup>32</sup>”, to program nieaktualizowany i niewykorzystywany w jednostkach edukacyjnych.

W Roku *Moniuszkowskim* (2019) w aplikacyjnych sklepach pojawiły się również muzyczne gry, związane z polskim kompozytorem – Stanisławem Moniuszką. Nie mają „lekcyjnej” formy, dostarczają zatem więcej rozrywki, za którą kryje się bogactwo informacji biograficznych o twórcy, przekazywanych „przy okazji” użytkownikom.

Program *Zostań Moniuszką*, pomimo działań promocyjnych prowadzonych na stronie internetowej projektu<sup>33</sup>, pobrano jedynie sto razy, choć atrakcyjny opis zachęcał do bezpłatnego ściągnięcia aplikacji ze sklepu *Google Play*:

„Jeśli masz ochotę wejść w świat opery i stworzyć własną, współczesną wersję „Halki” czy „Strasznego Dworu” Stanisława Moniuszki, to ta aplikacja jest właśnie dla Ciebie. Zostań kompozytorem!

---

<sup>32</sup> Źródło: opis aplikacji *Śladami Oskara Kolberga* w sklepie *Google Play*.

<sup>33</sup> <https://moniuszko200.pl/pl> (27.02.2020).

Każda z oper prezentowana jest najpierw w formie animowanego filmu z oryginalną wersją kompozytora w skondensowanej formie (ok. 12 minut). Użytkownik poznaje główne postacie oraz przebieg libretta. Następnie pojawi się możliwość stworzenia własnej wersji opery na kanwie osi dramaturgicznej obu utworów”.

(Źródło: opis aplikacji *Zostań Moniuszką* w sklepie *Google Play*)

Niemal identyczną ilość pobrań ma quiz muzyczny *Zaginiona Partytura Moniuszki*, który również wydano w ramach świętowania *Roku Moniuszkowskiego* i aktywnie promowano:

„Pomóż odnaleźć fragmenty zaginionej partytury słynnego kompozytora! (...) Zaginiona Partytura Moniuszki to inspirująca gra dla dzieci i młodzieży przybliżająca postać tego wielkiego kompozytora i twórcy wybitnych dzieł muzycznych”.

(Źródło: opis aplikacji *Zaginiona Partytura Moniuszki* w sklepie *Google Play*).

Tendencja do niskich wyników pobieralności nie zmienia się także w przypadku pozostałych aplikacji muzycznych, wymienionych w tabeli. Przewodnik biograficzny *Wielcy Kompozytorzy* (2016) mimo nietuzinkowej oferty:

„Podążaj śladami wielkich kompozytorów. Tylko w jednej aplikacji aż 5 przewodników zawierających biogramy 350 osób oraz opisy 370 miejsc związanych z Chopinem, Tellefsem, Griegiem, Nordheimem i Lutosławskim. Jest to doskonałe kompendium wiedzy o osobach i otoczeniu, które ukształtowało i wpłynęło na osobowość twórczą tych wielkich kompozytorów. Przewodnik umożliwia odbycie podróży odkrywającej związki polskiej i norweskiej kultury muzycznej”

(Źródło: opis w sklepie *Google Play*)

– pobrano tylko sto razy.

Niekorzystne wyniki osiągają również aplikacje udostępnione użytkownikom smartfonów i tabletów w ostatnim kwartale 2019 roku. Choć są to aplikacje nowe, będące częścią dużego przedsięwzięcia, jakim jest projekt „100 na 100. Muzyczne Dekady Wolności<sup>34</sup>” Polskiego Wydawnictwa Muzycznego, realizowany z okazji setnej rocznicy odzyskania przez Polskę Niepodległości i co warto podkreślić – aktywnie promowany, ilość pobrań każdego programu ogranicza się do pięciu razy (!).

Funkcjonalność tych aplikacji powinna zainteresować każdego nauczyciela muzyki: w przystępny sposób zapoznają użytkownika z XX-wiecznymi technikami kompozytorskimi oraz umożliwiają łatwe dopasowanie muzycznych elementów i skomponowanie własnego utworu (cykl aplikacji *Etiuda na...Komponuj z PWM*, *Dysonanse. Komponuj z PWM*, *Sonofomy. Komponuj z PWM*).

---

<sup>34</sup> <https://pwm.com.pl/pl/aktualnosci/szczegoly/3459475,100-na-100-muzyczne-dekady-wolnosci.html> (28.02.2020).

Nie jest to pierwszy mobilny projekt Polskiego Wydawnictwa Muzycznego. Poprzednie aplikacje (2018) są uzupełnieniem muzycznych książeczek edukacyjnych projektu „Sonia w Krainie Sonostworów” wydanych przez PWM: *Alikwoty z krainy Sonostworów*, *Glissando z krainy Sonostworów*), co jednak nie przekłada się na większe zainteresowanie ze strony pedagogów.

*Orkiestrownik*, wyróżniający się pod względem pobrań (10.000), umożliwia uczestnictwo w „Wirtualnej orkiestrze”:

„Krok po kroku wprowadza w świat orkiestry, pokazuje instrumentarium, muzyków, dyrygenta, próbę i koncert. Najważniejszą częścią Orkiestrownika jest „Wirtualna orkiestra”, której rdzeń tworzy wielokanałowe nagranie Bolera Maurice’a Ravela (...). Dzięki aplikacji można śledzić takt po takcie cały utwór, zarówno w widoku dynamicznej partytury, jak i graficznego schematu czy migającej mapy instrumentów. Można oglądać grę orkiestry i symultanicznie – pracę dyrygenta. Jednym kliknięciem można posłuchać dowolnie wybranego instrumentu i zobaczyć, jak muzyk na nim gra”.

(Źródło: opis w sklepie *Google Play*)

Podgląd z wielu kamer sprawia, że odbiorca aktywnie, choć nadal wirtualnie, śledzi koncert muzyki klasycznej z perspektywy muzyków – wykonawców i dyrygenta jednocześnie. Pokrewna aplikacja *Operalnia*, będąca „siostrą” *Orkiestrownika*, wydana w 2019, mimo podobnej tematyki i niemal identycznej funkcjonalności:

„Podejrzysz także, co dzieje się za kulisami podczas samego spektaklu – tancerzy przygotowujących się do wejścia z kulis od Moliera czy solistów schodzących do kulis od Wierzbowej. Gdy jeden solista już śpiewa, drugi jeszcze jest w charakterystorni. Nad wszystkim czuwa inspicjent, a kiedy ktoś ma krótką przerwę, to wpadnie do bufetu. Chcesz to zobaczyć? Zapraszamy za kulisami”.

(Źródło: opis w sklepie *Google Play*)

oraz dużych nakładów na promocję projektu z okazji *Roku Moniuszkowskiego* i dofinansowania ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, ma aktualnie tylko sto ściągnięć, co sugeruje wieloaspektowy i złożony problem w zakresie pobieralności i popularności tego typu programów.

## Wnioski

Niewielka ilość pobrań *aplikacji muzycznych* sugerować może słabą promocję i dystrybucję produktów, za którą odpowiedzialne są instytucje kultury. Aplikacje starsze, wydane w 2013 i 2014 roku, dawno nieaktualizowane, odeszły w zapomnienie, co nie generuje dalszego zainteresowania u potencjalnych odbiorców. Nowsze, z 2019 roku, łączone z uroczystymi wydarzeniami *Roku Moniuszkowskiego*, promowanymi na szeroką, ogólnopolską skalę, dofinansowane przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, powinny wyróżniać się

znacznie większą pobieralnością, czego jednak nie odzwierciedlają omówione tu badania. Powodzenie dużych przedsięwzięć artystycznych nie przekłada się na zainteresowanie aplikacjami wydanymi „w pakiecie” i promowanymi przez ten sam podmiot. Ilość ich pobrań (100) świadczy o tym, iż nigdy nie trafiły do „masowego” odbiorcy, czyli dzieci i młodzieży szkolnej. Możemy jedynie przypuszczać, że skorzystały z nich nieliczne osoby prywatne. Aplikacje, które pobrano zaledwie pięć razy, nie zostały wykorzystane nawet w instytucjach oferujących te programy (!), co wskazuje na nieoszczędną politykę i trwonienie środków finansowych, które w przypadku produkcji aplikacji mobilnej sięgają kilkunastu bądź kilkudziesięciu tysięcy złotych.

Należy zatem zastanowić się nad celowością wytwarzania aplikacji i grupą, do której kierowane są „mobilne działania” instytucji. Z analizy przedstawionych tu programów (patrz Tabela nr 1) wynika, iż nie są to uczniowie szkół ani klienci instytucji kultury, a jedynie użytkownicy aplikacyjnych sklepów, zainteresowani tematem *edukacji muzycznej*. Pozostali częściej wybierają łatwą, trywialną rozrywkę (czego przykładem jest aplikacja *Disco Polo – Lista Przebojów*, mająca 100 000 tysięcy pobrań). Być może tworzenie aplikacji jest w instytucjach kultury działaniem, które wykonuje się „bez celu” lub „z powodu” narzucanych w grantach wymagań, mających uatrakcyjnić zgłaszany projekt, zapewnić mu dodatkowe punkty, a co za tym idzie, powodzenie i szansę na wygraną, czyli dofinansowanie. W tym przypadku moda na *mobilne działania animacyjne* może kończyć się wyłącznie na etapie stworzenia aplikacji, bez troski o dalsze jej losy.

Problemy leżące po stronie oświaty nie są mniejsze. Mimo priorytetów, jakie określiło Ministerstwo Edukacji Narodowej na rok szkolny 2019/2020, wciąż trudno dostrzec praktyczne działania dążące do adaptacji cyfrowych urządzeń dotykowych na szkolnych lekcjach. Określenie powodów takiego stanu rzeczy wymaga badań, jednak można przypuszczać, że kwestie finansowe odgrywają tutaj główną rolę i są kluczową barierą. Brak możliwości wyposażenia szkół w tablety i monitory dotykowe przekłada się na słabe zainteresowanie nowymi technologiami wśród nauczycieli, którzy, co oczywiste, nie odczuwają potrzeby korzystania z aplikacyjnego sklepu *Google’a* w celu przygotowania scenariusza lekcji. Prywatny sprzęt uczniów i pedagogów nie jest w tej sytuacji brany pod uwagę. Dalsze rozpoznanie wymienionych powyżej problemów pozwoliłyby określić strategię działania, a także perspektywy współpracy instytucji kultury z jednostkami oświatowymi.

Ilość polskich aplikacji edukacyjno-muzycznych oferowanych w sklepie *Google Play* rośnie. Być może jest to mały krok w stronę przełamania bariery kultura – oświata i szansa na realizację projektów w doposażonych placówkach edukacyjnych? Wciąż dostrzec można różnicę między Polską a Stanami Zjednoczonymi, gdzie „aplikacje edukacyjne stały się przedmiotem namysłu wielu

badaczy z dziedziny edukacji, tak praktyków, jak i teoretyków<sup>35</sup> już na początku drugiej dekady XXI wieku, a Apple, przywiązując szczególną wagę do dostosowania się do potrzeb edukacyjnych, oddało do dyspozycji współpracującym z nim szkołom i edukatorom sporą liczbę aplikacji i gier o wysokich walorach edukacyjnych<sup>36</sup>.

Polskie aplikacje, zawierające ciekawe funkcjonalności, nie odbiegają od tych zagranicznych, jednak interdyscyplinarność i atrakcyjność mobilnych programów nigdy nie zastąpi barier finansowych w szkołach, skutecznej promocji w instytucjach kultury, a także zainteresowania odbiorców ambitniejszą rozrywką, która skrywa wiele cennych elementów, tak istotnych w edukacji artystycznej.

## Bibliografia

- Banasik A., *Nowe media w szkole podstawowej*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny”, T XXXVI, z. 1-2017.
- Cackowska M., *Możliwości nowych technologii w edukacji i rozwoju małych dzieci. Przegląd mobilnych aplikacji interaktywnych*, [w:] H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki (red.), *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2016.
- Czarnecki S., *Nowa widowia. O promocji w kulturze*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2016.
- Dejnaka A., *Mobile Marketing – wybrane aspekty teoretyczno-praktyczne*, [w:] *Marketing mobilny*, A. Dejnaka (red.), Difin, Warszawa 2019.
- Frąckiewicz E., *Marketing internetowy*, PWN, Warszawa 2006.
- Jabłońska M. R., *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii internetu*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2018.
- Kaczorowska K., *Ostawione słowa*, „Polityka”, 18.02.2020, nr 8.2020 (3249).
- Koschany R., Skórzyńska A. (red.), *Edukacja kulturowa. Podręcznik*, Centrum kultury ZAMEK, Poznań 2014.
- Kosińska O., *Blogowe (nie)uczestnictwo. Pozainstytucjonalny zwrot edukacyjny w kulturze*, „Kultura Współczesna”, nr 2 (105) /2019.
- Orzeł B., *Aplikacja mobilna jako zjawisko kulturowe*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2017.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, „On the Horizon”, MCB University Press, t. 9, nr 5, 2001.
- Reformat P., Zięta H., *Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w jednostkach kultury szansą na zdobywanie klientów z pokolenia Y i Z*, [w:] *Biznes w kulturze – kultura w biznesie*, B. Reformat, A. Kwiecień (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach, Katowice 2017.
- Rideout V. J., *Learning at home: Families' educational media use in America. a report of the Families and Media Project*, The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, New York 2014.
- Spitzer M., *Cyfrowa demencja*, A. Lipiński (przeł.), Dobra Literatura, Słupsk 2012.
- Szczurek A., Szostakowska M., *Ewaluacja ex-ante drugiej edycji Programu Bardzo Młoda kultura. Raport z badania*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2020.
- Urry J., *Socjologia mobilności*, J. Stawiński (przeł.), Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Uchwała Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 20 lipca 2018 r. w sprawie ustanowienia roku 2019 Rokiem Stanisława Moniuszki*, [w:] *Monitor Polski. Dziennik Urzędowy Rzeczypospolitej Polskiej*,

---

<sup>35</sup> H. Bougsiaa, M. Cackowska, L. Kopciwicz, T. Nowicki, *Smartfon i tablet w dziecięcych rękach...*, op. cit., s. 483.

<sup>36</sup> *Ibidem*, s. 484.

Warszawa, 30. 07. 2018, poz. 731.

Żółkiewska S., *Mobilna aplikacja kultury*, [w:] *Użytkownik, zasoby, strategie. Instytucje kultury w środowisku cyfrowym*, Narodowy Instytut Audiowizualny, Warszawa 2016.

### **Źródła internetowe**

<https://www.gov.pl/web/edukacja/podstawowe-kierunki-realizacji-polityki-oswiatowej-panstwa-w-roku-szkolnym-20192020> (19.02.2020).

<https://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated> (18.02.2020).

<https://moniuszko200.pl/pl/> (27.02.2020).

<https://pwm.com.pl/pl/aktualnosci/szczegoly/3459475,100-na-100-muzyczne-dekady-wolnosci.html> (28.02.2020).

<https://www.blogojciec.pl/dzieci/25-wartosciowych-gier-aplikacji-przeznaczonych-dla-dzieci-urzadzenia-mobilne/> (25.05.2020).

<http://www.ebitech.pl/pl/blog/oprogramowanie-mobilne/aplikacje-mobilne.html> (25.05.2020).

## **Music Mobile Applications as a Mediation Space Between the Culture and Education Sectors**

### Summary

Prompted by the technological development a new offer of musical mobile applications appears on the market, which creates a need for a more specific, and perhaps more extensive definition of this broad term, including educational musical applications which are on offer in the so-called app stores. It also inspires an analysis of the manner in which the applications are used in two important sectors of our social life - culture and education. The aim of this text is to analyze the available offer of these applications and their possibilities when used for the cooperation of the sectors mentioned above. The author of the text proposes that despite educational policies encouraging the use of information technologies in schools' curriculae, cultural institutions which create the tools for remote education, such as musical applications, still encounter barriers preventing their full implementation.

Keywords: music mobile applications, information and communication technologies, cultural institutions, educational applications, music educations