



Człowiek w społeczeństwie informacyjnym a jego pedagogizacja

Mgr Rafał Podleśny – KUL STALOWA WOLA

Ur. 19.01.1976 r. w Tarnobrzegu. Absolwent Technikum Mechanicznego w Tarnobrzegu. W I. 1998-2003 studia magisterskie na Uniwersytecie Rzeszowskim – kierunek wychowanie techniczne w zakresie informatyki i ogólnotechnicznym. Stopień magistra w 2003 r. W I.2006/07 Studia Podyplomowe na Wydziale Wychowania Fizycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego. Nauczyciel dyplomowany. Nauczyciel w Zespole Szkół im. ks. St. Staszica w Tarnobrzegu. Od dnia 1 października 2009 roku pracownik naukowo-dydaktyczny na stanowisku asystenta w Katedrze Prawa Prywatnego na Wydziale Zamiejscowym Prawa i Nauk o Gospodarce Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II w Stalowej Woli zaś od 2010 r. w katedrze Pedagogiki Katolickiej Zamiejscowego Wydziału Nauk o Społeczeństwie. Redaktor techniczny czasopism: „Pedagogika Katolicka”, „Społeczeństwo i Rodzina”, „Przegląd Prawno-Ekonomiczny”. „Pedagogia Ojcostwa”, „Katoliku Pedagogikus”. Autor kilku artykułów naukowych. Zainteresowania badawcze: Rodzina w społeczeństwie informacyjnym, Ojciec rodziny, systemy zarządzania treścią, historia komputerów, systemy DTP.

Komputer wydaje się największym wynalazkiem XX wieku, który usprawnił pracę milionów ludzi na całym świecie, równie wielu dając rozrywkę. Coraz częściej pojawiają się jednak głosy na temat szkodliwości hipermediów na zdrowie człowieka. Wiedza na temat zagrożeń wynikających z niekontrolowanego i nieumiarkowanego korzystania z komputera jest niewielka. Często można się spotkać z opiniami o negatywnym wpływie komputera na wzrok, czasem mówi się o promieniowaniu elektromagnetycznym szkodliwym dla zdrowia, czy też o tym, że długotrwałe siedzenie przy komputerze powoduje schorzenia kręgosłupa. Prawie zupełnie natomiast nie bierze się pod uwagę problemów natury psychicznej.

Ważne jest właśnie, żeby zrozumieć to, że wpływ komputera i Internetu na rozwój dzieci i młodzieży ma charakter wieloaspektowy.

Możemy wyróżnić pięć sfer rozwoju młodego człowieka, których ten wpływ dotyczy:

- Rozwój fizyczny - wady postawy i pogorszenie się wzroku,
- Rozwój psychiczny - zaburzenia emocjonalne, interpersonalne, uzależnienie od gier komputerowych, od komputera i od Internetu,
- Rozwój moralny - niekontrolowany dostęp do demoralizujących, niebezpiecznych treści,
- Rozwój społeczny - ograniczenie kontaktów rówieśniczych, anonimowość wywołująca zachowania nieetyczne i brak hamulców,
- Rozwój intelektualny - szok informacyjny, informacje niedostosowane do wieku i możliwości percepcyjnych dziecka.

Okres dzieciństwa i młodości to okres kształtowania się osobowości. Komputer i Internet mogą wywierać pozytyw-

ny wpływ na rozwój psychiczny dzieci i młodzieży ponieważ pobudzają myślenie, rozwijają procesy poznawcze, kształtują określone umiejętności oraz wzmacniają poczucie własnej wartości poprzez umacnianie wiary we własne możliwości i umiejętności.

Niekontrolowane i nieumiarkowane korzystanie z komputerowych gier wywiera zdecydowanie negatywny wpływ na rozwój psychiczny młodego człowieka, hamując go, a nawet doprowadzając do degradacji nieukształtowanej jeszcze w pełni osobowości.

W historii rozwoju ludzkości można wyróżnić trzy podstawowe okresy: epokę agrarną, przemysłową i erę informacyjną. Epoka agrarna, czyli era społeczeństwa rolniczego, rozpoczęła się ok. 10 tysięcy lat temu i trwała aż do połowy XVIII wieku. W tym okresie, a zwłaszcza w jego początkowej fazie, podstawowym celem człowieka była walka z siłami przyrody o fizyczne przetrwanie. W walce tej człowiek wykorzystywał głównie siłę mięśni własnych, a później także zwierzęcych. Jego bogactwo tworzyła wyłącznie posiadana ziemia. W społeczeństwie przemysłowym, czyli industrialnym, którego powstanie socjologowie łączą z wynalezieniem maszyny parowej (James Watt, 1769) celem człowieka stała się produkcja dóbr materialnych. Bogaty był wówczas ten, kto posiadał surowce naturalne oraz kapitał.

O ile powstanie dwóch pierwszych epok było spowodowane naturalnym rozwojem ludzkości, o tyle przekształcenie społeczeństwa przemysłowego w informacyjne było efektem świadomego podjętych decyzji. Już w roku 1968 ja-

poński teoretyk mediów Kenichi Koyama po raz pierwszy w rozprawie „Wstęp do teorii informacji” (Introduction to Information Theory) użył nowego pojęcia - *johoka shakai* – „społeczność informacyjna”. Dziś terminem tym określa się społeczeństwo, w którym informacja, traktowana jako specyficzne dobro niematerialne, które jest ważniejsze od dóbr materialnych. Informacja stała się więc nowym towarem, stąd też w społeczeństwie informacyjnym następuje bujny rozkwit usług związanych z przetwarzaniem, przechowywaniem, przesyłaniem i wytwarzaniem informacji. Jak zauważają Alvin i Heidi Tofflerowie, jedni z największych współczesnych autorytetów w dziedzinie przemian cywilizacyjnych, w coraz większym stopniu informacja staje się substytutem surowców, siły roboczej i innych zasobów¹.

Pamiętać jednak należy, że dziś żyjemy w społeczeństwie informacyjnym a nie w społeczeństwie wiedzy gdyż, informacja nie może być utożsamiana z wiedzą. O ile informacja dociera dziś, np. za pośrednictwem telewizji czy Internetu do większości ludzi naszej planety, o tyle wiedza nadal jest przywilejem mniejszości. O konieczności bardzo wyraźnego rozróżniania informacji i wiedzy, a także następnej kategorii - mądrości, znakomicie przypominają słowa angielskiego poety i myśliciela, laureata nagrody Nobla, Thomasa S. Eliota, który pisze:

Gdzie się podziała nasza mądrość, którą zastąpiła wiedza, gdzie się podziała nasza wiedza, którą zastąpiła informacja.

Gwoli ścisłości należałoby dodać, że współczesne rozwinięte społeczeństwa

¹ Por., A. Toffler. Trzecia fala. Warszawa 1997, s. 43-45.

są bardziej społeczeństwami rozrywki niż wiedzy. Postęp w dziedzinie technologii zawdzięczamy bowiem głównie młodym ludziom kupującym komputery wyposażone w coraz szybsze procesory, większe pamięci operacyjne i dyskowe czy doskonalsze karty graficzne i dźwiękowe. To oni właśnie potrzebują coraz szybszych i potężniejszych maszyn do uruchamiania wymagających coraz lepszych parametrów technicznych komputera rozmaitych gier. Naukowiec zaś może pisać najmądrzejsze nawet teksty na powolnym, niemal przestarzałym już komputerze. Największymi na świecie dzierżawcami najpotężniejszych superkomputerów są studia filmowe, które tworzą dziś obrazy w pamięci komputera, nie stosując już kosztownych makiet. Także nowoczesne telefony komórkowe oferują coraz więcej usług o charakterze rozrywkowym.

Można więc powiedzieć iż symbolem społeczeństwa agrarnego jest motyka, tofflerowskiej drugiej fali, tj. społeczeństwa przemysłowego - taśma produkcyjna, zaś symbolem fali trzeciej - komputer.

12 sierpnia 1981 roku zatem wydarzyło się coś, co zmieniło zatem świat: IBM wyprodukował komputer klasy PC, czyli Personal Computer – Komputer osobisty. Od tego dnia w ciągu następnych trzydziestu lat zmieniło się praktycznie wszystko: edukacja, przemysł, wydawnictwa, muzyka, filmy, gry, a nawet sposób w jaki się porozumiewamy. Pecet stał się jednym z najważniejszych produktów w dziejach ludzkości, a komputery przybierają w dzisiejszych cza-

sach najrozmaitsze postacie: od klonów IBM PC, poprzez kieszonkowe palmtopy, Apple Macintoshe, do niewiarygodnie szybkich graficznych stacji roboczych. Dlatego postaram się przybliżyć, w jaki sposób ta niepozorna skrzynka z bitami dodatkowo przyłączona do sieci ma tak potężny wpływ na wszystkie aspekty życia².

Sam pojedynczy komputer jest potężnym narzędziem, o ile większy potencjał daje połączenie całej gromadki komputerów. Dziś można pójść dalej i rzec, że wkrótce komputer, który nie będzie podłączony do Internetu będzie wart tyle, co komputer niepodłączony do prądu.

Wszystkie duże przedsiębiorstwa wykorzystują niewiarygodne liczby pecetów, które spina się w sieć, gdyż to ona oferuje najlepsze cechy: pracownicy korzystają z możliwości i mocy przerobowych pecetów, a łącza pozwalają na dzielenia plików, współpracę nad różnymi projektami i bardzo efektywny sposób porozumiewania się³.

Komputery PC miały także ogromny wpływ na strukturę zatrudnienia. Hale wypełnione maszynistkami, widok, który można było spotkać w prawie każdym dużym przedsiębiorstwie, zniknęły, a ich struktura została zupełnie zmieniona przez nowoczesną technologię. Mimo tego, że wiele zawodów bezpowrotnie odeszło w niepamięć, pojawiło się na ich miejsce jeszcze więcej nowych: od centrów telekomunikacyjnych, przez administratorów sieci, zarządców baz danych, szkoleniowców, aż po projektantów stron internetowych

² J. Morbitzer, Od motyki do komputera, czyli droga do społeczeństwa informacyjnego, <http://www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt8/morbitzer8.html>.

³ Por. Współczesna technologia kształcenia. Wybrane zagadnienia pod redakcją naukową J. Morbitzera Wydawnictwo Naukowe WSP Kraków 1997.

i wielu, wielu innych. Nagle zrodziły się nowe gałęzie przemysłu, technologia umożliwiła ludziom pracę w domu i w podróży, a wraz z pojawieniem się World Wide Web okazało się, że chałupnicze firmy mogą sprzedawać własne produkty odbiorcom znajdującym się na drugim krańcu świata.

Zderzenie cywilizacji przemysłowej z informacyjną przynosi jednak do dziś napięcia społeczne, groźne konflikty, nowe postawy polityczne, zmiany poglądów dotyczących życia rodzinnego i moralności. Także w naszym kraju ciągle jeszcze jesteśmy świadkami walki typowych reprezentantów ery przemysłowej - górników i hutników o przetrwanie kopalń i hut, a więc atrybutów ustępującego społeczeństwa przemysłowego. Zauważmy, że dziś coraz częściej źródłem bogactwa jest dostęp do informacji, nowoczesnych technologii, wykorzystanie własnej wiedzy i kreatywności. Zachodzące przemiany rodzą zatem rozległe skutki w różnych, pozornie od siebie odległych obszarach. Wprowadza to zupełnie nową jakość, bowiem wiedza i kreatywność - w odróżnieniu od ziemi, surowców naturalnych czy kapitału - są zasobami niewyczerpywalnymi. W przeciwieństwie do elementów, które decydowały o bogactwie w minionych epokach, informacja i wiedza posiadają tę zdumiewającą własność, jaką możemy przypisać także szczęściu, które się „mnoży, gdy się je dzieli”. Istotnie, np. nauczyciel dzieląc się swoją wiedzą z uczniami, pomnaża ją, sam jej przecież nie tracąc.

Od 1981 nastąpiła zmiana stylu życia, ponieważ wraz ze wzrostem wydajności i rosnącą popularnością pecety, za-

częły pojawiać się np. w biurach projektowych. Zamiast rysować plany na papierze, architekci mogą projektować budynki na ekranach monitorów, dodając różne poziomy szczegóły, a nawet przeprowadzając symulacje, które pomagają wybrać odpowiedni w danym przypadku rodzaj konstrukcji. Bardziej zaawansowane komputery wprowadziły modelowanie trójwymiarowe, które zastąpiło stosowane do tej pory schematy szkieletowe i artystyczne rysunki budowli jeszcze nieistniejących. Technologia wirtualnej rzeczywistości umożliwiła architektom oprowadzanie gości po swoich wirtualnych modelach. A to przecież tylko początek: dzięki komputerom stało się możliwe przewidywanie sposobu, w jaki zachowują się budynki w trakcie trzęsienia ziemi, gwałtownej burzy, huraganu czy pożaru.

Także przemysł zyskał na komputeryzacji. Większość samochodów jest obecnie projektowana komputerowo i wszystko, od podwozia po schowki i lusterka, jest dokładnie dopracowane na ekranie, zanim nawet powstaną prototypy. Coraz istotniejsze stają się komputerowe symulacje – zamiast rozbijać różne rzeczy młotkami albo testować je w tunelach aerodynamicznych, projektanci po prostu uruchamiają odpowiedni program i przewidują ewentualne problemy ich konstrukcji⁴.

Pecety zdominowały jeszcze jeden dla nas ważny obszar a mianowicie wydawnictwa. Składanie w całość gazet czy innej publikacji stanowiło niegdyś żmudny i czasochłonny proces, na który składało się wycinanie, wklejanie i justowanie, zanim gotowe strony mogły być przeniesione na metalowe matryce.

⁴ Por. <http://www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt8/morbitzer8.html>.

W dzisiejszych czasach prawie każda publikacja powstaje w sposób cyfrowy. Redaktorzy wysyłają swoje teksty w postaci komputerowych plików, zdjęcia są przesyłane elektronicznie, strony są składane za pomocą takich narzędzi, jak: InDesign czy PageMaker, a skończony periodyk wysyłany jest w formie elektronicznej do drukarni.

Jednak jedną z najbardziej kontrowersyjnych technologii jest obróbka zdjęć – prawdziwa manipulacja odbywa się przez cały czas: twarze modelek są wygładzone, kolory żywności na jej opakowaniach stają się bardziej jaskrawe, piegi gwiazd muzyki pop znikają, a nawet zdjęcia brytyjskiej rodziny królewskiej są poprawiane, aby wyglądali na nieco weselszych.

Obiektyw nigdy nie kłamie, ale kopia, programy typu Photoshop bardzo często. Oczywiście Photoshop jest także używany do innych celów – w komplecie z tabletem graficznym i zręcznym rysownikiem, oprogramowanie tego typu umożliwia tworzenie niewiarygodnie skomplikowanych obrazów, które nigdy nie mogłyby powstać bez komputera.

Nie mniejszą ewolucję przeszedł również proces nagrywania brzmień. Muzyka przenosi się do internetu i zapewne niewiele czasu pozostało tradycyjnym płytom CD nim zostaną całkowicie wyparte przez programy i serwisy do ściągania plików. Ostatnie kontrowersje z serwisem Napster dowiodły, jak bardzo popularne stało się rozpowszechnianie muzyki w internecie, a największe firmy wydawnicze nieustannie pracują nad sposobem dostarczenia za opłatą nagrań, a nawet filmów wprost na pulpit naszego komputera⁵.

Popularne są opinie, że gry i zabawy komputerowe a tym sami gracze są odpowiedzialni za szalony postęp, jaki dokonał się w ramach technologii dotyczącej procesorów, kart graficznych i dźwiękowych. Nie potrzeba przecież akceleratora grafiki 3D do edytora tekstu, ale daje on olbrzymią różnicę względem efektów w grze. Aby przekonać się, jak daleką drogę przebyliśmy, wystarczy cofnąć się w czasie do wczesnych lat osiemdziesiątych: kiedy to ówczesne gry były świetne, ale wyglądają wręcz żałośnie w porównaniu z dzisiejszymi super produkcjami⁶.

No i w końcu nie można pominąć kwestii grania w sieci. Jeszcze kilka lat temu rozrywka tego typu była równoznaczna z samotną zabawą, ale w dzisiejszych czasach większość jeśli nie gra w sieci to na pewno loguje się na rozmaitych serwerach i wymienia, nawiązuje kontakty czy robi zakupy. Kiedy szerokopasmowe łącza bardziej się rozpowszechnią, gry będą mogły rozrosnąć się i stać się lepsze i szybsze. Można być pewnym, że programiści wyciągną ostatnie tchnienie z wszelkiego sprzętu⁷.

Zmieniła się edukacja. Komputery istniały w szkołach od czasów Elwro Juniora. Nie były to co prawda nawet namiastki dzisiejszych maszyn, a programowanie w Logo nijak się ma do dzisiejszych języków. Dzisiaj komputery i edukacja są ze sobą o wiele bliżej związane. Uczniowie często tworzą serwisy WWW swoich szkół, a edukacyjne programy i encyklopedie na płytach DVD-ROM nadają nowe oblicze nauce. Bo przecież zamiast czytać o słynnym wystąpieniu Martina Luthe-

⁵ Por. <http://www.wsp.krakow.pl/konspekt/konspekt8/morbitzer8.html>.

⁶ Por. <http://www.phys.uni.torun.pl/~duch/Wyklady/komput/spdypl.html>

⁷ Por. http://www.chip.pl/archiwum/sub/article_10887.html

ra Kinga: „I have a dream” („Mam sen”), w dzisiejszych czasach można zobaczyć i usłyszeć je na ekranie monitora.

Komputery wyposażone w gniazdo podłączenia z Internetem stały się bardzo ważne, ponieważ umożliwiają studentom odnalezienie bezcennych informacji naukowych, czytanie klasyków literatury, współpracę nawet międzynarodową przy projektach czy też zwykłą wymianę na IRC-u. Studenci a przede wszystkim rodzice dzięki internetowi mają wgląd w oceny swoich pociech w dziennikach on-line, a już dzisiaj wiele przedsiębiorstw wykorzystuje sieciowe kursy, aby szkolić swoich pracowników w tak różnych dziedzinach jak BHP, technikach telefonicznych czy trosce o klienta. Nauka korespondencyjna nabrała realnego kształtu i coraz więcej uniwersytetów na całym świecie oferuje tego typu kształcenie. Komputerowa nauka nie jest wyłącznie domeną Internetu: Instrukcje obsługi niemal całkowicie zniknęły z pakietów oprogramowania przez rozbudowane pakiety pomocy i samouczki⁸.

Dokonujące się w społeczeństwie informacyjnym przemiany implikują konieczność radykalnych reform w szkolnictwie. W odróżnieniu od szkoły epoki industrialnej, która przygotowywała dobrego, zdyscyplinowanego pracownika przystosowanego do wykonywania jednego zawodu przez całe życie, szkoła okresu trzeciej fali przenosi akcenty z przekazywania gotowej wiedzy na samokształcenie. Jest to zrozumiałe, zważywszy że w wielu dyscyplinach okres użyteczności wiedzy jest bardzo krótki, np. szacuje się, że w informatyce około 20% wiedzy rocznie podlega wymianie.

Szkoła musi przygotować absolwentów do wykonywania zawodów dziś, być może, jeszcze nie istniejących. Nie może ona zatem przekazywać tylko gotowej, ulegającej szybkiej dezaktualizacji wiedzy, lecz musi przygotować uczniów do zdobywania wiedzy we własnym zakresie w celu nieustannego aktualizowania swego wykształcenia, a nawet zmiany uprawianej dyscypliny. Zmiana taka z pewnością dla wielu osób okaże się koniecznością. Wynika to z konstatacji faktu, że przeciętny czas istnienia firmy jest znacznie krótszy od przeciętnego okresu aktywności zawodowej człowieka oraz z wzięcia pod uwagę pojawiania się coraz to nowszych i doskonalszych maszyn, urządzeń i technologii. Konieczne jest zatem ukształtowanie nowego modelu człowieka: twórczego, otwartego na wszystko co nowe, potrafiącego i chcącego się uczyć.

Ze wszystkich jednak sposobów, w jaki pecety i Internet odmieniły nasz świat, to komunikowanie znajduje się bodaj na najważniejszym miejscu. Obecnie nie można sobie wyobrazić życia bez e-maila, a przecież WWW nawet nie istniała od początku lat dziewięćdziesiątych. Przedtem komunikacja z osobami znajdującymi się na drugim końcu świata była procesem powolnym, żmudnym, skomplikowanym i nader kosztownym. Dzisiaj wystarczy kliknąć „Wyślij”. No i nie zapomnijmy, że jest jeszcze oprogramowanie ułatwiające pogawędki, które pozwala na prowadzenie bezpośrednich rozmów z ludźmi mieszkającymi np. na Alasce, i to bez konieczności windowania rachunku telefonicznych „na orbitę”. Jeszcze bardziej rozwija się komunikacja głosowa,

⁸ Tamże.

wraz z wideo konferencjami, które pozwalają słyszeć i jednocześnie widzieć osobę, z którą rozmawiamy. Wideokonferencje mogą przywoływać obrazy wideotelefonów z projekcji ery kosmicznej, ale technologia ta już dzisiaj jest z powodzeniem wykorzystywana jako powszechna. Zamiast wysyłać ludzi na inny kontynent tylko po to, żeby przeprowadzić godzinne spotkanie, można załatwić całą kwestię za sprawą komputera. Możliwości komputera z łączem internetowym są niewiarygodnie duże. Wydaje się, że każdy okrucich informacji, jaki kiedykolwiek powstał, jest dziś dostępny w sieci, a sklepy internetowe pozwalają na zakup wszystkiego online: od pary skarpetek do lotniskowca. E-mail i grupy dyskusyjne poświęcone dziwnym zagadnieniom sprawiają, że świat staje się mniejszy, zaś grupy aktywistów wykorzystują Internet do organizacji protestów, dzielenia się informacjami czy wywierania nacisku na rządy i korporacje.

Zatem chyba nie ulega wątpliwości, że najbardziej spektakularnym przejawem kształtowania się społeczeństwa informacyjnego i urzeczywistniania koncepcji świata jako globalnej wioski jest Internet. Jest on nową formą porozumiewania się ludzi, całkowicie rewolucjonizując dotychczasowe sposoby wzajemnej komunikacji. Przełomowość łączności oferowanej przez Internet polega głównie na szybkości przekazu, uniezależnieniu możliwości odebrania informacji od fizycznej lokalizacji adresata oraz na medialności przekazu, tj. możliwości przesyłania tekstów, dźwięków, obrazów statycznych i dynamicznych. Z drugiej strony trzeba jednak zauważyć, że poczta elektroniczna (e-mail), która stanowi

jedną z podstawowych usług internetowych, powoduje zagubienie osobistego charakteru odręcznie pisanych listów, preferuje ograniczenie wymiany myśli do krótkich, lakonicznych komunikatów, sprzyja niestaranności językowej i edytorskiej. Współczesny człowiek, obywatel społeczeństwa informacyjnego, gotów jest jednak położyć wypracowane przez setki lat zasady i standardy na ołtarzu nowoczesności, wyrażając przyzwolenie na zubożenie przekazu pod względem formy i rezygnację z jego indywidualnego charakteru, na rzecz szybkości. Paradoksalnie więc, dostrzegając pewne ułomności komunikowania się za pośrednictwem poczty elektronicznej, nie potrafimy z niej zrezygnować, gdyż przyspieszone tempo życia zmusza nas do korzystania z tego niecierpliwego i rządzącego się nowymi prawami medium.

Zmiany, które zostały wprowadzone przez internet do naszego życia, sprawiają niesamowite wrażenie. Dzięki niemu spotykają się ludzie, umawiają się za jego pośrednictwem na randki. Naukowcy wykorzystują sieć do współpracy przy ogromnych, rozległych projektach. A najlepsze w tym wszystkim jest to, że obsesyjni fani Star Treka mogą zanudzać się wzajemnie i to bez zawracania nam wszystkim głowy dzięki boom jaki przeżywa samodzielne projektowanie serwisów⁹.

Internet rozwija się w ogromnym tempie i staje się coraz szybciej medium łączącym w sobie wszystkie pozostałe (prasa, radio, telewizja), na dodatek w pełni interaktywnym. W zasadzie nikt nie jest w stanie stwierdzić, ile stron internetowych istnieje w sieci. Można w niej znaleźć wszystko, niestety także wszelkie zło. Oczywiście, ciemna strona z racji tego, że Internet jest siecią globalną, po-

kazuje, że rządy nie zawsze mogą uporać się z problemami takimi jak blokowanie twardej pornografii, zapobieganie kradzieży w stylu Napstera czy unikanie płacenia podatków za zakupy zrobione za granicą. Szybkość rozwoju pozostawiła regulację wielu spraw prawnych daleko w tyle i działalność sieci będzie w najbliższych latach należeć do głównych wyzwań dla polityków na całym świecie, bo przecież internet wywołuje wielkie narodowe skandale – czego najlepszym przykładem stanowi afera z Moniką Lewińską, która po raz pierwszy ukazała się w sieciowym serwisie poświęconym polityce¹⁰ czy słynna sprawa w ostatnich niemal dniach z WikiLeaks (z ang. leak – „przeciek”) – witryną internetową działającą w oparciu o zmodyfikowaną wersję oprogramowania MediaWiki, umożliwiającą publikowanie w sposób anonimowy dokumentów (często tajnych) rządowych i korporacyjnych przez informatorów chcących zasygnalizować działania niezgodne z prawem (tzw. whistleblowers).

Od początku bowiem w kontekście internetu chętnie mówi się o nieskrępowanej niczym wolności, tzn. każdy może w nim publikować, co chce. I tu pojawiają się kilka zasadniczych pytań, które w perspektywie oczywistych dobrodziejstw internetu, każą poważnie zastanowić się nad naszym wirtualnym, tj. internetowym życiem. Jak i na ile posługiwać się zasobami sieci prywatnie i zawodowo? Jak wychowywać dzieci i młodzież do odpowiedzialnego korzystania z internetu? Jakie są rzeczywiste zalety i jakie niebezpieczeństwa z nim związane? Warto od czasu do czasu zadumać się nad jednym z najważniejszych wynalazków ludzkości z socjologicznego i moralnego punktu

widzenia. Wreszcie, trzeba trzeźwo zastanowić się nad miejscem i rolą Kościoła w cybernetycznej rzeczywistości¹¹.

Bo przecież byliśmy już świadkami wielu niewiarygodnych wydarzeń w internecie – złych i dobrych, ale stanowią one tylko czubek góry lodowej. Świat staje się coraz bardziej „usieciowiony”, wraz z tym, jak otaczamy się internetowymi gadżetami, czyli bezprzewodowymi cudeńkami i szerokopasmowymi łączami. Za kilka lat komputery PC albo coś, co ewentualnie zajmie ich miejsce, będą stanowić centrum zainteresowania.

Dziś łatwo jest uznać peceta za rzecz normalną i wcale nienadzwyczajną, ale w tym szarym i niepozornym pudełku kryje się bardzo złożone urządzenie. W jednej obudowie jest studio nagraniowe, kino, salon gier, każde narzędzie, którego można użyć do wielu zadań czy też mnóstwo programów mogących zamienić zwykłego człowieka w artystę, wydawcę czasopisma, reżysera czy rekiną finansowego. Można wykorzystać komputer w celu poznania nowych osób, uczestniczenia w masowych zabawach on-line, przyprawiania przemysłu nagraniowego o ból głowy lub też wywnętrzać się na temat wybrany przez siebie na jakiejś liście dyskusyjnej.

We współczesnym świecie, w którym urzeczywistniła się już zaproponowana przez kanadyjskiego filologa Marshalla McLuhana koncepcja globalnej wioski, proces budowania społeczeństw informacyjnych następuje coraz szybciej. Koncepcja McLuhana zakładała, że dzięki gęstemu opleceniowi kuli ziemskiej siecią różnorodnych połączeń telekomunikacyjnych prawie każdy punkt naszej planety stanie się szybko i łatwo dostępny z dowolnego

¹⁰ http://www.pcworld.pl/artykuly/4606_5.html.

¹¹ http://www.pcworld.pl/artykuly/4606_3.html.

innego miejsca a łatwość komunikowania się przywróci bogate w doznania między-ludzkie relacje z plemiennej wioski. W sensie możliwości transferu informacji współczesny świat skurczył się do rozmiarów wioski, a przekaz informacji stał się niezależny od fizycznych odległości i wszelkich terytorialnych granic. Warto przypomnieć, że uwolnienie informacji z więzów odległości po raz pierwszy w dziejach ludzkości stało się możliwe dzięki wynalazkowi telegrafu (S. Morse, 1837). McLuhan przewidywał, że do realizacji koncepcji świata jako globalnej wioski przyczyni się głównie telewizja. Stało się jednak inaczej; przekształcenie świata w globalną wioskę zawdzięczamy przede wszystkim komputerom i sieciom komputerowym, a zwłaszcza internetowi. Jednym z atrybutów „globalnej wioski” jest globalizacja kultury. Zjawisko to oznacza dziś upodobnianie się kultur, niosące w sobie zagrożenie zaniku kultur narodowych. Z założenia proces tworzenia się wspólnej ogólnoświatowej kultury powinien być w miarę symetryczny, tzn. poszczególne kraje winne tyle samo wartości, idei i wzorów kulturowych czerpać, co i wnosić.

Dziś trudno wyobrazić sobie świat, w którym nie wynaleziono by Internetu i peceta podłączonego do „Światowej pajęczyny”.

Na szczęście, takie wizje mogą być tylko wątkiem koszmarów. Komputer PC i Internet zmienił sposób, w jaki pracujemy, komunikujemy się ze sobą oraz tworzymy naszą rozrywkę – a do tego ma niespełna trzydzieści lat. Nikt nie jest w stanie przewidzieć, co przyniesie następna dekada ale jednego można być pewnym: nic lub prawie nic jeszcze nie widzieliśmy¹².

STRESZCZENIE

Przyszło nam dziś żyć w świecie zupełnie innym niż poprzednie pokolenia. Postęp techniki i nowe wynalazki oraz rozwój cywilizacji - to codzienność, do której przywykliśmy, którą akceptujemy, i z którą wiążemy liczne nadzieje. Jednak można sformułować tezę, że najbardziej znaczącym wynalazkiem który przyczynił się do rewolucji społecznej jest komputer klasy PC włączony w globalną sieć. W krótkim czasie Internet stał się najnowocześniejszym i najczęściej obecnie stosowanym medium informacyjnym i komunikacyjnym a nade wszystko edukacyjnym. Współczesny obywatel świata to człowiek, który często zmienia miejsce pracy, miejsce zamieszkania, który jednak dzięki Internetowi „wszędzie ma blisko”.

SUMMARY

Today we live in a world which is completely different than previous generations. Advances in technology and new inventions and the development of civilization - the everyday, to which we have become accustomed, which we accept, and with which we associate many hopes. However, you can formulate a thesis that the most significant invention, which contributed to the social revolution is a PC switched on in the global network. In a short time the Internet has become the most modern and most currently used information and communication medium and above all educational. The modern citizen of the world is a man who often changes the workplace, place of residence, who, however, thanks to the Internet is „nearly everywhere”.

¹² http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XK/rec_schwytani.html

¹³ Por. <http://www.pcworld.pl/artykuly/4606>