

Krzysztof Łuszczek¹

NOWE PARADYGMATY WYCHOWANIA W ŚRODOWISKU CYFROWYM

Wstęp

Dla badacza mediów podstawową trudnością, jaką napotyka, jest ich ciągła transformacja. Przebiega ona dużo szybciej niż we wcześniejszych epokach komunikacyjnych. Ma to również wpływ na wszelkie konteksty funkcjonowania mediów, także te wychowawcze. Mimo że internet i szerzej rozumiane technologie informacyjno-komunikacyjne (ITC – *information and communication technologies*) wciąż uważane są za stosunkowo młode osiągnięcia technologiczne, to jednak szybkość ich rozwoju, wielość rozwiązań i wpływ na ludzkie społeczności pozwala już mówić o ich historii i wyróżnić etapy rozwoju².

Za pierwszy należy uznać czas prac koncepcyjnych i eksperymentowanie z konkretnymi rozwiązaniami, które ostatecznie pod koniec lat 60. XX w. doprowadziły do powstania internetu. Ten etap wiąże się z pracami takich prekursorów badań nad sieciami komputerowymi jak Joseph C.R. Licklider i ośrodków badawczych, jak np.

-
- 1 Ks. dr Krzysztof Łuszczek, doktor nauk humanistycznych, adiunkt w Katedrze Nauk o Rodzinie Wydziału Teologicznego Uniwersytetu Szczecińskiego. Zajmuje się pedagogiką medialną i teorią mediów. Autor m.in. *Nowoczesna telewizja, czyli bliskie spotkania z kulturą masową* (Tychy: Maternus Media, 2004); *Kontrola społeczna nad dziećmi i młodzieżą w środowisku mediów elektronicznych. Studium porównawcze na przykładzie Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i Polski* (Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, 2013); *Wolność i kontrola w Internecie drugiej fali. Cyfrowe dylematy społeczeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej* (Tychy: Maternus Media, 2015). Adres do korespondencji: 71-459 Szczecin, ul. Pawła VI 2; e-mail: krzysztof.luszczek@usz.edu.pl.
 - 2 Takie próby podjął w swoich pracach m.in.: Paul Levinson, *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji* (Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, 2006); Paul Levinson, *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej* (Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, 2006).

Massachusetts Institute of Technology³. Pozostałością po tym okresie „archeologii internetu” są domeny zakończone na „mil”⁴.

Drugi etap, który można określić jako Web 1.0, cechuje się wyzwoleniem sieci spod wojskowej dominacji i upowszechnieniem internetu. Dokonało się to w dużej mierze dzięki poparciu rządów i upowszechnieniu technologii, zwłaszcza poprzez łatwo dostępne komputery osobiste oraz spopularyzowanie na początku lat 90. XX w. stron WWW. Technologie Web 1.0 zasadniczo służyły udostępnianiu informacji, które tworzyła wąska grupa producentów dla szerokich mas odbiorców⁵.

Kolejny przełom dokonał się na przełomie tysiącleci. Miały na niego wpływ dwa zjawiska: krach dotcomów na giełdach jesienią 2001 r. oraz powstanie i rozwój mediów społecznościowych. Nowy etap rozwoju technologii zaczęto określać jako Web 2.0 albo jako „internet drugiej fali”⁶. Na tym etapie użytkownik internetu staje się aktywnym uczestnikiem tego, co dzieje się w cyberprzestrzeni. Staje się producentem komunikatów, który bardzo szybko staje się konsumentem i na odwrót.

„Internet drugiej fali” wywarł wielki wpływ na prawie wszystkie aspekty ludzkiego życia, od ekonomii po życie religijne. Dotyczy to także aspektów wychowawczych. Media już wcześniej wywierały znaczący wpływ na wychowanie. Będąc jednak w stanie ciągłej transformacji, zmieniają zakres i sposób wpływu. To z kolei przekłada się na przyjmowane paradygmaty służące rozumieniu tego wpływu.

1. W cieniu starych paradygmatów

Wciąż jesteśmy w cieniu starych paradygmatów, które kształtowały się pod koniec XX w. Są silne, ale powoli odchodzą do przeszłości. Jest to wynik nie tyle oddziaływania jakiejś ideologii, ale przede wszystkim zmian technologicznych, które mają wpływ na nieustanną transformację mediów. Konkretnie przykłady pokazują odchodzenie w cień starych paradygmatów i rysują na horyzoncie nową jakość zjawisk związanych z rozwojem mediów i ich wpływ na sposób życia dzieci i młodzieży.

Przez wiele lat funkcjonowało przekonanie o międzygeneracyjnej, cyfrowej antynomii. Pokolenie starsze określano jako „cyfrowych emigrantów”, a młodych jako „cyfrowych tubylców”. Założenie takie dawało przewagę młodym w posługiwaniu się nowymi technologiami, a jednocześnie zakładało tezę, że to oni są narażeni na potencjalnie szkodliwe wpływy mediów. Z kolei „cyfrowi emigranci” nie radzili sobie w wirtualnym świecie,

3 „J.C.R. Licklider and the universal network”, dostęp 19.02.2017, http://www.livinginternet.com/i/ii_licklider.htm.

4 Internet jest produktem amerykańskiego Departamentu Obrony. Stąd pierwsze domeny w internecie należały do amerykańskiej armii. Ze swoimi charakterystycznymi rozszerzeniami w adresach (mil – *military*) pozostały do dziś w sieci np. <http://www.af.mil>.

5 Krzysztof Łuszczek, *Wolność i kontrola w Internecie drugiej fali. Cyfrowe dylematy społeczeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej* (Tychy: Maternus Media, 2015), 15.

6 Lyn Gorman, David McLean, *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2010), 272.

mieli się czuć tam obco, a bardzo często dotykało ich cyfrowe wykluczenie⁷. Segment nowych mediów uznawano za zdominowany przez młodych użytkowników.

Ten paradygmat musi ulec znaczącej rewizji i to zarówno w płaszczyźnie ilościowej, jak i jakościowej. Ludzie młodzi stanowią wciąż znaczący odsetek użytkowników nowych mediów, ale ich przewaga szybko maleje. Proces przybrał na sile w połowie pierwszej dekady XXI w. Według raportu *Surveying The Digital Future* amerykańskiej organizacji The Center for the Digital Future, która śledzi zmiany na rynku mediów cyfrowych, w 2008 r. dla 75,9 proc. Amerykanów w wieku powyżej 50 lat internet był ważnym źródłem informacji. Badania pokazały, że starsi Amerykanie korzystają z sieci tak samo często albo częściej niż młodzi⁸. Okazuje się, że od 2005 r. najbardziej dynamiczny wzrost liczby internautów obserwuje się w grupie wiekowej od 70 do 75 lat. W grupie trzydziesto- i czterdziestolatków odsetek już w 2009 r. przekroczył 80%⁹.

Te zmiany mocno dotykają dużych platform społecznościowych, takich jak Facebook. Pod koniec pierwszej dekady XXI w. nastąpił znaczący skok użytkowników w grupie osób od 35 do 54 lat. Stała się ona największą grupą użytkowników Facebooka w Stanach Zjednoczonych (28,2 proc.) Osoby w wieku 18–24 lat stanowią dopiero trzecią grupę użytkowników¹⁰.

Nowe media przechodzą nie tylko zmianę ilościową, ale także jakościową. Facebook przestał być postrzegany jako platforma młodych użytkowników. W głównej mierze z tego powodu, że wielu nastolatków ucieka z niego, nie chcąc mieć kont w serwisie, w którym mają konta ich rodzice. Boją się, że ich profile mogą być edytowane przez rodziców¹¹. W Stanach Zjednoczonych w 2013 r. Facebook był najważniejszym serwisem społecznościowym jedynie dla 23 proc. nastolatków¹². Zyskują za to inne serwisy, jak np. Snapchat, także dlatego, że lepiej zabezpieczają prywatność użytkowników.

Międzygeneracyjna przepaść w cyfrowym świecie w dużej mierze została zasypana. Mamy do czynienia z pierwszym pokoleniem rodziców, dla których nowe technologie są normalną częścią życia. Posługują się nimi tak samo dobrze jak ich dzieci. Ma to niewątpliwie wpływ na sposób kształtowania wzajemnych relacji. Sytuacja zmienia się najszybciej w krajach o wysokim nasyceniu technologią, ale tak naprawdę proces ma charakter globalny. Dziś mamy do czynienia tylko z „cyfrowymi tubylcami”. Obrazek,

7 Gorman, McLean, *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*, 280.

8 USC Annenberg School Center for the Digital Future, „Surveying The Digital Future. The 2008 Digital Future Report”, dostęp 19.03.2017, http://www.digitalcenter.org/wp-content/uploads/2013/02/2008_digital_future_report-year7.pdf.

9 „Coraz więcej seniorów korzysta z Internetu”, dostęp 6.03.2009, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/coraz-wiecej-seniorow-korzysta-z-internetu>.

10 „Starsi użytkownicy zaczynają dominować na Facebooku”, dostęp 15.06.2014, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/starsi-uzytkownicy-zaczynaja-dominowac-na-facebooku>.

11 Łuszczek, *Wolność i kontrola w Internecie drugiej fali. Cyfrowe dylematy społeczeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej*, 58.

12 „Facebook traci popularność wśród nastolatków”, dostęp 29.10.2013, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/facebook-traci-popularnosc-wsrod-nastolatkow>.

gdzie mama jedną ręką prowadzi dziecko, a drugą przegląda smartfona, nie jest rzadki na naszych ulicach. Stary paradygmat dzielący ludzi na młodych „cyfrowych tubylców” i pokolenie starszych „cyfrowych emigrantów” stracił na aktualności.

Innym paradygmatem, który przechodzi jakościowe zmiany, jest potraktowanie internetu jako źródła wiedzy. Z rozwojem globalnej sieci komputerowej wiązano wielkie nadzieje. W latach 90. XX w. wiele mówiono o potrzebie budowy społeczeństwa wiedzy. Komputerowe infoautostrady miały stanowić nerwy tego globalnego organizmu. Przełożyło się to również na sposób ujmowania edukacji szkolnej. Uważano, że szkoła nowoczesna to szkoła wyposażona w odpowiedni sprzęt komputerowy, dostęp do sieci i nowe technologie. Szybko jednak okazało się, że pojawiły się problemy, których wcześniej nie przewidziano, a z czasem zaczęto nawet mówić o zawiedzionych nadziejach cyfrowej rewolucji¹³.

Na przełomie wieków pojawiły się programy wyposażania szkół w komputery oraz internet. Okazało się jednak, że to, co ma edukować, niekoniecznie przynosi takie efekty, a czasami wręcz szkodzi. Poddano w wątpliwość jakość treści umieszczanych w internecie¹⁴. Spór wokół jakości haseł umieszczanych w internetowej encyklopedii – Wikipedii – doprowadził do zakazu umieszczania jej jako źródła w pracach pisemnych na niektórych uczelniach¹⁵. Uznano, że siecią zawładnął „informacyjny smog”, w którym trudno odnaleźć wartościowe informacje. Mógł on nawet być groźny dla rozwoju dzieci i młodzieży. W 2000 r. przyjęto w USA ustawę mającą chronić dzieci i młodzież przed negatywnymi skutkami obecności internetu w szkole. *Children’s Internet Protection Act* uzależniał federalne wsparcie dla bibliotek i szkół od wyposażenia komputerów w zabezpieczenia chroniące młodych użytkowników przed pornografią i szkodliwymi treściami¹⁶. Przez pierwszą dekadę XXI w. dominował pesymizm dotyczący możliwości zapanowania nad lawiną danych internetowych, a co więcej – nad możliwością ich wykorzystania jako narzędzia edukacji i rozwoju.

Jednak ten paradygmat od kilku lat usuwany jest w cień za pomocą zjawiska określonego jako *big data*. Okazuje się, że nad ogromem danych możemy zapanować i odpowiednio je wykorzystać. Trzeba zamienić pytanie z „dlaczego?” na „co?” i wykorzystać odpowiednie algorytmy do analizy danych. Zjawisko *big data* „obejmuje to, co może być zrealizowane w dużej skali, a nie może być w małej, w celu zyskiwania nowej wiedzy

13 Krzysztof Łuszczek, „Zawiedzione nadzieje cyfrowej rewolucji”, *Refleksje. Zachodniopomorski Dwumiesięcznik Oświatowy* 2 (2017): 22.

14 Andrew Keen, który wcześniej prowadził różne inwestycje w Krzemowej Dolinie, uznał, że internet niszczy przede wszystkim profesjonalne podejście do rozwiązywania problemów, czyniąc z amatorów autorytety. Andrew Keen, *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę* (Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2007), 47.

15 Np. na Wydziale Historii Middlebury College w Vermont (USA). Noam Cohen, „A History bans citing Wikipedia as a research source”, *New York Times* 21.02.2007, dostęp 27.03.2017, <http://www.nytimes.com/2007/02/21/education/21wikipedia.html>.

16 „Children’s Internet Protection Act”, dostęp 27.03.2017, <http://ifea.net/cipa.pdf>.

i stworzenia nowej wartości”¹⁷. Ten sposób zdobywania wiedzy wykorzystano w aplikacji *Google Flu Trends*, która posłużyła do szybkiego gromadzenia informacji na temat rozprzestrzeniania się grypy. Bazowała na wykorzystaniu miliardów zapytań wpisywanych w okno wyszukiwarki¹⁸. Podejście *big data* daje zupełnie nowe możliwości analizy danych, a jednocześnie stawia pod znakiem zapytania niektóre procedury stosowane dotychczas w naukach społecznych (np. dobór próby badawczej).

Zmienia się również architektura świata cyfrowych mediów. Jeszcze 10 lat temu, odnosząc się do wpływu mediów na życie człowieka, poddawano analizie przede wszystkim telewizję. Swoją szybki marsz ku hegemonii na rynku medialnym rozpoczęła telewizja po II wojnie światowej w Stanach Zjednoczonych. Tam osiągnęła sukces już w latach 60. i już wtedy ówczesny przewodniczący Federal Communication Commission Newton N. Minow mówił o „rozległym pustkowiu” (*vast wasteland*)¹⁹.

Telewizja utraciła swoją hegemonię w XXI w. dzięki intensywnej cyfryzacji mediów. Stała się elementem jednego hipermedium, które integruje różne sposoby komunikacji w oparciu o cyfrowy kod binarny. Współczesna telewizja odbiega od swojego klasycznego wzorca, jest raczej jej hybrydą. Jej transformacja stanowi najbardziej czytelny przykład przemian współczesnych mediów w ogóle. Integrują się one w oparciu o jeden cyfrowy przekaz w uniwersalnym urządzeniu. Staje się to na powrót wyzwaniem dla teoretyków mediów. Współczesne media wymagają redefinicji i nowego wytyczenia granic, jeżeli to w ogóle jeszcze jest możliwe. Być może nie będą one tak ostre jak dotychczas. Telewizja zmierza w stronę integracji z takimi mediami jak YouTube. To prowadzi do tego, że tracą na znaczeniu takie elementy przekazu telewizyjnego jak „ramówka telewizyjna”, a dzięki rozwojowi mediów społecznościowych telewizor staje się coraz bardziej medium sieciowym, natomiast widz architektem struktury przekazu²⁰.

2. Dzieci i rodzice w cyfrowym świecie

Zmiany w paradygmatach charakteryzujących środowisko cyfrowe muszą pociągnąć za sobą nowe spojrzenie na problemy wychowawcze generowane przez szybki rozwój technologii cyfrowych (często określanych jako ICT – *Information and Communications Technology*). Nie są one dziś materiałem pozwalającym na budowę międzygeneracyjnych murów. Środowisko rodzinne jest dziś w całości zanurzone w cyfrowym świecie.

17 Viktor Mayer-Schönberger, Kenneth Cukier, *Big data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie* (Warszawa: MT Biznes, 2014), 20.

18 Samantha Cook et al., „Assessing Google Flu Trends Performance in the United States during the 2009 Influenza Virus A (H1N1) Pandemic”, dostęp 27.03.2017, <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0023610>.

19 Newton N. Minow, „Television and the Public Interest”, dostęp 27.03.2017, <http://www.americanrhetoric.com/speeches/newtonminow.htm>.

20 Brain Stelter, „YouTube Coming to TV, With TiVo the Gateway”, *New York Times* 13.03.2008, dostęp 27.03.2017, <http://www.nytimes.com/2008/03/13/technology/13tivo.html>.

Zdecydowana większość członków rodzin dysponuje kompetencjami umożliwiającymi posługiwanie się nowymi technologiami przynajmniej na podstawowym poziomie. Stąd problemy wychowawcze mogą wynikać nie tyle z różnicy pokoleniowej, co raczej ze strategii, jakie przyjmują użytkownicy technologii. Wykazała to w swoich badaniach Sherry Turkle. Pisze ona o pokoleniu rodziców, którzy „rozmawiali przez komórki i przeglądali wiadomości tekstowe, równocześnie pchając wózek. Wysyłali SMS-y jedną ręką, a drugą popychali huśtawkę. Rzucali okiem na plac zabaw, wybierając kolejne numery telefonów”²¹. Turkle przytacza wiele świadectw dzieci, które nie mogą przebić się przez ścianę technologii, by zainteresować sobą swoich rodziców. Siedemnastoletni Nick tak wspomina wspólne posiłki w rodzinnym domu: „Rodzice wysyłają SMS-y podczas posiłków. Przyzwyczałem się do tego. Ojciec twierdzi, że tak jest lepiej, bo nie musi siedzieć w biurze. Ja wtedy odpowiadam, że moglibyśmy szybko zjeść. Ale mama... Jej zależy na długich posiłkach. Żeby mieć długi posiłek z dużą liczbą dań, musiała zaakceptować BlackBerry”²². Nastoletnia Hannah opisuje matkę, która gdy odbiera ją ze szkoły, nie podnosi głowy znad wyświetlacza telefonu i nie wita się z nią²³.

Nowe technologie wypierają naturalne relacje między rodzicami a dziećmi. Nie jest to tylko problem dzieci, dziś to także problem rodziców. Fizycznie obecni, psychicznie konstituują relację zupełnie z kimś innym niż członkowie rodziny. Jednocześnie urządzenia obecne w domu atomizują rodzinę. Każdy z jej członków wchodzi częściej w relację z ekranem aniżeli z drugim człowiekiem. To prowadzi do sytuacji, w której członkowie rodziny żyją już nie razem, ale obok siebie²⁴.

Rodzice i dzieci próbują zastąpić relacje rodzinne relacjami zapośredniczonymi w sieci. Jednak wirtualny świat przyjaźni staje się często światem fałszywym. W sieci spotykają się ludzie, którzy nazywają się „przyjaciółmi” lub „fanami”, ale przyjaciółmi nie są, zostali tylko przyjęci np. do grona znajomych. Dlatego, jak uważa S. Turkle, „Facebook dla czternastolatka bywa przyczyną łez”²⁵. Często jest to sposób ucieczki przed realnymi problemami w świat, gdzie się wydaje, że tych problemów nie ma lub ma się nad nimi większą kontrolę. Jest to złudne. Już ponad połowa internautów uważa, że w sieci trudniej zachować bezpieczeństwo niż w realnym świecie. W 2016 r. ofiarą cyberprzestępców padło prawie 700 mln ludzi w 21 krajach świata²⁶.

Do niedawna wśród młodych internautów modny był internetowy ekshibicjonizm. Obecność w sieci schlebiała im, dominowało poczucie uznania niż naruszenia prywatności. Świadomość niebezpieczeństw, jakie niesie udział w wirtualnej społeczności, znaczą-

21 Sherry Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013), 326.

22 Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, 327.

23 Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, 327.

24 Łuszczek, *Wolność i kontrola w Internecie drugiej fali. Cyfrowe dylematy społeczeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej*, 182–183.

25 Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, 226.

26 „Ponad połowa internautów uważa, że w sieci trudniej zachować bezpieczeństwo niż w życiu”, dostęp 29.03.2017, <http://www.wirtualnemedia.pl/arttykul/jak-zachowac-bezpieczenstwo-w-internecie>.

nie wśród młodych wzrosła. Popularność Snapchata i większa uwaga przywiązywana do polityki prywatności jest tego wymownym dowodem. W 2016 r. 66 proc. amerykańskich nastolatków korzystało ze Snapchata, 65 proc. z Instagramu, a Facebook znalazł się dopiero na trzecim miejscu (61 proc.)²⁷.

Młodzi użytkownicy nowych mediów potrafią często być wobec nich bardziej krytyczni niż osoby dorosłe. Niektóre badania pokazują duże zmiany, jeżeli chodzi o wiarygodność mediów w różnych grupach wiekowych. Często różni się znacznie od tego, co potocznie myślimy o adresatach ich przekazów²⁸. Następuje stała migracja młodych użytkowników w kierunku mediów, które z różnych powodów stają się dla nich atrakcyjne (np. ucieczka nastolatków z Facebooka). Stąd często zmiany strategii mediów i coraz częstsze traktowanie starszych użytkowników (np. rodziców) jako atrakcyjnej grupy docelowej²⁹.

Zmiany, jakie następują w środowisku cyfrowym, mogą mieć wpływ nie tylko na wychowanie, ale także na edukację. Wspomniane zjawisko *big data* może zmienić podejście do kształcenia, zwłaszcza w naukach społecznych i humanistycznych. Konstruowanie skomplikowanych modeli badawczych wykorzystujących niewielką ilość danych (bo takie zazwyczaj możemy pozyskać, porównując je z całą populacją lub zbiorem) może zostać zastąpione prostymi modelami wykorzystującymi ogromne ilości danych. Mimo nieporządku panującego w zbiorach danych dzięki ich wielkości możemy uchwycić rzeczywiste korelacje, których występowania nawet nie podejrzewamy³⁰.

Media społecznościowe bardziej niż jakiegokolwiek inne czynniki wpływają dziś na życie młodych ludzi. Psycholog kliniczna Suzana E. Flores pokazała w swoich badaniach, jak bardzo oddziałują one na emocje i relacje z ludźmi. Wagę problemu uświadomiło jej proste doświadczenie wykonane w środowisku domowym: „Wprowadziłam zasadę, że każdy, kto zasiada do stołu w jadalni, musi odłożyć swój telefon do koszyka. Z początku wszyscy się w niego wgapiali, jedząc. To oznaka problemu”³¹. Problem polega na tym, że wypaczone zostaje budowanie przez młodego człowieka własnej tożsamości.

27 National Cyber Security Alliance and Microsoft, „Keeping Up with Generation App: NCSA Parent/Teen Online Safety Survey” 24.08.2016, dostęp 29.03.2017, https://staysafeonline.org/download/datasets/19792/Keeping_Up_With_Generation_App_Findings_Summary.pdf.

28 Wynika to m.in. z badań przeprowadzonych w Polsce przez MullenLowe MediaHub. W grupie wiekowej 15–24 media takie jak TVN, Wp.pl i Onet.pl cieszyły się wiarygodnością odpowiednio 27 proc., 25 proc. i 22 proc. Tymczasem w grupie wiekowej 55+ było to odpowiednio 48 proc., 20 proc. i 36 proc. Wiarygodność TV Trwam była w obu grupach prawie na identycznym poziomie. „TVN, Onet, Polsat i «Gazeta Wyborcza» dużo bardziej wiarygodne dla starszych niż dla młodszych”, dostęp 29.03.2017, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/tvn-onet-polsat-i-gazeta-wyborcza-duzo-bardziej-wiarygodne-dla-starszych-niz-mlodszych>.

29 Facebook udostępnił platformę dla rodziców. To za ich pośrednictwem chce zachęcić młodych użytkowników do bezpiecznego korzystania z portalu. „Facebook będzie pomagał rodzicom uczyć dzieci korzystania z serwisu”, dostęp 31.03.2017, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/facebook-bedzie-pomagal-rodzicom-uczyc-dzieci-korzystania-z-serwisu>.

30 Viktor Mayer-Schönberger, Kenneth Cukier, *Big data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie*, 54–56.

31 Suzana E. Flores, *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi* (Warszawa: MUZA SA, 2017), 262.

Związane ono zostało z obecnością na portalu społecznościowym i eksploatacją swojego profilu. Media społecznościowe, a szczególnie Facebook, kradną człowiekowi wolność kreacji własnej osoby. Takie konstytutywne cechy osoby jak wolność i rozumność tracą w świecie mediów społecznościowych na znaczeniu. Liczy się emocjonalność i moda podniesione do rangi filarów, na których budują się relacje społeczne. Kultura namia-stek wygrywa z kulturą wartości kształtowanych przez głębokie i trwałe więzi. Kultura popularna stawia w cieniu wszystkie inne formy ludzkiej aktywności, także te dotyczące kształtowania wzajemnych relacji. Suzana E. Flores mówi, że jesteśmy *sfejsowani* (*face-hooked*)³². Przypomina to trochę inne wyrażenie z języka informatyków – *zhakowani*. Czy Facebook nie chce ukraść naszej tożsamości? I to nie w sensie dostępu do naszych danych osobowych, ale naszej świadomości. Istniejemy, jeżeli jesteśmy na Facebooku. Kim jesteśmy bez naszego profilu?

3. Na progu internetu rzeczy

Zmiany wywołane przez rozwój „internetu drugiej fali” stanowią przedsmak tego, co nas czeka w niedalekiej przyszłości. Kolejny etap na drodze cyfrowej rewolucji określany jest umownie jako „internet rzeczy” (*Internet of Things – IoT*). Po raz pierwszy określenia tego użyto prawdopodobnie w 1999 r., upowszechniło się jednak dopiero 10 lat później. Jak w innych przypadkach tego typu zmian podstawowe znaczenie miał tutaj rozwój technologii. „Internet rzeczy” to jeszcze ściślejsze oplecenie naszego życia internetową siecią. Internet powoli zaczyna gościć w przedmiotach codziennego użytku. Standardem jest już potrzeba podłączenia do internetu telewizora. Natomiast zaskakujące może być jeszcze dziś podłączanie do sieci lodówek czy zmywarek do naczyń³³. O wiele bardziej przemawia do naszej wyobraźni idea *smart home*. Dom wyposażony w instalacje skomunikowane z właścicielem przy pomocy internetu daje zupełnie nowe możliwości. Inteligentny dom zapewnia jego właścicielowi komfort, bezpieczeństwo, efektywność energetyczną (niskie koszty eksploatacji) i wygodę w zarządzaniu, niezależnie od tego, czy ktoś jest w domu³⁴.

„Internet rzeczy” rozwija się coraz szybciej. W 2015 r. na świecie było ponad 9 mld urządzeń, które komunikują się ze sobą i przekazują informacje o otoczeniu. Nowe impulsy rozwojowe przynoszą nowe segmenty rynku „internetu rzeczy”, takie jak technologie ubieralne. Za trzy lata globalny rynek „internetu rzeczy” ma być wart prawie 2 bln dolarów³⁵.

32 Flores, *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi*, 28.

33 Kevin Ashton, „That «Internet of Things» Thing”, dostęp 7.04.2017, <http://www.rfidjournal.com/articles/view?4986>.

34 „What is a smart home”, dostęp 7.04.2017, <http://www.smarthomeusa.com/smarthome>.

35 Michał Duszczyk, „Internet rzeczy opanowuje świat. W Polsce wart jest 1,9 mld dol.”, *Rzeczpospolita* 23.06.2015, dostęp 7.04.2017, <http://archiwum.rp.pl/artykul/1279749-Internet-rzeczy-opanowuje-swiat-W-Polsce-wart-jest-19-mln-dol.html>.

Osobnym problemem, ale blisko związanym z „internetem rzeczy”, jest nasycenie najbliższego środowiska życia człowieka robotami. Współczesne roboty nie tylko mają wyręczać człowieka w różnego rodzaju zajęciach (np. pracując w niebezpiecznych dla zdrowia ludzkiego warunkach), ale również nieść pomoc terapeutyczną (np. w radzeniu sobie z samotnością). Już od kilku lat w domach pomocy społecznej wykorzystywany jest do tego celu robot w kształcie foki – Paro. Dotarł także do Polski. Ale również dzieci otrzymują podobną ofertę. Jedną z najbardziej znanych propozycji jest robot w kształcie psa firmy Sony – Aibo. Dzieci przywiązują się do swojego przyjaciela-roboty, on reaguje na ich głos i dotyk. Przykłady takich zachowań są wymownym świadectwem rozwoju robotyki społecznej, która stara się z robota uczynić partnera w relacjach społecznych. Z drugiej strony można mówić o informatyce afektywnej, która stara się sztucznie wygenerować emocje jak najbardziej zbliżone do ludzkich. Oba kierunki działań mają uczynić z robotów partnerów w typowo ludzkich relacjach w sytuacji, gdy wielu ludzi odczuwa ich deficyt bądź są nimi zawiedzeni.

Robota zawsze można wyłączyć, może się wyczerpać zasilanie. To ukazuje całą iluzoryczność takich relacji. Mogą one stanowić raczej ucieczkę od realnych relacji aniżeli prawdziwy trening komunikacyjny. Trudno o budowę relacji z robotem na zasadzie transakcyjnej wymiany, nawet kiedy poddaje się go daleko idącej antropomorfizacji. Niemniej jednak wydaje się, że tendencja ta będzie się nasilać. Inżynierowie Google’a uważają, że ok. 2030 r. ludzkie mózgi będą miały możliwość stałego połączenia z komputerem bądź chmurą cyfrową. Ma to znacząco powiększyć możliwości ludzkiej inteligencji³⁶. Ale czy to samo będzie dotyczyć rozwoju kompetencji komunikacyjnych na poziomie interpersonalnym? Jest to bardzo wątpliwe.

Komisja Prawna Parlamentu Europejskiego rozpoczęła pracę nad prawami regulującymi funkcjonowanie robotów. Wśród rekomendacji wymieniono m.in.:

- sporządzenie unijnego rejestru inteligentnych maszyn, które mogą się uczyć przez interakcję z otoczeniem,
- zobowiązanie do wbudowania mechanizmów wyłączających roboty (tzw. *kill switch*),
- projektowanie robotów w taki sposób, aby można je było identyfikować jako maszyny,
- zakaz modyfikowania robotów w taki sposób, aby mogły pełnić funkcję broni,
- stworzenie systemu obowiązkowych ubezpieczeń robotów³⁷.

Tak silne nasycenie nowymi technologiami najbliższego środowiska człowieka nie może nie mieć wpływu na wychowanie. Zmiany te stawiają nowe wyzwania przed wychowawcami. W pierwszym rzędzie dotyczy to rodziców, ale nie tylko. Dzieci i młodzież trzeba przygotować do spotkania z nowymi technologiami. Przejść od ślepej fascy-

36 „Szef inżynierów Google: w 2030 roku nasze mózgi będą połączone z komputerami i internetową chmurą”, dostęp 18.04.2017, <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/szef-inzynierow-google-w-2030-roku-nasze-mozgi-beda-polaczone-z-komputerami-i-internetowa-chmura>.

37 Michał Kisiel, „Unia Europejska stworzy prawo dla robotów”, dostęp 18.04.2017, <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Unia-Europejska-stworzy-prawo-dla-robotow-7493547.html>.

nacji na rzecz rzeczowego zrozumienia ich funkcjonowania i wykorzystania dla dobra człowieka.

Pierwszym zadaniem, jakie może się pojawić, jest baczniejsze zwrócenie uwagi na kształtowanie kompetencji komunikacyjnych w zakresie interpersonalnym. Nowe technologie mają to do siebie, że wypierają tradycyjne ludzkie kontakty interpersonalne „twarzą w twarz”. To rodzice w pierwszym rzędzie powinni zadbać, aby młodemu człowiekowi takich relacji nie zabrakło. To tak naprawdę kształtuje kompetencje komunikacyjne i rozwija inteligencję emocjonalną. To również w przyszłości pozwoli budować prawdziwie ludzkie relacje i związki z drugim człowiekiem, którego nie można „wyłączyć” jak robota czy konta na profilu społecznościowym.

Drugim ważnym aspektem, który oprócz działań rodziców domaga się wsparcia ze strony szkoły oraz instytucji społecznych, jest właściwie pojęta edukacja medialna. Ma ona nie tyle nauczyć korzystania z nowych technologii (tutaj młodzi szybko robią postępy bez niczyjej pomocy), ale ukazać społeczne skutki funkcjonowania nowych technologii. Staje się to istotne w kontekście różnych niebezpieczeństw, które mogą się pojawić, a których nie potrafimy nawet przewidzieć. Takim problemem, który w jakiś sposób nie został na czas dostrzeżony, była prywatność w sieci. Doprowadziło to do wielu sytuacji niebezpiecznych dla użytkowników internetu. Dziś o zabezpieczeniu własnej prywatności mówi się już szeroko, istnieje także wiele mechanizmów, które może wykorzystać użytkownik. Niemniej jednak należy wdrożyć w te działania dzieci i młodzież. To powinno być celem edukacji medialnej prowadzonej w szkole. Powinna ona być systematyczna i nie ograniczać się jedynie do doraźnych akcji, np. związanych z Dniem Bezpiecznego Internetu. Problemy związane z prywatnością wciąż będą powiększać swój zakres. Dzięki „internetowi rzeczy” w sieci mogą się znaleźć nie tylko nasze dane osobowe, ale również informacje o naszych nawykach żywieniowych, stylu życia itd. Trzeba z jednej strony uświadomić to młodym użytkownikom sieci i ich rodzicom, a z drugiej dać im do ręki narzędzia, dzięki którym będą mogli sami decydować, które z informacji dotyczące ich życia znajdują się w internecie.

Zakończenie

Przyczyną sprawczą zmian w paradygmatach wychowawczych dotyczących pedagogiki medialnej są zmiany w technologii. Nie jesteśmy w stanie przewidzieć ich wszystkich. Często dopiero po czasie okazują się one widoczne z całą ostrością. W historii rozwoju mediów wiele było przykładów pomysłów, które nie znalazły akceptacji użytkowników (np. wideotelefon), a także takich, które miały być jedynie rodzajem gry towarzyskiej. Stały się jednak potężnymi mediami o wielkich wpływach i silnej marce (np. Facebook). Musimy wyjść poza myślenie jedynie koncepcyjne i realizacyjne, które często towarzyszy ludziom mediów, na rzecz holistycznego spojrzenia humanistycznego. Rozwój „internetu rzeczy” doprowadzi do sytuacji, w której technologie będą bliższe człowiekowi niż cokolwiek innego. Na to musimy przygotować dzieci i młodzież, aby relacje

z technologią i robotami nie zastąpiły interpersonalnych. I nie są to jakieś futurystyczne mrzonki. Idee transhumanizmu³⁸ są coraz popularniejsze społecznie i znajdują licznych zwolenników.

Bibliografia

- Ashton, Kevin. „That «Internet of Things» Thing”. Dostęp 7.04.2017. <http://www.rfidjournal.com/articles/view?4986>.
- „Children’s Internet Protection Act”. Dostęp 27.03.2017. <http://ifea.net/cipa.pdf>.
- Cohen, Noam. „A History bans citing Wikipedia as a research source”. *New York Times* 21.02.2007. Dostęp 27.03.2017. <http://www.nytimes.com/2007/02/21/education/21wikipedia.html>.
- Cook, Samantha et al. „Assessing Google Flu Trends Performance in the United States during the 2009 Influenza Virus A (H1N1) Pandemic”. Dostęp 27.03.2017. <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0023610>.
- „Coraz więcej seniorów korzysta z Internetu”. Dostęp 6.03.2009. <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/coraz-wiecej-seniorow-korzysta-z-internetu>.
- Duszczyk, Michał. „Internet rzeczy opanowuje świat. W Polsce wart jest 1,9 mld dol.”. *Rzeczpospolita* 23.06.2015. Dostęp 7.04.2017. <http://archiwum.rp.pl/artukul/1279749-Internet-rzeczy-opanowuje-swiat-W-Polsce-wart-jest-19-mld-dol.html>.
- „Facebook będzie pomagał rodzicom uczyć dzieci korzystania z serwisu”. Dostęp 31.03.2017. <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/facebook-bedzie-pomagal-rodzicom-uczyc-dzieci-korzystania-z-serwisu>.
- „Facebook traci popularność wśród nastolatków”. Dostęp 29.10.2013. <http://www.wirtualnemedial.pl/artukul/facebook-traci-popularnosc-wsrod-nastolatkow>.
- Ferdynus, Marcin. „Projektowanie osób?”. *Ethos* 116 (2016): 188–200.
- Flores, Suzana E. *Sfejsowani. Jak media społecznościowe wpływają na nasze życie, emocje i relacje z innymi*. Warszawa: MUZA SA, 2017.
- Gorman, Lyn, David McLean. *Media i społeczeństwo. Wprowadzenie historyczne*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2010.
- „J.C.R. Licklider and the universal network”. Dostęp 19.02.2017. http://www.livinginternet.com/i/ii_licklider.htm.
- Keen, Andrew. *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*. Warszawa: Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, 2007.
- Kisiel, Michał. „Unia Europejska stworzy prawo dla robotów”. Dostęp 18.04.2017. <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Unia-Europejska-stworzy-prawo-dla-robotow-7493547.html>.
- Levinson, Paul. *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, 2006.

38 W skrócie zakłada on możliwość „produkcji” ludzi i ich cyborgizację, czyli łączenie z maszynami. Marcin Ferdynus, „Projektowanie osób?” *Ethos* 116, (2016): 191–192.

- Levinson, Paul. *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*. Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, 2006.
- Łuszczek, Krzysztof. „Zawiedzione nadzieje cyfrowej rewolucji”. *Refleksje. Zachodniopomorski Dwumiesięcznik Oświatowy* 2 (2017): 22–26.
- Łuszczek, Krzysztof. *Wolność i kontrola w Internecie drugiej fali. Cyfrowe dylematy społeczeństwa obywatelskiego w Stanach Zjednoczonych i Unii Europejskiej*. Tychy: Maternus Media, 2015.
- Mayer-Schönberger, Viktor, Kenneth Cukier. *Big data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie*. Warszawa: MT Biznes, 2014.
- Minow, Newton N. „Television and the Public Interest”. Dostęp 27.03.2017. <http://www.americanrhetoric.com/speeches/newtonminow.htm>.
- National Cyber Security Alliance and Microsoft. „Keeping Up with Generation App: NCSA Parent/Teen Online Safety Survey” 24.08.2016. Dostęp 29.03.2017. https://staysafeonline.org/download/datasets/19792/Keeping_Up_With_Generation_App_Findings_Summary.pdf.
- „Ponad połowa internautów uważa, że w sieci trudniej zachować bezpieczeństwo niż w życiu”. Dostęp 29.03.2017. <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/jak-zachowac-bezpieczenstwo-w-internecie>.
- „Starsi użytkownicy zaczynają dominować na Facebooku”. Dostęp 15.06.2014. <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/starsi-uzytkownicy-zaczynaja-dominowac-na-facebooku>.
- Stelter, Brian. „YouTube Coming to TV, With TiVo the Gateway”. *New York Times* 13.03.2008. Dostęp 27.03.2017. <http://www.nytimes.com/2008/03/13/technology/13tivo.html>.
- „Szef inżynierów Google: w 2030 roku nasze mózgi będą połączone z komputerami i internetową chmurą”. Dostęp 18.04.2017. <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/szef-inzynierow-google-w-2030-roku-nasze-mozgi-beda-polaczone-z-komputerami-i-internetowa-chmura>.
- Turkle, Sherry. *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2013.
- „TVN, Onet, Polsat i «Gazeta Wyborcza» dużo bardziej wiarygodne dla starszych niż dla młodszych”. Dostęp 29.03.2017. <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/tvn-onet-polsat-i-gazeta-wyborcza-duzo-bardziej-wiarygodne-dla-starszych-niz-mlodszych>.
- USC Annenberg School Center for the Digital Future. „Surveying The Digital Future. The 2008 Digital Future Report”. Dostęp 19.03.2017. http://www.digitalcenter.org/wp-content/uploads/2013/02/2008_digital_future_report-year7.pdf.
- „What is a smart home”. Dostęp 7.04.2017. <http://www.smarthomeusa.com/smarthome>.

Streszczenie

Rozwój współczesnych mediów wywiera istotny wpływ na różne aspekty ludzkiego życia. U jego podstaw leżą intensywne zmiany technologiczne, jakie dokonują się w mediach. Stanowią wyzwanie dla badacza i szansę dla animatorów życia społecznego. Od lat prowadzone są badania nad znaczeniem mediów dla wychowania. Ich socjalizacyjny wpływ na młode pokolenie jest uznany i przebadany w wielu przejawach. Niemniej jednak paradygmaty przyjmowane w prowadzeniu tych badań muszą ulec rewizji. Nowe technologie zmieniają

charakter owego socjalizacyjnego wpływu. Artykuł próbuje dokonać rewizji kilku takich paradygmatów: potraktowanie młodych użytkowników nowych technologii jako bardziej kompetentnych w posługiwaniu się nimi, bezwarunkowe uznanie technologii jako narzędzia zdobywania wiedzy, kierunek transformacji mediów. Pedagogika powinna wziąć pod uwagę nowe paradygmaty, aby pomóc dorastającemu młodemu człowiekowi odnaleźć się w środowisku wychowawczym silnie nasyconym nowymi technologiami – z jednej strony uchronić przed całkowicie nowymi niebezpieczeństwami, a z drugiej wykorzystać szansę, jaką niosą.

Słowa kluczowe: media, wychowanie, edukacja medialna, internet

Abstract

NEW PARADIGMS OF EDUCATION IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Development of modern-day media has a significant impact on many aspects of the human life. It is based on intensive technological changes that take place in media. They are a challenge for the researcher and a chance for the social life amateurs. Research on the importance of media for education has been conducted for many years. Their socialisation impact on the young generation is recognised and examined in many forms. Nonetheless, the paradigms that are adopted when conducting these studies need to be revised. New technologies change the nature of this socialisation impact. This paper attempts to revise these paradigms: treatment of the young users of new technologies as more competent in using them, unconditional recognition of technology as a tool to acquire knowledge, direction of media transformation. Pedagogy should take into account new paradigms to help a young adolescent to find himself/herself in the educational environment being highly saturated with new technologies, and, from the one hand, protect from completely new dangers and, from the other one, use the opportunity being provided by them.

Keywords: media, education, media education, Internet