

Daniel Korzan
Szkoła Wyższa im. Pawła Włodkowica
w Płocku

Komputery i Internet jako specyficzne środowisko integracji procesów uczenia się i wychowania

*Internet to droga.
Droga na której spotkasz przyjaciela ...
... albo bandytę.¹*

Często mówi się, że współczesny świat kurczy się, że żyjemy w globalnej wiosce, że jesteśmy uwikłani w matni hyperlinkowych połączeń. Technologia, która nas dziś otacza, którą dziś powszechnie użytkujemy, bez której wiele osób nie wyobraża sobie życia, przerosła najśmielsze oczekiwania, nawet swoich twórców. Bruce Sterling twierdzi:

Spójrzcie, czym Sieć jest dzisiaj. Tego nie było w żadnych planach. Sieć stała się tym, czym jest dzięki swoim użytkownikom. To oni bowiem mieli odwagę poświęcić się, aby umocnić własne wartości, aby zaprzęcać technikę do realizacji własnych celów. Po to, by się nie rozprószyli, ich własnej czystej przyjemności. Kiedy przyglądam się Internetowi, temu wzorcowi dzisiejszej cyberprzestrzeni, widzę coś zadziwiającego i zachwycającego. To tak, jakby z jego wnętrza wymaszerował wielobarwny korowód, jaki się widuje na paradach ulicznych.²

Internet - niegdyś środek komunikacji dla wtajemniczonych, tajemniczy, magiczny, z którego korzystali tylko wybrani - dziś obecny niemal we wszystkich dziedzinach życia. Od robienia zakupów po seks. Od gromadzenia informacji po spiskowanie.³ Jako środowisko działania człowieka Internet jest czymś zupełnie nowym, choć jego wpływ jest olbrzymi, to podlega stałym, dynamicznym zmianom, a jego oddziaływanie jest wciąż rozpoznawane i badane.

Człowiek wychowany, to taki, który sam siebie potrafi pokierować. Owo samokierowanie nabiera nowego znaczenia w społeczeństwie informacyjnym, w coraz gęstszym szumie informacyjnym.

Wychowanie jako oddziaływanie na czyjąś osobowość. Jest jej formowaniem, zmienianiem, kształtowaniem. Poszukiwanie ideałów wychowawczych w mediach,

¹ Za: Z. Kleniewski: <http://odn-plock.edu.pl/zklen/index.php>.

² Za: G. Van der Leun, T. Mandel: *Netykieta czyli kodeks dla internautów*. Wyd. Mikom, Warszawa 1998, s. 21.

³ P. Wallace: *Psychologia Internetu*. Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2005, s. 7.

szczególnie w tak dynamicznie rozwijającym się medium, jakim jest Internet, prowadzi do bardzo różnych rezultatów.⁴

Współczesna alfabetyzacja nie powinna ograniczać się jedynie do poznania. Poznania możliwości nowych technologii, poznania ich usług i umiejętności z nich korzystania. Musi zawierać one elementy wychowania do mediów, a także dla mediów. Ważne jest także uwzględnienie odwrotnego wektora, czyli wychowania przez media.

Nowego znaczenia nabiera także pojęcie paidei. W sofistycznym ujęciu odnosiło się ono do czynności związanych w wykształceniem ucznia w zakresie gramatyki, retoryki i dialektyki, które nie zbędne były do wprowadzenia go w świat kultury.⁵ Nowa rzeczywistość – cyberprzestrzeń – wirtualna rzeczywistość – narzuca nowe reguły języka, wymaga także od swoich użytkowników nowych umiejętności prowadzenia dialogu.⁶ Nowego znaczenia nabierają także idee pedagogiki kultury, gdzie wychowanie przez kulturę, w kulturze i dla kultury, której elementarnym składnikiem jest komunikowanie się, jest procesem kształtowania pełnowartościowego człowieka.

Prawidłowe funkcjonowanie w społeczeństwie informacyjnym wymaga ciągłej własnej aktywności edukacyjnej. Konieczność stałego podnoszenia kwalifikacji, zdobywania nowych umiejętności dotyczy wszystkich ludzi. Analizy specyfiki owego procesu samokształcenia wśród młodych nauczycieli akademickich dokonał Kazimierz Wenta.⁷

Śledząc poszczególne usługi sieci, jej serwisy i usługi, można próbować wskazać miejsca styku – integracji procesów uczenia się i wychowania. Poniżej dokonano pewnej egemplifikacji.

Złudnie wydaje się, że najmniej wymagające przygotowania od użytkownika jest przeglądanie stron internetowych. W praktyce okazuje się, że nietrudno zablądzić w gąszczu hyperlinkowych połączeń. Nie trudno pomyliwszy adres dotrzeć do niechcianych, bądź wręcz szkodliwych treści. Przykładem mogą być dwa serwisy o podobnie brzmiących adresach: www.whitehuse.com i www.whitehouse.gov. Dugi z nich jest rzeczywiście adresem Białego Domu i Prezydenta Stanów Zjednoczonych, natomiast pierwszy jest adresem serwisu erotycznego. Nieoceniona demokratyczność Sieci z jednej strony, z drugiej powoduje jednak, że nie wszystkie umieszczane tam treści są zgodne z naukowo potwierdzoną prawdą.

⁴ A. Rothert: *DEMO-NET wirtualna projekcja rzeczywistości*. Wyd. Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2001; I. Ulfik-Jaworska: *Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych*. Wyd. KUL, Lublin 2005.

⁵ B. Milerski, B. Śliwerski (red.): *PWN Leksykon. Pedagogika*. Wyd. Naukowe PWN, Warszawa 2000.

⁶ D. Korzan: *Cyberprzestrzeń w badaniach pedagogicznych. Blog jako źródło biograficzne*. [w:] A. Fabiś (red.): *Wyzwania współczesnej edukacji dorosłych. Unowocześnianie procesu kształcenia dorosłych*. Wyd. Górnośląska Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Kardynała Augusta Hlonda, Myslowice-Zakopane 2005, s. 209 i nast.

⁷ K. Wenta: *Samouctwo informacyjne młodych nauczycieli akademickich*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2003.

Tysiące krążących między użytkownikami Internetu listów elektronicznych także rządzi się swoimi regułami i prawami. Kodyfikacji tych zasad i reguł dobrego wychowania w internetowej korespondencji dokonała Samantha Miller w ponad dwustustronicowej pracy: *Emailowy savoir-vivre*⁸. Wśród wielu praktycznych informacji i wytycznych odnoszących się do bon-tonu elektronicznej komunikacji odnajdujemy tam *dekalog u użytkowników poczty elektronicznej*, który brzmi następująco:

1. *E- maile formułuj jasno i zwięźle, uwzględniając potrzeby adresatów.*
2. *Zwracaj uwagę na poprawność pisowni i gramatykę.*
3. *Szanuj czas korespondenta.*
4. *otrzymane wiadomości traktuj jako poufne.*
5. *Nigdy nie zakładaj, że e-mail, który wysyłasz, pozostanie poufny.*
6. *Nie przejmuj się zbytnio wiadomościami, w których napisano: „Prześlij do wszystkich swoich znajomych”.*
7. *Czytaj instrukcje – poznawaj możliwości swojego programu poczty elektronicznej oraz kulturę Internetu. Nie bądź jednak nieuprzejmy wobec tych, którzy wiedzą mniej.*
8. *Pomyśl dwa razy, nim klikniesz Send (Wyślij).*
9. *Nie wszystkie wiadomości wypada przekazywać za pomocą e-maila.*
10. *Poczta elektroniczna jest światem rzeczywistym*⁹.

Jak we wprowadzeniu píše Autorka, wiele wskazuje, że poczta elektroniczna powinna być najgrzeczniejszą formą komunikacji. Choć praktyka weryfikuje takowe teoretyczne założenia.

Specyficzny metajęzyk internetowy, który tak często stosowany jest przy redagowaniu krótkich wiadomości tekstowych (ang. *SMS – Short Message System*) wysyłanych z telefonów komórkowych, szczególnie wyraźny jest w różnego rodzaju komunikatorach i na chatach (czatach). Istnieje wiele systemów porozumiewania się za pośrednictwem Sieci. Niektóre są kompatybilne ze sobą, niektóre wykluczają się wzajemnie. Do najpopularniejszych należą: Gadu Gadu, Skype, Tlen i wiele innych. Specyficzne zachowania determinują także tematyczne pokoje rozmów (chat room'y). Wchodząc do pokoi takich jak: *namiętne kobiety*, *chętne kobietki*, *a mo że zdrada*, *przeleć mnie*, itp., które nie trudno odnaleźć na internetowych portalach¹⁰. Nie trudno domyśleć się tak że jakie tematy będą tam poruszane. Innych tematów, innego tonu rozmowy i innego języka spodziewać się można w pokoju: *Belfer Chat*, w serwisie *Interklasa*¹¹.

Ów internetowy metajęzyk to także elementy semigrafiki, tworzone ze znaków, wprowadzanych z klawiatury. Są to emotikony, czyli elektroniczne buźki, które jak piszą autorzy serwisu emotikony.pl, są wspaniałym wynalazkiem, umożliwiającym pokazanie wyrazu twarzy, uśmiechu, złości, zaskoczenia. Emotikony to już nie tylko buźki, to małe literowe majstersztyki – bawiące trafnością, zwięzłością i fantazją formy, a wszystko to w jednej linijce tekstu¹².

⁸ S. Miller: *E-mailowy savoir-vivre*. Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2003.

⁹ Tamże, s. 9.

¹⁰ Powyższe tytuły pochodzą z serwisu Czat.onet.pl: <http://czat.onet.pl/>, stan a dnia 20 czerwca 2006.

¹¹ Belfer Cat: <http://eduseek.interklasa.pl/chat/nauczyciel/>, stan z dnia 20 czerwca 2006.

¹² Buzie - emotikony.pl: <http://emotikony.pl/>, stan z dnia 20 czerwca 2006.

Oto kilka przykładów emotikonów:

:-) – uśmiech
:-| - powaga
:-* - całus
i wiele innych¹³.

:(- smutek
:-P – wytknięty język
:-)}<///> - mam krawat

Kolejnym, bardzo popularnym wśród internautów, ciekawym miejscem gdzie integrują się procesy nauczania i wychowania są aukcje internetowe. Przykładem takich mogą być serwisy: www.allegro.pl czy www.ebay.pl. System komentarzy, które po zakończeniu transakcji użytkownicy wystawiają sobie nawzajem, ich liczba i rodzaj, pozwalają ocenić wzajemnie ich wiarygodność, jako kontrahentów, wymuszają również odpowiedni sposób zachowania i funkcjonowania w tej społeczności sieciowej. Poza tym każdy, kto chce sprzedawać na Allegro, musi potwierdzić swoje dane adresowe. Po ich weryfikacji otrzyma listem pocztowym specjalny kod, którym może dokonać pełnej aktywacji swojego konta.

Zupełnie inne zachowania charakterystyczne są dla internetowych randek. Wśród takich serwisów warto wymienić między innymi: www.ilove.pl, www.single.pl, www.sympatia.pl. Użytkownicy tych serwisów odnajdują przyjaźnie, spotykają poprzez Sieć pokrewne dusze, czy osoby o podobnych zainteresowaniach. Jak piszą autorzy serwisu Sympatia.pl: *... będziemy się starać aby Twoje serce biło szybciej a uśmiech pojawiał się na Twojej twarzy jak najczęściej. Zrobimy tak że wszystko, abyś odnalazł to co w życiu najważniejsze - uczucie, miłość i spełnienie*¹⁴. Serwisy te to nie tylko miejsca dla Internautów szukających bliskiej im osoby, można tam porozmawiać, wymienić opinie, rozwiązać nurtujące problemy.

Ciekawą internetową społeczność stanowi też Grono.net. Jest to witryna gromadząca osoby należące do zamkniętej grupy, w której można odnaleźć przyjaciół i znajomych. System rejestruje kontakty i pokazuje kto - poprzez istniejące już kontakty - może stać się znajomym oraz jaka jest najkrótsza droga w łańcuchu przyjaciół. Zgromadzone dane są bezpieczne i użytkownik decyduje, jakie informacje zobaczą inni. W systemie można zarejestrować się jedynie po otrzymaniu zaproszenia od osoby, która już należy do społeczności. Gwarantuje to, że wśród Gronowiczów nie znajdzie się ktoś przypadkowy.

Społeczność grono.net nawiązuje do kilku eksperymentalnych witryn internetowych, między innymi wiw.hu, friendster.com i tribe.net, powstałych w oparciu o ideę "Social Networking" - tworzenia w sieci grup ludzi, którzy chcą w jednym miejscu skupić swoje obecne kontakty oraz nawiązywać nowe - w gronie osób będących znajomymi ich znajomych...

Zainteresowanie "Social Networks" przerosło wszelkie oczekiwania. W niewielkim kraju jakim są Węgry, zyskało w krótkim czasie blisko 50 tysięcy użytkowników. W USA miliony ludzi spotykają się codziennie w swoich społecznościach, a dziesiątki tysięcy dołączają do nich każdego dnia.

¹³ Więcej: D. Korzan: (*Mini*) słownik blogowicza. [w:] A. Fabiś (red.): *Wyzwania współczesnej edukacji dorosłych. Unowocześnianie procesu kształcenia dorosłych*. Wyd. Górnośląska Wyższa Szkoła Pedagogiczna im. Kardynała Augusta Hłonda, Mysłowice-Zakopane 2005, s. 216; Buzie - emotikony.pl: <http://emotikony.pl>, stan z dnia 20 czerwca 2006.

¹⁴ Randki w sympatia.pl: <http://www.sympatia.pl/>, stan z dnia 20 czerwca 2006.

Metoda tworzenia wspólnot online – „six degrees” - otrzymała swoją nazwę od zaskakujących wyników do świadczeń psychologa Stanleya Milgrama. Milgram pragnął dowiedzieć się, jak kształtują się rzeczywiste kontakty społeczne między nieznanymi osobami, dlatego przygotował trzysta przesyłek pocztowych i wręczył przypadkowo wybranym osobom. Każda przesyłka zawierała adres i nazwisko adresata, do którego miała dotrzeć jedynie poprzez osobistych znajomych. Każda osoba, która otrzymała taką przesyłkę, miała ją przekazać dalej takiemu znajomemu, dzięki któremu rosła szansa przekazania jej do adresata. Eksperyment wykazał, że przesyłki dotarły do adresatów przez średnio sześciu znajomych. Milgram nazwał to zjawisko „sześcioma stopniami separacji”¹⁵.

Specjaliści, fachowcy różnych dziedzin koncentrują się wokół grup dyskusyjnych i forów tematycznych. Ich problematyka dotyczy niemal każdego dziedziny ludzkiej aktywności. Uczestnictwo w każdym z nich wymusza na Internautach odpowiednie zachowania i postawy.

Ciekawą społecznością globalnej sieci Internet jest Wikipedia, czyli wolna encyklopedia, którą każdy może redagować. Jest to wielojęzyczna encyklopedia, tworzona przez Internautów-ochotników. Pozwala na edycję istniejących artykułów oraz tworzenie nowych każdego użytkownikowi, który posiada dostęp do przeglądarek internetowych. Celem Wikipedii jest stworzenie i udostępnianie na całym świecie bezpłatnej encyklopedii w możliwie największej liczbie języków świata. Zarówno tworzenie jak i udostępnianie Wikipedii ma miejsce w Internecie, a umożliwia to wyspecjalizowana aplikacja internetowa o nazwie MediaWiki. Treść encyklopedii publikowana i rozpowszechniana jest w oparciu o licencję GNU FDL.

Polska Wikipedia jest encyklopedią - taką jak tradycyjne encyklopedie, ale opartą o elektroniczny mechanizm Wiki. Wikipedia jest społecznością - jest to wspólnota autorów - Wikipedystów, których łączy wspólna idea i cele. Jest projektem opartym na wolnej dokumentacji, jest największym na świecie zbiorem polskich tekstów opublikowanych na podstawie wolnej licencji.

Wikipedia nie jest jednak: forum dyskusyjnym na każdy temat, nie jest żadnego rodzaju słownikiem, nie jest jakimkolwiek rodzajem formy propagandowej, czy medium do propagowania swoich przekonań, nie jest miejscem do krytykowania czyichś zachowań lub poglądów, miejscem dla umieszczania twórczości osobistej, ani publikacje własnych prac naukowych czy wyników badań. Wikipedia nie jest też serwisem typu Ściąga.

Wikipedią rządzą zasady savoir-vivre'u:

- podpisuj swoje wpisy na stronach dyskusyjnych;
- unikaj wulgaryzmów;
- bez ataków personalnych (a dyskusje osobiste lepiej toczyć za pośrednictwem poczty internetowej).

Wyraźnie sprecyzowane są także zasady dotyczące treści artykułów oraz zasady stylistyczne, zalecenia dotyczące zapisu nazw biologicznych itp.

¹⁵ Za: Grono.net: <http://grono.net/>, stan z dnia 20 czerwca 2006.

Wiele powyższych reguł i zasad odnajduje swoje odzwierciedlenie w przykazaniach cyberprzestrzeni, sformułowanych przez Gerarda Van der Leuna i Thomasa Mandela w pracy, pt. *Netykieta*¹⁶. Pierwsze przykazanie głosi: *Będziesz mówił co chcesz, a cenzurować nie będziesz nigdy*. Odpowiada ono najgłębszej istocie Sieci. Przykazanie drugie, płynące ze sposobów nawigowania w Internecie, mówi, że *nigdy nie będziesz się nudził*. Trzecie: *będziesz utrzymywał wysoki stosunek sygnału do szumu*, szumu informacyjnego, którym przepełniona jest cyberprzestrzeń. Odnosząc się do redagowania tekstów, Autorzy sformułowali czwarte przykazanie. Brzmi ono: *SHIFT-u będziesz używał z rozważaniem*. Pisane z wciśniętym klawiszem Shift wielkie litery przez Internautów interpretowane są jako unoszenie głosu, jako krzyk. Pocztę elektroniczną dedykowano piąte przykazanie: *nie będziesz wysyłał listów z pogrozkami pod adres listy@prezydent.pl*. Do problemów własności intelektualnej, wirtualnej, postindustrialnej fabryce myśli, jaką jest Internet, Autorzy odwołali się w przykazaniu szóstym, które brzmi po prostu: *nie kradnij*. Narodzinom najróżniejszych idei w Sieci i dynamice jej rozwoju odpowiada przykazanie siódme, mówiące o tym, że by pobierać z Sieci, należy też jej dawać. By powstrzymać się od bezwstydного poszukiwania zysku – poucza czytelników ósmy punkt. *Czuj swego administratora systemu oraz inne bóstwa Sieci a dni twe w Sieci długie będą*, to treść ósmego przykazania. Niewłaściwym treściom sprzeciwia się przykazanie dziesiąte, o treści: *nie będziesz opisywać swego życia erotycznego online*. Poszanowaniu współużytkowników, szczególnie w kontekście technicznych możliwości, przepustowości systemów teleinformatycznych poświęcili Autorzy przedostatnie przykazanie: *nie będziesz zajmował pasma na daremno*. *Bądź sobą i baw się dobrze* – takie przesłanie niesie dwunaste przykazanie cyberprzestrzeni. Cyberprzestrzeń która jest niezmierną, nieodgadnioną, nieoprzewidywalną.

Bibliografia:

- Hahn H.: *Internet. Wykłady Hartleya Hahna*. Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2001.
- de Kerckhove D.: *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*. Wyd. Mikom, Warszawa 2001.
- de Kerckhove D.: *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Wyd. Mikom, Warszawa 2001.
- Pachociński R.: *Technologia a oświata*. Wyd. IBE, Warszawa 2002.
- Rothert A.: DEMO- NET wirtualna projekcja rzeczywistości. Wyd. Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2001.
- Ulfik-Jaworska I.: Komputerowi mordercy. Tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych. Wyd. KUL, Lublin 2005.
- Van der Leun G., Mandel T.: *Netykieta czyli kodeks dla internautów*. Wyd. Mikom, Warszawa 1998.
- Wallace P.: *Psychologia Internetu*. Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2005.

¹⁶ G. Van der Leun, T. Mandel: *Netykieta czyli kodeks dla internautów*. Wyd. Mikom, Warszawa 1998.