



Cyfrowi tubylcy – szansą czy zagrożeniem dla starej cywilizacji?

Mgr Dariusz Poleszak – DOKTORANT UWM W OLSZTYNIE

ur. 23.04.1970. Studia magisterskie: - Pedagogika szkolna z przedsiębiorczością na Wydziale Nauk Społecznych UWM w Olsztynie. Praca napisana w Katedrze Pedagogiki Ogólnej Wydziału Nauk Społecznych UWM w Olsztynie pod kierunkiem prof. dr hab. Józefa Górniewicza, pt. „Fuk-sówka” jako forma inicjacji studenckiej w szkołach teatralnych w Polsce – analiza psychopedagogiczna. Obecnie doktorant w Katedrze Teorii Wychowania na Wydziale Nauk Społecznych UWM w Olsztynie. Zainteresowania naukowe: system szkolnictwa artystycznego w Polsce i na świecie, determinanty optymalizacji efektywności procesu nauczania w szkołach aktorskich w Polsce, historia szkolnictwa teatralnego w Polsce, programy autorskie w szkołach teatralnych i ich wpływ na proces kształcenia w znaczeniu przygotowania ogólnego i zawodowego przyszłych aktorów oraz media i ich wpływ na kształtowanie postaw.

WSTĘP

Żyjemy w świecie nowej cywilizacji – cywilizacji, którą rządzi hipermedium, jakim jest Internet. Wytworem takiego porządku jest nowe społeczeństwo nazywane przez M. Prensky'ego *cyfrowymi tubylcami*, a przez D. Tapscotta *pokoleniem sieci*. Zbiorowość tę tworzą młodzi ludzie, dla których źródłem wszelkiej wiedzy, najważniejszym wytworem ludzkiej kultury, ale także odniesieniem dla wszelkich aksjologicznych podstaw bytu na ziemi stała się sieć komputerowa. Funkcjonowanie w cyberprzestrzeni jest dla tego pokolenia tak samo oczywiste jak oddychanie czy jedzenie. Wszelkiego rodzaju nowe rozwiązania technologiczne w świecie *netu* nie stanowią dla nich żadnego problemu, a posługiwanie się nowymi ga-dżetami dostępnymi online szybciej przyswajają niż naukę czytania czy pisanie. Tworząc nowe społeczności, społeczności odmienne od pokolenia ich rodziców stają się zagrożeniem dla starej cywilizacji, jej

dorobku wartości humanistycznych i podstaw aksjologicznych. Żyjąc często w niezgodzie z minioną epoką, nie doceniając osiągnięć swoich przodków i ich wkładu w rozwój ludzkości, poruszając się często tylko w ceberprzestrzeni stają na skraju rzeczywistości, rzeczywistości wirtualnej, którą sami często tworzą, jakże odmiennej od rzeczywistości świata realnego. To stawanie na krawędzi prawdziwości i iluzoryczności powoduje, że cybertubylcy muszą często szukać równowagi pomiędzy tymi jakże odmiennymi światami. Ta nierealna rzeczywistość staje się dla nich światem rzekomym, a więc takim, który w ich pojęciu faktycznie istnieje i w którym to tylko świecie można w obecnej rzeczywistości funkcjonować. Te rozterki wyborów funkcjonowania w społecznościach realnych czy wirtualnych, skłaniają do refleksji nad zagrożeniem, jakie mogą one nieść za sobą dla rozwoju ludzkiej cywilizacji czy nawet jej upadku. Najpoważniejszym niebezpieczeństwem wydają się

tu problem rozmycia autentyczności tożsamości i jej wirtualnego zwielokrotnienie w cyberprzestrzeni.

1. INTERNET JAKO NOWA PRZESTRZEŃ SPOŁECZNA

Współcześnie mało kto potrafi wyobrazić sobie świat bez Internetu. Socjologowie z ironią stwierdzają, iż obecnie dzieci rodzą się z laptopem oraz komórką w dłoni. Pierwsza oraz elementarna umiejętność jaką zdobywają to obsługa telefonu oraz umiejętność swobodnego poruszania się w wirtualnej rzeczywistości Internetu.

Internet powstał w Stanach Zjednoczonych w latach 60. XX wieku, w czasie zimnej wojny. Połowa globu była kontrolowana przez Imperium sowieckie, które było agresywne oraz miało apetyt na drugą połowę świata. W Stanach Zjednoczonych rozważano projekt systemu łączności, który będzie odporny na uszkodzenia, w takim stopniu, aby w przypadku ataku nuklearnego, łączność była zachowana. W projekcie tym brała udział firma RAND Corporation, Ministerstwo Obrony USA, a także niektóre ośrodki akademickie. Opracowane zostały wówczas założenia takiego systemu¹. Tym, co sprawiło, że Internet objął swoim zasięgiem cały świat, było powstanie WWW (z języka angielskiego *World Wide Web*)². WWW to sieciowy system wymiany informacji, który opracował w roku 1990 angielski programista Tim

Berners - Lee z Europejskiego Centrum Badań Jądrowych (CERN) z siedzibą w Genewie. Podstawowe idee wymyślone zostały w Europie - w laboratorium fizyki cząstek elementarnych CERN w Szwajcarii. Kiedy powstawało WWW zlikwidowano sieć ARPAnet, lecz Internet rozwijał się dalej. WWW w latach 90. szybko zdobyło wielką popularność oraz przyczyniło się również do spopularyzowania Internetu.

Internet od pewnego czasu przemienił się w nową przestrzeń społeczną, w której realizuje się większość ludzkich potrzeb. Trudno obecnie wskazać sferę ludzkiej aktywności, w jakiej Internet nie byłoby obecny. Medium to współtworzy określone obszary rzeczywistości, redefiniuje ludzki sposób myślenia o przestrzeni i o tym, co prawdziwe oraz realne. Ludzie za naturalne uznają komunikowanie się z oddalonymi o tysiące kilometrów, nieznanymi osobami i to w czasie rzeczywistym³. Tym samym, dochodzi do przenikania się świata rzeczywistego, w którym człowiek funkcjonuje na co dzień, ze światem nierzeczywistym - wirtualnym, który w coraz większym stopniu zaspokaja realne potrzeby człowieka. Internet daje poczucie przynależności do wspólnoty oferuje prestiż bycia w Sieci oraz aktywnego funkcjonowania. Adresy mailowe, własne strony WWW oraz blogi, stają się niemal koniecznym elementem budowania wizerunku oraz kontaktu z innymi⁴.

¹ M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003, s. 20.

² M. Kryszczuk, *Historia nowego medium – sieci Internet*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2002, t. XLVL nr 1, s. 135.

³ M. Szpunar, *Alienacja i samotność w sieci vs grupowość i kapitał społeczny w Internecie. Internet i jego wpływ na kontakty społeczne*. [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna sieci*, (red.) M. Sokołowski, Elbląg 2007, s. 96.

⁴ K. Krejtz, I. Krejtz, *Ja w sieci – sieć we mnie. Zależności pomiędzy doświadczeniami relacji w Internecie a reprezentacją obrazu siebie.*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna sieci*, (red.) M. Sokołowski, Elbląg 2007, s. 96.

Nowe techniki budzą coraz większą ciekawość młodych ludzi, a w szczególności Internet, który nie jest już „nowinką techniczną”. Z dnia na dzień liczba użytkowników sieci rośnie. Współcześnie Internet staje się swojego rodzaju modą. Z kolei to, co modne staje się obiektem pożądania, zwłaszcza jeżeli chodzi o najmłodszych odbiorców.

Współczesne pokolenie dzieci i młodzieży, to grupa dla której Internet, gry komputerowe, telefony komórkowe są ich środowiskiem naturalnym. Powszechnym zjawiskiem jest to, że dzieci uczą rodziców posługiwania się komputerem, korzystania z Internetu. Choć to odwrócenie ról w procesie edukacji nie zawsze jest korzystne, mając na względzie bezkrytyczne przyjmowanie nowych treści przez dzieci. Internet jest nie tylko wspólnym źródłem wiedzy, ale także implikuje spore zagrożenia⁵.

Dla przeciętnego użytkownika istnieją cztery główne możliwości wykorzystania Internetu. Pierwsza z nich - to tak zwane strony www (World Wide Web). Stronę internetową posiada każda szanująca się instytucja, mają je także prywatni użytkownicy. Za pośrednictwem stron www, przeglądając zasady sieci, można zapoznać się z ofertą różnych placówek, przejrzeć codzienną prasę, zrobić zakupy bez wychodzenia z domu a także poznać zainteresowania oraz opinie innych ludzi. Kolejna możliwość - to poczta elektroniczna (e-mail). Dzięki niej można przesłać wiadomość do dowolnego zakątka świata, i, co najważniejsze, zrobić to szybko (dociera w ciągu - najdłużej - trzech minut). Następna opcja – już mniej

popularna - to listy dyskusyjne - wiadomości, które są na nie wysyłane, docierają do wszystkich, którzy do nich należą, co umożliwia wymianę poglądów i doświadczeń z ogromną rzeszą ludzi. Listy dyskusyjne są podzielone tematycznie, a wybór tematów jest nieograniczony. Czwartą usługę - IRC (*Internet Relay Chat*) – udostępnia się, łącząc się z serwerem. Używając odpowiedniego oprogramowania, można prowadzić swojego rodzaju rozmowy na żywo. Wszystko, co pisze się na swoim komputerze, pojawia się na monitorach wszystkich, którzy w tym samym czasie połączyli się z tym samym serwerem. Istnieje również IRC za pośrednictwem stron internetowych www, tak zwany chat.

Dzięki powyżej scharakteryzowanym usługom można mieć świat w „zasięgu ręki”. W Internecie można znaleźć niemal każdą informację. Wystarczy umieć szukać i odpowiednio wybrać. O wyborze informacji decyduje tu użytkownik, który powinien dysponować tak zwaną „dojrzałością informacyjną”⁶.

Wszystkie informacje w Internecie traktowane są na równi. Te wiarygodne i wartościowe sąsiadują z treściami nieprawdziwymi, co jest szczególnie szkodliwe dla dzieci oraz młodzieży. Młody umysł w chwili kształtowania się i powstawania tożsamości, chłonie wszystko jak gąbka i nie zawsze potrafi odróżnić prawdę od kłamstwa, dobro od zła. Zacierają się granice pomiędzy *sacrum* a *profanum*. Przez niczym nieskrępowany dostęp do informacji szkoła, religia, system prawny, rodzice, którzy mogli filtrować w pewien sposób informacje docierające

⁵ B. Adamus, *Internet jako źródło wiedzy i zagrożenia*, „Warsztaty Bibliotekarskie”, (red.) W. Olczykowska. - Czasopismo elektroniczne. - Nr 2/2005 (14) czerwiec, Piotrków Trybunalski 2005, na: <http://www.pedagogiczna.edu.pl/warsztat/2005/2/050201.htm>. - ISSN 1732-7008, dostęp maj 2013

⁶ J. Morbitzner, *W świecie mediów*, „Życie Szkoły”, nr 8 /2004, s. 3.

do dziecka, nie są już w stanie uchronić go przed treściami niepożądanymi jak i szkodliwymi wychowawczo. Swoista lawina informacji sprawia, że nie tylko dzieci, lecz także dorośli nie radzą sobie z nadmiarem bodźców i rozumieniem napływającego strumienia informacji, przez co dochodzi do przeciążenia umysłu, zagubienia i frustracji, a nawet zmniejszenia poczucia własnej wartości. Wynika to z faktu, że człowiek nie potrafi tego wszystkiego objąć, wobec czego uważa, że coś jest z nim nie tak, nie nadąża za rozwojem wiedzy, techniki, za światem; zostaje daleko w tyle, sam, samotny.

Swojego rodzaju antidotum na ten przeżyty jest uświadomienie sobie, że wiedza encyklopedyczna - to nie wszystko. Nauka rozwija się tak szybko, że nawet, gdyby ludzie zajmowali się tylko jedną jej gałęzią, nie byłoby w stanie wiedzieć wszystkiego czy nawet dotrzeć do wszystkich informacji. Współczesny świat zwraca się dziś ku tak zwanej „edukacji holistycznej” (czyli całościowej), następuje przekształcanie dotychczasowych kompetencji specjalistycznych w podstawowe, ogólne. Wiedza - to władza, kto posiada informacje, ten jest potężny. Teraz nie liczy się, ile się wie, lecz czy wie się, gdzie znaleźć potrzebną wiedzę. Tworzy się nowego człowieka na potrzeby społeczeństwa informacyjnego - twórczego, otwartego na wszystko co nowe, potrafiącego i chcącego się uczyć, takiego, który wie, czego chce, sam potrafi wybrać własną drogę⁷.

2. POKOLENIE SIECI

Współczesne pokolenie żyje w tak zwanym „technopolu” czyli swoistym tryum-

fie techniki nad kulturą⁸. Zdaniem Neila Postmana - technopol - to między innymi „kultura moralnie obojętna”, której teorie nie mówią o tym, jaka informacja jest do przyjęcia ze względów moralnych i która wybór pomiędzy dobrem a złem pozostawia człowiekowi. A ludzie nie lubią wybierać, wolą, jeśli coś jest im dane, bo wtedy nie muszą brać odpowiedzialności za wybór. Poza tym model społeczeństwa, w którym wartości moralne, wiedza oraz doświadczenie były przekazywane z pokolenia na pokolenie, ustąpił miejsca modelowi społeczeństwa, w którym największy wpływ na młodych ludzi mają media.

Współcześnie język mediów staje się jednym z najważniejszych języków opisu rzeczywistości. A zatem aby młodzież mogła budować w swoim umyśle poprawny model świata, powinna rozumieć ten język i nauczyć się racjonalnie z niego korzystać. „Świat maszyn, który miał zastąpić naturę i zwierzyńę łowną, ofiarował panowanie nad sobą tylko tym, którzy mogli się do niego upodobnić (...)”⁹. Nie należy się jednak z nim utożsamiać. Należy traktować je (maszyny) jako narzędzie ułatwiające życie i zdobywanie wiedzy. Za pośrednictwem Internetu można zdobywać wiedzę gdzie się chce i kiedy się chce, ułatwiają to atrakcyjne gry i zabawy edukacyjne - puzzle, kolorowanki, animacje ułatwiające przyswajanie słówek, wirtualne zwiedzanie Luwru czy British Museum. Sam hipertekst odpowiada sposobowi myślenia człowieka - pajęczynie myśli i skojarzeń. Z drugiej jednak strony struktura hipertekstu może stać się zarazem utrudnieniem, ponieważ

⁷ B. Adamus, op. cit.

⁸ Zob. N. Postman, *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Warszawa 2006.

⁹ E.H. Erickson, *Dzieciństwo i społeczeństwo*, Poznań 1997, s. 390, oraz Jędrzejewski M. *Media a subkultury młodzieżowe* “Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze 2000 z. 6, s. 29.

jest przeciwieństwem znanych z książek struktur linearych. Strona internetowa wydaje się być żywa, a Internet staje się szklaną kulą, w której można zobaczyć świat drugiego człowieka. Strona internetowa angażuje większość zmysłów: wzrok, słuch, częściowo dotyk, co nie pozostaje bez znaczenia dla procesu postrzegania, uczenia się i zapamiętywania, nie mówiąc już o atrakcyjności takiego przekazu. Tekst pobudza procesy myślowe, a obraz oddziałuje głównie na emocje. *Homo sapiens* przekształca się w *homo videns*¹⁰, aczkolwiek widzieć - nie znaczy wiedzieć, to tak jak w łacińskim przysłowiu: „*Barbam video, sed philosophum non video*” - (dosł. brodę widzę, ale filozofa nie widzę) mądry tylko z pozorów. Dlatego młodzi ludzie mogą mieć problemy ze zrozumieniem pojęć abstrakcyjnych, na przykład wolność, sprawiedliwość, równość, uczciwość, dobro, patriotyzm, czyli pojęć niemających swych ikonicznych, wizualnych odpowiedników.

Dzieci, chcąc poszukać wiadomości na jakiś temat, nie czują potrzeby pytania rodziców, wystarczy, że połączą się z Internetem, gdzie mogą znaleźć wszystko, na przykład domowy przepis na skuteczną truciznę i instrukcję budowy bomby ze składników ze sklepu chemii gospodarstwa domowego. Następuje nie tylko upadek więzi rodzinnych i oderwanie się od korzeni, lecz także kryzys wszelkich przekonań i autorytetów. Młodzi ludzie ztracają wrażliwość na tradycyjne wartości, gubią ich smak, gubią się w odczytywaniu ich właściwej hierarchii, nieświadomie pozbawiają się ważnej części swojej tożsamości. Zanikają kultury narodowe -

efekt „globalnej wioski”. Powstaje sztuczny twór, zlepek – „kultura globalna”. Jest ona własnością wszystkich i jest zarazem niczyja; spłycone poczucie „my” sprawia, że kultura globalna staje się kulturą zawieszoną w próżni. Przez to poczucie zagubienia narasta, zwłaszcza u młodzieży żyjącej w tym okresie przemian, w tych „ciekawych czasach”. Nie można żyć w próżni, bez korzeni, bez rodziny, bez jakichkolwiek punktów odniesienia i wartości. Substytutem tego wszystkiego staje się „bycie online” – czyli w sieci. Jest to swoista forma istnienia, nieprawdziwego jednak, wirtualnego, które oddala od rzeczywistości tak zwanego *realu*¹¹.

Mechanizm ucieczki od rzeczywistości stosowany sporadycznie pozwala chociaż na moment uwolnić się od problemów życia codziennego, spojrzeć z dystansem na świat. Jednakże ciągłe przebywanie w tym świecie marzeń, fikcji niesie za sobą poważne konsekwencje. Zacierają się granica pomiędzy fikcją a rzeczywistością. Wirtualna rzeczywistość powoduje uzależnienie od nierzeczywistego, odrealnionego świata gier i Internetu, gdzie można bezkarnie realizować swoje najskrytsze marzenia oraz pragnienia. Można tu choć na moment uwolnić się od - mówiąc językiem Zygmunta Freuda - surowego superego, stojącego na straży nauk społecznych. A to niestety uzależnia. Tworzą się również cyberwięzi, cyberrole - w wirtualnej rzeczywistości człowiek poszukuje namiastki prawdziwych wartości¹². Kiedy stan uzależnienia od Internetu, komputera czy gier jest bardziej zaawansowany, występują halucynacje, wybuchu gniewu, agresji i auto-

¹⁰ J. Morbitzner, op. cit., s. 3.

¹¹ B. Adamus, op. cit.

¹² M. Jędrzejewski, *Media a subkultury młodzieżowe*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 2000 z. 6, s. 27.

agresji. Osoba uzależniona staje się nieufna w stosunku do otoczenia przy równoczesnej medialnej naiwności¹³.

Należy pamiętać, że medialna naiwność dotyka nie tylko uzależnionych od Internetu. Najczęściej jej ofiarami padają dzieci i młodzież, prowadzące pamiętniki internetowe – czyli tak zwane blogi. Dzieci i nastolatki beztrudno udzielają informacji o sobie w sieci. Tradycyjnie rodzice ostrzegają dzieci przed rozmowami z obcymi na ulicy, rzadko natomiast wspominają o podobnych niebezpieczeństwach w sieci¹⁴.

Dużym atutem komunikacji za pośrednictwem Internetu jest anonimowość, która pozwala nieśmiałym nastolatkom nawiązywać nowe znajomości. Dużo łatwiej jest pisać do kogoś na czacie, niż podejść do obcej osoby w świecie rzeczywistym, ponieważ konsekwencje odrzucenia są tu znacznie mniejsze – młoda osoba nie musi się bać identyfikacji i publicznego ośmieszenia w sytuacji, kiedy nie sprawdzi się w konwersacji. Przy czym dążenie do jak najbardziej bezpośredniej komunikacji internetowej staje się coraz bardziej popularne dzięki kamerom internetowym i komunikatorom głosowym¹⁵.

Technologia cyfrowa zmienia nie tylko sposób ludzkiego myślenia, ale wpływa także na ludzkie odczuwanie, zachowanie i funkcje mózgow. Choć ludzie nie są świadomi zmian zachodzących w ob-

wodach neuronalnych, to jest w oprzyrządowaniu mózgu, utrwalają się one w wyniku powtórzeń. Proces ewolucji mózgu ujawnił się gwałtownie przez jedno pokolenie – pokolenie sieci. Jak uważają Gary Smalla i Gigi Vorgan od czasu odkrycia sposobu używania narzędzi przez naszych przodków ludzki mózg nie zmagął się z tak poważnym ani tak dramatycznym wyzwaniem¹⁶. Umysł pokolenia sieci wydaje się nieprawdopodobnie elastyczny, łatwo się przystosowuje oraz jest stworzony do multimediiów¹⁷. Dzieci i młodzież XXI wieku nie ograniczają się do bezrefleksyjnego przyjmowania informacji, lecz aktywnie i w szybkim tempie zbierają rozproszone dane¹⁸. Nie da się ich nabrać na stary model nauczania jednokierunkowego¹⁹, ponieważ są nastwieńni na naukę dwukierunkową.

Pokolenie sieci preferuje wielozadaniowość i hipermedialność rozumianą jako proces łączenia zawartości, czyli treści na różnych poziomach przekazu²⁰, ponieważ bezgranicznie demotywuje je potencjalna nuda, która wynika z nadużywania procesów nauczania linearnego. Pokolenie sieci nie zawsze zaczyna od początku. Oznacza to, że reprezentanci tego pokolenia nie działają w sposób sekwencyjny, gdyż posługując się w Internecie słowami kluczowymi, hipertekstem bądź metodą „kliknij, wytnij, wklej” są przyzwyczajeni do wyszukiwania i po-

¹³ J. Morbitzner, op. cit. s. 4.

¹⁴ L. Morbitzner, *Pedagogiczna koncepcja budowania społeczeństwa informacyjnego*, [w:] „Edukacja medialna”, nr 3 /2000, s. 28-36.

¹⁵ A. Andrzejewska, *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni*, Kraków 2012

¹⁶ G. Small, G. Vorgan, *iMózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Poznań 2011, s. 14.

¹⁷ D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010, s. 177.

¹⁸ Ibidem, s. 178.

¹⁹ Ibidem, s. 224.

²⁰ D. de Kerckhove *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001, s. 23.

rządkowania treści zawierających łąca do innych treści²¹.

Umysły dzieci i młodzieży z pokolenia sieci rozwijają się w sposób hipermedialny, przeskakując z jednego zjawiska na drugie. Wszystko wskazuje na to, że struktury poznawcze reprezentantów pokolenia sieci działają równolegle, a nie w sposób szeregowy. Charakterystyczną cechą umysłowości pokolenia cyfrowego jest medialna wielozadaniowość i umiejętność operowania jednocześnie wieloma strumieniami informacji²².

Zdaniem doktora Mirosława Filiciaka, kulturoznawcy Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej, Internet integruje młodych ludzi, lecz w pewien sposób także działa aspołecznie i zmienia osobowość. Wątpliwa jest szczerłość i otwartość młodzieży wypowiadającej się na formach czy portalach internetowych, a ich odwaga w trakcie zwierzeń podczas kontaktu twarzą w twarz z żywą osobą. Można zastanowić się, czy Internet nie uczy większego egoizmu. Problem stanowi negatywny wpływ Internetu, który jak sądzono wcale nie niweluje różnic społecznych, a raczej je pogłębia – osoby dobrze wykształcone i dynamiczne będą dzięki niemu jeszcze sprawniej poruszać się we współczesnym świecie, lecz większość z tych młodych ludzi, którzy przesiadują na ławce pod blokiem, nie opuści jej tylko dlatego, że dostanie komputer, gdyż nie będzie im służyć do samorozwoju, lecz do zabijania czasu. Zatem Internet jest uzupełnieniem kontaktów międzyludzkich i może wpłynąć nawet na intensyfikację kontaktów międzyludzkich. Młodzi

ludzie chcą NADAL przebywać razem, a Internet tego pragnienia nie zabija. Medium to okazuje się przydatne w sytuacjach, kiedy z jakiś przyczyn nie można być razem, tym bardziej, że tempo życia jest dziś większe niż kiedykolwiek. Młodzi ludzie mają więcej zobowiązań, a tym samym mniej czasu na beztrudne spotkania. Wzrasta poczucie zagrożenia i tak zwany efekt kokonu - rodzice coraz częściej wolą, aby dziecko siedziało w domu, niż spędzało czas poza nim, ponieważ jest bezpieczniejsze. Zatem czasami Internet jest dla pokolenia sieci nie tylko wyborem, a jedyną możliwością²³.

3. CYFROWI TUBYLCY

Przestrzeń cyfrowa, kształtowana przez coraz bardziej skomplikowane technologie nie stanowi już bytu równoległego oraz oddzielonego od przestrzeni materialnej, ale pełnoprawny element rzeczywistości w ogóle. Możliwości jakie daje cyberprzestrzeń kreują społeczne oraz obywatelskie postawy, a nierzadko są źródłem społecznych wydarzeń.

Stworzone przez Marca Prensky-ego pojęcie „cyfrowego tubylca” (z języka angielskiego *digital native*), dotyczy pokolenia ludzi urodzonych mniej więcej po roku 80. XX wieku. Cyfrowi tubylcy to ludzie młodzi, a co za tym idzie pełni energii oraz oczekiwań. Lecz, jak mówi Prensky, mają przede wszystkim do dyspozycji zupełnie nowe, wielowarstwowe oraz szybkie narzędzia komunikacji. Osoby urodzone po roku 80. XX wieku to ludzie, którzy znikomo pamiętają erę przedcyfrową. Używają oni cyfrowych środków komunikacji

²¹ D. Tapscott, op. cit., s. 188.

²² Ibidem, s. 192.

²³ J. Sopyło, *Cyfrowi tubylcy*, <http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XK/pk201034-mlodziez.html>, dostęp maj 2013

w sposób naturalny oraz oczywisty. Język cyfryzacji, informatyzacji, Internetu stanowią dla nich język ojczysty²⁴.

Cyfrowy język to język ponadnarodowy, wypowiada się w nim generacja cyfrowych tubylców z całego świata, używając ujednoliconej nomenklatury. Prowadzi życie społeczne oraz rozrywkowe w cyberprzestrzeni. Ponadto, w cyberprzestrzeni protestuje. Do tubylców dołączają, chociaż już mniej śmiało, cyfrowi imigranci (z języka angielskiego *digital immigrants*), to znaczy osoby urodzone przed 1980 rokiem, fascynaci lub po prostu użytkownicy technologii cyfrowych, którzy jednak nie zaznajomią się z cyfrowym językiem w sposób tak płynny jak młodsze pokolenie. Najistotniejszą cechą cyfrowych imigrantów jest fakt, iż język cyfrowy nigdy nie będzie ich ojczystym językiem i niezależnie od zaawansowania zawsze będą używać tego języka z akcentem. Wrodzoną dla nich rzeczywistością jest rzeczywistość analogowa²⁵.

Pojęcie cyfrowego tubylca z czasem nabrało znaczenia obywatelskości. Współcześnie cyfrowy tubylec to obywatel oraz aktywista, a czasem nawet rewolucjonista. Według Leandra Cole Flora, dzień cyfrowego tubylca nie jest złożony wyłącznie z naciskania na przyciski klawiatury. Ludzie ci mają inne rzeczy do zrobienia, mają swój cel. Używają urządzeń elek-

tronicznych, by wspierać swoje działania oraz kampanie, na przykład przedstawianie stanowiska grup marginalizowanych bądź umieszczanie stosownych informacji, które ułatwiają dostęp do nauki online bądź offline. Podważają autorytet rządu oraz aktywizują obywateli; poznają bolączki swoich społeczności, a także podejmują działania – może to być mem²⁶ na Facebooku, hashtag²⁷ na Twisterze, bądź prześmiewczy wpis na własnej stronie²⁸.

Wobec powyższego cyfrowy tubylec to nie tylko konsument mediów, jak to było w okresie mediów analogowych, ale współtwórca treści, prześmiewca oraz buntownik. W swojej znanej publikacji *Cyfrowy tubylec jako samo-aktywizujący się obywatel*, Bennett opisuje miejsce tubylca w przestrzeni społecznej, wiążącej się z konkretnym państwem. Autor ten rysuje rozróżnienie pomiędzy pochodzącym z poprzedniej epoki „obywatelem wypełniającym obowiązki” (z języka angielskiego *Dutiful Citizen*), a zupełnie nową jakością „samo-aktywizującego się obywatela” (z języka angielskiego *Self-Actualizing Citizen*)²⁹.

Według Bennetta obywatel poprzedniego, analogowego okresu to osoba, która czuje obowiązek uczestnictwa w centralnie animowanych aktywnościach; głosowanie jest dla niej podstawową cechą demokracji; masowe media informują ją o wydarzeniach mających związek ze

²⁴ M Prenskey, *Digital Natives, Digital Immigrants*, [w:] *On the Horizon*, MCB Univercity Press, vol 9, nr 5, 2001, s. 1.

²⁵ Ibidem, s. 2.

²⁶ z języka greckiego mimesis, co oznacza naśladownictwo.

²⁷ Hashtagi na stronie internetowej Twitter to charakterystyczne dla tej witryny zakładki, ułatwiające wyszukiwanie tematów bądź tworzenie grup tematycznych. Hashtag jest tworzony jako hasło, do którego dołączane są wpisy związane z danym tematem.

²⁸ L. Flor Cole, *Mirror Exercises*, w: Shah, N., Jansen, F., *Digital (Alter)Natives with a Cause. Book One – To Be*, The Hague, 2011, s. 40

²⁹ W. L. Bennett, *Digital Natives as Self-Actualizing Citizen* [w:] A. H. Fine, M. L. Sifty, A. Rasiej, J. Levy (red.), *Rebooting America: Ideas for the Internet Age*, Personal Democracy Forum, 2008, s. 225-230.

społeczeństwem oraz organami władzy; wyraża swoje myśli przez uczestnictwo w organizacjach pozarządowych bądź partiach politycznych³⁰. Z kolei samo-aktywizujący się obywatel definiowany jest jako osoba z ograniczonym poczuciem odpowiedzialności w stosunku do władzy; minimalizująca rolę udziału w głosowaniu powszechnym w demokratycznym społeczeństwie; nieufna względem masowych mediów. Taka osoba preferuje bardziej zindywidualizowane aktywności bądź środki komunikacji oraz pozyskiwania wiedzy; docenia wartość nieoficjalnych, nie kontrolowanych ogólnie form zrzeszania się oraz wyrażania opinii bądź społeczny oraz międzynarodowy aktywizm³¹.

Nadzwyczajna aktywność społeczna realizowana dzięki Sieci – aktywność, którą zwolennicy teorii cyfrowych tubylców chcą przypisać do opisywanej przez siebie generacji jest sprawą problematyczną. Jak wynika z badań amerykańskiego instytutu The Pew Research Center – internauci w wieku 18-24 lat byli najmniej skłonni z wszystkich grup wiekowych do kontaktowania się z osobami publicznymi przez e-mail, oficjalne pismo czy telefon, a także do wspierania działalności politycznej online. Z drugiej strony zdecydowanie najlepiej wypadli jeśli chodzi o dzielenie się wiadomościami ze świata polityki albo włączanie się w inicjatywy polityczne i tworzenie grup poparcia w sieci. Na tej podstawie można wnioskować, że cyfrowi tubylcy preferują aktywność tylko w tym świecie, w którym czują się swobodniej i, w którym mogą ujawniać swoje poglądy oraz sympatie

polityczne nie przed wszystkimi, lecz jedynie przed członkami wirtualnej społeczności. Ich polityczna bądź społeczna aktywność między innymi na Facebooku albo Twitterze nie musi automatycznie przekładać się na realne zaangażowanie poza Internetem³².

ZAKOŃCZENIE

Podsumowując powyższe rozważania można sądzić, że pokolenie sieci w porównaniu do pokoleń poprzednich jest bardziej powierzchowne w relacjach bezpośrednich, bardziej skoncentrowane na wyobrażeniach i oderwane od rzeczywistości niż ich rodzice, czy dziadkowie, co może w przyszłości wpłynąć na pojawienie się problemów psychicznych (zaburzenia osobowości – alter ego w sieci, inne w świecie realnym), rodzinnych (brak stabilizacji, zmienność, wyższa częstotliwość wolnych związków) oraz zawodowych (rutyna w pracy może powodować chęć częstszej zmiany, a tym samym wpływać na niemożność stania się ekspertem, który latami i doświadczeniem pracuje na swoją pozycję).

STRESZCZENIE

Żyjemy w świecie nowej cywilizacji – cywilizacji, którą rządzi hipermedium, jakim jest Internet. Wytworem takiego porządku jest nowe społeczeństwo nazywane przez M. Prensky'ego *cyfrowymi tubylcami*, a przez D. Tapscotta *pokoleniem sieci*. Zbiorowość tę tworzą młodzi ludzie, dla których źródłem wszelkiej wiedzy, najważniejszym wytworem ludzkiej kultury, ale także odniesieniem

³⁰ Ibidem, s. 226.

³¹ Ibidem, s. 227.

³² M. Wilkowski, *Cyfrowi tubylcy i ich społeczny potencjał*, <http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/1095>, dostęp maj 2013

dla wszelkich aksjologicznych podstaw bytu na ziemi stała się sieć komputerowa. Funkcjonowanie w cyberprzestrzeni jest dla tego pokolenia tak samo oczywiste jak oddychanie czy jedzenie. Wszelkiego rodzaju nowe rozwiązania technologiczne w świecie *netu* nie stanowią dla nich żadnego problemu, a posługiwanie się nowymi gadżetami dostępnymi online szybciej przyswajają niż naukę czytania czy pisania. Tworząc nowe społeczności, społeczności odmienne od pokolenia ich rodziców stają się zagrożeniem dla starej cywilizacji, jej dorobku wartości humanistycznych i podstaw aksjologicznych. Żyjąc często w niezgodzie z minioną epoką, nie doceniając osiągnięć swoich przodków i ich wkładu w rozwój ludzkości, poruszając się często tylko w cyberprzestrzeni stają na skraju rzeczywistości, rzeczywistości wirtualnej, którą sami często tworzą, jakże odmiennej od rzeczywistości świata realnego. To stawanie na krawędzi prawdziwości i iluzoryczności powoduje, że cyber-tubylcy muszą często szukać równowagi pomiędzy tymi jakże odmiennymi światami. Ta nierealna rzeczywistość staje się dla nich światem rzekomym, a więc takim, który w ich pojęciu faktycznie istnieje i w którym to tylko świecie można w obecnej rzeczywistości funkcjonować. Te rozterki wyborów funkcjonowania w społecznościach realnych czy wirtualnych, skłaniają do refleksji nad zagrożeniem jakie mogą one nieść za sobą dla rozwoju ludzkiej cywilizacji czy nawet jej upadku. Najpoważniejszym niebezpieczeństwem wydają się tu problem rozmycia autentyczności tożsamości i jej wirtualnego zwielokrotnienie w cyberprzestrzeni.

SUMMARY

Digital Natives – an Opportunity or a Threat to the Old Civilization?

We live in the world of a new civilization – the civilization governed by a hypermedium, that is the Internet. Such order of things gave rise to a new society. Called *Digital Natives* by M. Prensky, or the *Net Generation* by D. Tapscott, this community is comprised of young people for whom the source of any knowledge, the most important creation of human culture, but also the point of reference as regards any axiological bases of existence on Earth, is the computer network. Functioning in the cyberspace is for this group as obvious as breathing or eating. No new technological solutions in the Net world cause them any problem, and the skills of using new online gadgets are acquired by them quicker than reading or writing. By creating new communities – communities different from the generation of their parents – they pose a threat to the old civilization, its legacy of humanistic values and its axiological bases. Being often at odds with the bygone era, they underrate their ancestors' achievements and their contribution to the development of humankind. Largely moving in the cyberspace only, they are brought to the brink of reality – a virtual reality which they often create themselves – so different from the real world. This balancing on the borderline between the truth and illusoriness is the reason why cyber-natives are often forced to seek the equilibrium between those two, how very different, worlds. The unreality becomes their pseudo-world, that is a world which in their opinion actually exists and is the only world to live in nowadays. The dilemmas connected with the choice of whether to function in real

or virtual communities, provoke reflection on how they may threaten the development of human civilization or even lead to its fall. The most serious risk seems to lie in the problem of blurring the authenticity of identity and its virtual multiplication in the cyberspace.

Key words: cyber-natives, civilization, society, digital natives

BIBLIOGRAFIA

Adamus B., *Internet jako źródło wiedzy i zagrożenia*, „Warsztaty Bibliotekarskie”, (red.) W. Olczykowska. - *Czasopismo elektroniczne*. - Nr 2/2005 (14) czerwiec., Piótrków Trybunalski 2005, na:

<http://www.pedagogiczna.edu.pl/warsztat/2005/2/050201.htm>. - ISSN 1732-7008, dostęp maj 2013

Andrzejewska A., *Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni*, Kraków 2012

Bennett W. L., *Digital Natives as Self Actualizing Citizen* [w:] A. H. Fine, M. L. Sifty, A. Rasiej, J. Levy (red.), *Rebooting America: Ideas for the Internet Age*, Personal Democracy Forum, 2008

Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003

de Kerckhove D., *Inteligencja otwarta. Narodziny społeczeństwa sieciowego*, Warszawa 2001

Erickson E.H., *Dzieciństwo i społeczeństwo*, Rebis, Poznań 1997, s. 390, oraz Jędrzejewski M., *Media a subkultury młodzieżowe* „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze” 2000 z. 6

Flor Cole L., *Mirror Exercises*, w: Shah, N., Jansen, F., *Digital (Alter)Natives with a Cause. Book One – To Be*, The Hague, 2011

Jędrzejewski M., *Media a subkultury młodzieżowe*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, 2000 z. 6

Krejtz K., Krejtz I., *Ja w sieci – sieć we mnie. Zależności pomiędzy doświadczeniami relacji w Internecie a reprezentacją obrazu siebie*. [W:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna sieci*. (red.) M. Sokołowski, Elbląg 2007

Kryszczuk M., *Historia nowego medium – sieci Internet*, „Kultura i Społeczeństwo”, 2002, t. XLVL nr 1

Morbitzner L., *Pedagogiczna koncepcja budowania społeczeństwa informacyjnego*, [w:] „Edukacja medialna”, nr 3 /2000

Morbitzner J., *W świecie mediów*, „Życie Szkoły”, nr 8 /2004

Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, [w:] *On the Horizon*, MCB University Press, vol 9, nr 5, 2001

Postman N., *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Warszawa 2006.

Small G., Vorgan G., *„Mózg. Jak przetrwać technologiczną przemianę współczesnej umysłowości*, Poznań 2011

Szpunar M., *Alienacja i samotność w sieci vs grupowość i kapitał społeczny w Internecie. Internet i jego wpływ na kontakty społeczne*. [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna sieci*. (red.) M. Sokołowski, Elbląg 2007

Sopyło J., *Cyfrowi tubylcy*, <http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XK/pk201034-mlodziez.html>, dostęp maj 2013

Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Warszawa 2010

Wilkowski M., *Cyfrowi tubylcy i ich społeczny potencjał*, <http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/badania/1095>, dostęp maj 2013