
Medialna rzeczywistość jako środowisko życia współczesnego człowieka. Kontekst etyczny

Agata Cudowska

Rzeczywistość, w której żyje współczesny człowiek jest zmienna, dynamiczna i różnicowana. W literaturze i w języku potocznym istnieje szereg jej określeń, które eksponują jakieś wybrane atrybuty środowiska człowieka. Jednym z nich jest niewątpliwie jego medialny charakter. Truizmem jest już twierdzenie, że nowoczesne elektroniczne media odgrywają coraz większą rolę w życiu człowieka. Szczególnie istotny wydaje się namysł nad charakterem tej roli, jej specyfiką, stosunkami łączącymi człowieka z mediami i możliwymi konsekwencjami tego faktu. Z refleksji nad tymi zagadnieniami zrodziła się teza, że media w pewien sposób „zawłaszczają” przestrzeń życia współczesnego człowieka, przede wszystkim relacje dialogiczne z innymi, z odmiennością, proces stawania się w dialogu.

Nie jest to oczywiście jedyny wymiar medialnej rzeczywistości. Przyjęcie pewnego kryterium analizy tematu z konieczności ogranicza jednak obszar refleksji. Toteż niezbędne jest już na wstępie założenie o bogactwie problemów związanych z prezentowanym zagadnieniem, ich uwikłaniu w kontekst społeczny, ekonomiczny i polityczny, szczególnie w znanym Foucaultowskim odczytaniu relacji „wiedzy–władzy” (Ball, 1994). Jednocześnie, to właśnie różnorodność i swoiste zależności medialnej rzeczywistości wymuszają przyjęcie określonej perspektywy poznawczej w oglądzie tego zjawiska, umożliwiającej poruszanie się w gąszczu problemów. Za szczególnie istotny w narracji przyjmuję więc paradygmat filozoficzny i humanistyczny, który prowadzi do swoistego odczytania problematyki mediów oraz ich znaczenia w przestrzeni jednostkowej i społecznej.

Media jako element kultury technicznej

Nie możemy dziś poprzestać na stwierdzeniu, że media są po prostu nowoczesnym narzędziem, przydatnym w pracy, w czasie wolnym i codziennym życiu, ponieważ tworzą odrębny świat znaczeń i doświadczeń człowieka. Toteż analizowanie ich z technologicznego punktu widzenia jest zapewne daleko niewystarczające, chociaż niewątpliwie także potrzebne. Nowoczesne techniczne środki przekazu tworzą swoistą kulturę, którą za N. Postmanem nazywa się często „technopolem” (1995, 2001). Jej cechą jest niejednoznaczność, technologiczne nasycenie, szum informacyjny, wchodzenie człowieka w – ontologicznie obcą mu – rzeczywistość wirtualną, wygenerowaną przez komputer. Cechujące ją „zanurzenie”, „interaktywność” oraz „intensywność informacyjna” wywołują swoistą izolację człowieka w sensie zmysłowym, jak też interpersonalnym, o konsekwencjach wciąż nie rozpoznanych,

ale z pewnością ważnych dla rozwoju człowieka jako istoty społecznej i etycznej. Mamy dziś do czynienia nie tylko z „migotaniem znaczeń”, jak konstatują Z. Melosik i T. Szkułdarek (1998), ale także z ich swoistym przestawieniem i dewaluacją. Oto bowiem kultura poszukuje sankcji w technice, pisze N. Postman (1995). Zerwanie związku między wiedzą a wartościami (Skolimowski, 1993), między informacją a celem człowieka prowadzi do defikacji (ubóstwiania) techniki i narzędzi, które ona wytwarza, swoistym bożyszczem jest dziś przecież komputer i sprzężone z nim urządzenia (Ball, 1994). Technopol czy raczej specyficzna jego filozofia i retoryka, deprecjonuje tradycję, moralność, mity, rytuały, religie, politykę i kulturę przede wszystkim, gdyż sam się za taką uważa.

W technopolu dominuje retoryka zarządzania i organizowania ponad dialogiem, spoktaniem z inną tożsamością, z odmiennym uniwersum aksjologiczno-etycznym. Jest on swoistym rządem biurokracji – tej patologicznej formy wszelkiego administrowania. Poszukując możliwości przezwyciężenia tego stanu N. Postman (2001) zwraca się ku sytuacjom dialogicznym właśnie i twórczym postawom, uznając umiejętność zadawania pytań za najważniejsze narzędzie intelektualne człowieka. I dalej konstatuje: „Czy to nie ciekawe zatem, że nie uczy się tego w szkołach” (2001: 174). To pytanie wydaje się być ważne i uzasadnione, poznawanie bowiem samych odpowiedzi nie jest inspirujące, jeżeli nie wiemy, kto i dlaczego sformułował pytanie. Nie przysposabia także do poszukiwania innych odpowiedzi, może lepszych, bo ta która jest podana wydaje się słuszna i niepodważalna, co dla samego procesu zdobywania wiedzy i rozwoju intelektualnego uczniów (i nie tylko) ma zgubne skutki. Może bowiem dochodzić do tego, że mury szkoły opuszczają nie intelektualiści, twórczy i otwarci, ale „barbarzyńcy”, jak określa ich J. Ortega y Gasset (1982). To ludzie, którzy mają duży zasób informacji, ale nie wiedzą, jaki jest ich cel, nie znają ich znaczenia, nie łączą wiedzy z wartościami. Na zawsze pozostają w klatce technopolu, pułapce złudnego profesjonalizmu. Budują sens własnego istnienia w oparciu o stanowisko zajmowane w strukturze władzy i grubość portfela.

Relacje człowieka z mediami

Zgodnie z tezą P.L. Bergera i T. Luckmana (1983) o społecznym tworzeniu rzeczywistości, media kreują społeczny kontekst funkcjonowania człowieka i są już dziś uczestnikami życia społecznego. Zdobywają swoistą autonomię i w pewnym sensie także władzę nad człowiekiem nieświadomym ich mocy i wpływu. Niezależnie bowiem od różnic osobniczych i kulturowych ludzie w różnym wieku, o zróżnicowanym poziomie wykształcenia i technologicznego doświadczenia podobnie reagują na media. Nowoczesne środki przekazu i komunikacji stają się istotnym elementem przestrzeni osobistej człowieka, który wchodzi z nimi w interakcje, często nieświadomie. Z badań B. Reevesa i C. Nassa (2000) wynika, że ludzie utożsamiają rzeczywistość wygenerowaną przez media z realnym stanem rzeczy. Co ciekawe dzieje się tak nie tylko w przypadku dzieci czy młodzieży, ale także studentów, biznesmenów i naukowców pracujących z komputerami, bowiem tej właśnie grupy dotyczyły opisywane analizy. Autorzy, w wyniku badań eksperymentalnych i obserwacji, stwierdzili, że interakcje ludzi z komputerami, telewizją i nowymi mediami są naturalne

i społeczne, tak jak w rzeczywistym życiu. Ludzie zachowują się wobec mediów tak jak wobec innych partnerów, przenoszą na nie cechy osobowości, które pasują do ich własnej. Media mogą uaktywniać stereotypy, np. te związane z płcią czy rasą. Wywołują też silne reakcje emocjonalne, wpływają na pamięć człowieka, zmieniają jego stosunek do otoczenia i pojęcie tego, co naturalne. Wyniki tych badań wskazują jednocześnie, że ludzie na ogół tego nie dostrzegają. Wydaje im się, że traktują media tylko jak techniczne urządzenia, rozumieją, że oferują one świat fikcyjny, ale podlegają mu nie zdając sobie z tego sprawy.

Nowoczesne media niosą ze sobą niewątpliwie nowe, nieznanne dotychczas możliwości, ale też zagrożenia. Nie jest moim zamierzeniem dyskredytowanie jednych, czy ekspozowanie drugich, ale też nie sposób w krótkim referacie pomieścić ich systematyczną charakterystykę. Dlatego też zwrócę tu jedynie uwagę na jeden z wątków szerokiej gamy problemów związanych z wykorzystaniem hipermediów. Rozwój twórczego potencjału człowieka wydaje się dziś coraz bardziej możliwy za pośrednictwem technik, jakie oferuje zastosowanie komputera i wykorzystanie Internetu. Ten ostatni nie bez przyczyny określany jest największym śmietnikiem świata, ale nie sposób pominąć faktu, że jest też skarbnicą najświeższych informacji, które w szkołach w najlepszym razie pojawiają się za lat dziesięć albo wcale. W Internecie można już znaleźć gazety i czasopisma *on-line*, istnieją wydawnictwa dostępne tylko w wersji elektronicznej, serwisy informacyjne, co z pewnością ma też swoje reperkusje społeczne, w tym także edukacyjne. Przeglądanie rejestru najczęstszych zapytań popularnej wyszukiwarki sieciowej Netoskop pozwala ustalić, że wzrasta w Internecie liczba osób poszukujących konkretnych informacji. Z badań wynika, że Polak *on-line*, to człowiek młody i wykształcony (ponad 80% to studenci i absolwenci wyższych uczelni).

Internetowe kontakty przyczyniają się do powstania swoistej subkultury, której członkowie tworzą wirtualne społeczności i posługują się specjalnym kodem językowym. Polscy internauci wykazali się zaangażowaniem i obywatelską odpowiedzialnością w czasie powodzi w 1997 roku, kiedy to szybka wymiana informacji umożliwia lepszą pomoc poszkodowanym. Można więc mówić o tworzeniu się małych grup, które proponował w swojej koncepcji humanistycznego zarządzania E. Fromm (2000). W ich obrębie odbywa się proces wymiany informacji, dyskusji i podejmowania decyzji, ma miejsce aktywny udział jednostki w problemach kraju czy poszczególnych środowisk. Wydaje się, że hipermedia zapewniają w tym wypadku spełnienie warunków, o których pisał E. Fromm, istotnych dla zaistnienia społeczeństwa obywatelskiego. Są to: mała liczba uczestników takich grup, by dyskusja była wolna od demagogicznej manipulacji i dostęp do rzeczowej i obiektywnej informacji. W tym kontekście możemy też mówić o projekcie „Wirtualnej Gminy”, gdzie wszyscy mieszkańcy uzyskają dostęp do Internetu przez nowoczesne łącze AOSL, powstanie lokalna sieć usług: załatwianie spraw w urzędzie, kontakt z lekarzem, zakupy, rozliczenia bankowe, biblioteka, wypożyczalnia wideo z filmami *on-line*, odczyty zużycia energii i gazu, dyskusje z radnymi na żywo. Nietrudno sobie wyobrazić, jak wielkie konsekwencje może mieć ta sytuacja dla społeczności lokalnej, a w przyszłości dla całego społeczeństwa, zmienia bowiem zasadniczo sposób i jakość doświadczania codzienności. Jednak na-

iwnością byłoby przypuszczać, że stanie się to niejako automatycznie. Potrzebne jest zapewne odpowiednie przygotowanie ludzi, by potrafili oni wpisać się w cyberprzestrzeń jako aktywne podmioty uczestniczące w kreowaniu rzeczywistości społecznej. Wiele wskazuje na to, że bez właściwej edukacji nie da się tego urzeczywistnić.

Internet może być medium rozszerzającym kontakty społeczne człowieka. Zdają się potwierdzać to także amerykańskie analizy socjologiczne, z których wynika m.in., że osoby korzystające z elektronicznych środków przekazu, w tym z Internetu, stanowią niemal wzorzec „elektronicznego obywatela”. Społeczność tę tworzą ludzie młodzi (między 20 a 40 rokiem życia), 48% z nich to kobiety. Osoby szczególnie często korzystające z sieci, tzw. „super-podłączeni”, bardziej niż grupa „niepodłączonych”, wierzy w demokrację i wolny rynek. Osoby te chętnie dokonują zmian, są bardziej tolerancyjni od innych. Spędzają więcej czasu na lekturach niż osoby „niepodłączone”. Surfujący w sieci są dobrze poinformowani, uczestniczą w życiu publicznym, są zwolennikami wolności. W większym stopniu niż reszta społeczeństwa biorą udział w wyborach, technikę postrzegają jako narzędzie demokratyzacji życia społecznego, podniesienia jakości edukacji i zwiększenia możliwości ekonomicznych (Hausman, 1999). Nawet, jeśli wyników tego raportu nie będziemy brać zbyt dosłownie, mając na uwadze fakt, że został on opracowany w odmiennej kulturowo społeczności, na podstawie deklaracji badanych i przygotowany na zlecenie magazynów internetowych Wired i Merrill Lynch Forum, to i tak wynikają z niego istotne przesłanki dla rozważanego zagadnienia. Tym bardziej, że realizowany jest już projekt wprowadzania sieci szerokopasmowej łączności (GSM/WCDMA), gdzie „komórki” bardziej przypominają przenośne terminale multimedialne niż telefony, a korzystanie za ich pośrednictwem z Internetu nie wydaje się już dziś szokować.

Cyberprzestrzeń jako szansa i zagrożenie

Wydaje się jednak, że możliwości, jakie niesie ze sobą cyberprzestrzeń, są wciąż niedocenianym przez edukatorów środkiem, służącym kształtowaniu postaw, wpisywania znaczeń i upodmiotowienia jednostki. Im lepiej będzie ona przygotowana do korzystania z mediów cywilizacji informatycznej, tym pełniejszą będzie miała możliwość realizacji swojego potencjału rozwojowego. Wiele wskazuje na to, że wirtualna rzeczywistość stwarza szansę przekraczania ograniczeń w dostępie do informacji, przewyższania podziałów na tych, co są poinformowani i pozostałych. Właściwa edukacja i kształtowanie umiejętności wykorzystywania hipermediów i sieci informatycznej może być istotnym instrumentem walki ze społecznym wykluczeniem i marginalizacją. Cyberprzestrzeń może więc być szansą na rozwój człowieka, ale może być też jego zagrożeniem. Sama z siebie bowiem nie jest ani jednym ani drugim, to ludzie taką ją czynią. Chociaż dziś przypuszczenie, że w rzeczywistości wirtualnej uda się skutecznie rozwijać twórczy potencjał jednostek, mimo że nie udawało się to tradycyjnej edukacji przez tak długi okres, może wydawać się nierealne, to nie można całkowicie tego wykluczyć. Przewyciężając niedomogi i ograniczenia tradycyjnej sytuacji edukacyjnej tworzy bowiem nowe formy i przestrzenie dialogu. Spotkanie w sieci stwarza okazję przekroczenia w edukacji ekonomicznego paradyg-

matu relacji klient–instytucja, na rzecz bardziej demokratycznych i partnerskich. Nauczyciel ma szansę zbudowania swojego rzeczywistego autorytetu opartego na wiedzy, umiejętnościach i walorach osobistych, zamiast pozornego, wynikającego z zajmowanego miejsca w instytucji. Myślę, że dostrzeganie tych możliwości jest potrzebne już dziś, nawet jeśli ich urzeczywistnienie wymaga jeszcze czasu i zmian, gdyż refleksja nad tym zagadnieniem powinna wyprzedzać praktykę edukacyjną.

Jednocześnie godna refleksji wydaje się też teza sformułowana przez E. Fromma (2000), mówiąca o tym, że społeczeństwo technologiczne, w którym żyjemy, zorientowane na wydajność i zysk, cierpi także na bierność człowieka. Gromadzi on jedynie i konsumuje, nie przejawia inicjatywy, nie jest twórczy. Stanowi to jeden z symptomów jego wyobcowania. Pozostając biernym, nie próbuje znaleźć swego miejsca w świecie, rezygnuje z ideałów oraz ich wymagań. Pogłębia się rozłam między działaniem umysłowo-intelektualnym a doświadczeniem emocjonalno-uczuciowym. Czy media, które dzisiaj w tak wielkim stopniu kreują rzeczywistość człowieka, mają swój udział w tym patologicznym stanie rzeczy? Zdaniem E. Fromma jest tak w istocie. Człowiek bowiem potrzebuje przestrzeni pewności stając wobec nieograniczonych wprost możliwości wyboru towarów, usług, tożsamości. Wydaje się wręcz zniewolony tą wielością ofert konsumpcyjnego społeczeństwa. Poszukuje wciąż metody, za pomocą której mógłby podejmować trafne decyzje. Woli nawet podjąć „złą” i być jej pewnym, niż „dobrą” i być targanym wątpliwościami co do jej słuszności. W historii ludzkości zmieniały się atrybuty pewności i sankcjonujące ją instancje. Przez wiele wieków słuszność wyborów gwarantowały ustanowione przez Boga zasady postępowania. Później pewnością uwodził świat nauki, przyrodoznawstwo ze swoją empirycznie sprawdzalną wiedzą. Z czasem jednak okazało się, że i to uprawomocnienie decyzji jest mocno „niepewne”. Człowiek w społeczeństwie technologicznym poszukuje więc gwarancji słuszności swoich „wolnych” wyborów w przewidywalności, która możliwa jest dzięki komputerom. „XX wiek znalazł substytut Boga – bezosobowe statystyki”, stwierdza nie bez ironii E. Fromm (2000: 78). Ślepa wiara w słuszność decyzji typowanych przez komputer także nie zapewnia człowiekowi poczucia pewności i spokoju. Staje się on bowiem coraz bardziej „wyobcowany” od swojej wiedzy, uczuć i wartości (Skolimowski, 1993).

Człowiek w rzeczywistości wirtualnej

Czy rzeczywistość wirtualna, wygenerowana przez komputer, może być nowym środowiskiem życia człowieka? Czy będzie dla niego satysfakcjonująca? Czy będzie mógł realizować w niej swoje człowieczeństwo? Rzecz jasna, nie jest dziś znana odpowiedź na te pytania, ale stawianie ich wydaje się ważne i konieczne, aby antycypować możliwe, by móc się do tego stanu przygotować. Dzisiaj bowiem, jak nigdy przedtem, dawne utopie stają się rzeczywistością. A ta niesie ze sobą zupełnie inne od dotychczasowych doświadczenia i sposób przeżywania świata. Jednocześnie sama rzeczywistość wirtualna także ewoluuje od czasu, kiedy Jarom Lanier, stosunkowo niedawno, bo w połowie lat 80., po raz pierwszy użył tego pojęcia (Pachociński, 1999). Odnosi się ono do możliwości tkwiących

w technologii komputerowej, ale jest też doświadczeniem życiowym człowieka w cywilizacji informatycznej i to takim, które rozszerza się zarówno w zakresie treści, jak i zasięgu. Wobec faktu istnienia szkół wirtualnych, takich jak na przykład szkoła w Winona, w stanie Minnesota w USA, czy „Gakko” w Japonii, powstawania firm specjalizujących się w tworzeniu technicznego zaplecza, takich szkół, jak np. *Design's Virtual School Solution* w Stanach Zjednoczonych (1999), pytanie o charakter i sens tej nowej sytuacji dla człowieka wydaje się całkowicie uzasadnione.

Chociaż to nowe doświadczenie rzeczywistości wirtualnej może być na razie odbierane przez niewielu, ze względu na kosztowną technologię tworzącą trójwymiarową grafikę, to kierunki rozwoju współczesnych cywilizacji zdają się wskazywać na stopniowe przezwyciężanie tej bariery w kolejnych latach. Cechą naszego życia jest bowiem zmienność i ogromne przyspieszenie tempa rozwoju technologii. A rzeczywistość wirtualna, jako trójwymiarowe środowisko wygenerowane przez komputer, w którym może zanurzyć się jednostka, jako najbardziej przekonująca iluzja nie jest bynajmniej jej „ostatnim słowem”. Nie rozumiemy jeszcze do końca zasad funkcjonowania człowieka w tym „sztucznym” środowisku, możliwości i zagrożeń, które ono stwarza, a już nowa dziedzina wiedzy „nanotechnologia” (Regis, 2001) stawia przed nami kolejne wyzwania, z których wynika konieczność formułowania pytań etycznych, o moralny sens, o znaczenie i wymiar tych nowych doświadczeń dla jednostki i współczesnych społeczeństw.

Rzeczywistość wirtualna jest szczególną technologią. Może być zastosowana niemal w każdym obszarze ludzkiej działalności. Jej rozwój nie dezawuuje jednak podstawowych dla człowieka kwestii ontologicznych, choć wywołuje, skądinąd uzasadnione obawy o status doświadczenia wirtualnego. Wciąż wielką niewiadomą jest, na ile umiejętności i wiedza zdobyte w tej rzeczywistości będą użyteczne w świecie naturalnym. A jest to ważna kwestia także, a może przede wszystkim, w perspektywie edukacyjnej. Rzeczywistość wirtualna wciąż rozszerza się wraz z upowszechnianiem komputerowych technologii i sieci teleinformatycznej, czego dosłownym wyrazem jest World Wide Web (www) – pajeczka sieci oplatająca świat. W tym samym czasie zachodzą istotne zmiany w światowej gospodarce, polityce i kulturze, inicjujące tworzenie się społeczeństwa sieciowego, w którym następuje globalny przepływ informacji z jednej strony i nasilają się liczne zagrożenia z drugiej (patologie społeczne, choroby cywilizacyjne, bezrobocie, terroryzm, wojny narodowościowe).

Specyficzną sytuację dla edukacyjnego dialogu stwarzają określone cechy rzeczywistości wirtualnej, do których należą: zanurzenie, interaktywność oraz intensywność informacyjna. „Zanurzenie” w rzeczywistości wirtualnej przez stosowanie odpowiednich urządzeń technicznych doprowadza do swoistej izolacji człowieka, zarówno zmysłowej, jak i interpersonalnej. Dzięki odpowiednim urządzeniom wspomagającym, takim jak hełm, okulary i rękawice, choć wciąż jednak dość topornym i prymitywnym, możemy odczuwać obecność w miejscu wygenerowanym przez komputer, w „nierzeczywistej rzeczywistości”. Ale to indywidualna osobowość jednostki decyduje o zakresie i głębokości tego odczuwania. „Intensywność informacyjna” w tym układzie wywołuje swoistą „zdałną obecność” (teleobecność). Na przykład wiadomości, które mamy o Marsie pozwalają, dzięki

odpowiedniej grafice, na stworzenie środowiska wirtualnego, które do złudzenia przypomina otoczenie Marsa.

Nie mniej ważne, chociaż wciąż jeszcze tajemnicze, są konsekwencje przebywania w środowisku wygenerowanym przez komputer dla funkcjonowania człowieka w świecie rzeczywistym. Nieznane są zmiany, jakim może podlegać psychika i ciało człowieka, oraz wpływ tego stanu na społeczne relacje jednostki. Wszelkie rozważania na ten temat mają charakter hipotetyczny. Znane są jedynie niektóre aspekty medyczne tego zjawiska. Najczęściej testowanym urządzeniem do generowania rzeczywistości wirtualnej jest hełm, ponieważ wzrok stanowi najbardziej istotny zmysł dla równowagi i orientacji przestrzennej człowieka. Brak wyraźnego związku między ruchami głowy a obrazem wysyłanym przez komputer do hełmu powoduje konflikt i to nie jedyny, jeszcze inny wynika z rozbieżności między widzeniem ocznym a iluzją stereoskopii uzyskiwaną przez wykorzystanie dwu obrazów w dwóch wymiarach. Obserwowanym skutkiem tych zjawisk bywa u osób badanych gorsze samopoczucie, nudności, wymioty, dekoncentracja w codziennych sytuacjach życiowych. Stan taki może trwać nawet wiele godzin w zależności od czasu zanurzenia. Można jedynie przypuszczać, że konsekwencje zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej dla psychiki człowieka mogą być dużo większe i na razie nieprzewidywalne.

Człowiek w medialnym środowisku

Już nie tylko wśród naukowców, ale także w opinii społecznej, panuje przekonanie, że żyjemy w epoce mediów i komunikacji. P. McLuhan stwierdza, że informacja zautonomizowała się, już nie służy produkcji dóbr bo sama stała się dobrem. Najbardziej pożądanym, dającym największe możliwości władzy (Eco, 1998). „Katastroficzną” koncepcja kultury masowej zakłada, że środki masowego przekazu nie niosą ze sobą żadnej ideologii, ponieważ same są ideologią. Treści nadawane przez kanały masowej komunikacji nie są więc ważne, a szum informacyjny, jakiego doświadczamy i tak deprecjonuje naturę informacji.

Z takiej konstatacji można wyprowadzić co najmniej dwa odmienne wnioski. Autorami jednego z nich są wspomniani „katastrofiści” głoszący, że triumf mediów oznacza śmierć człowieka, jego bierność i alienację.

Natomiast P. McLuhan uważa, że sytuacja taka powołuje do życia „nowego człowieka”, który inaczej odczuwa świat. W tym stanie medialnego uwikłania można więc widzieć koniec, kres lub początek i, co więcej, stanowiska te nie muszą być sprzeczne, odejście starego nie wyklucza przecież powstania czegoś nowego. Jakże zaś będzie to miało konsekwencje etyczne i estetyczne dla funkcjonowania człowieka, tego oczywiście dzisiaj nie wiemy. Z całą pewnością stwierdzić możemy jedynie, że ta sytuacja oznacza zmianę sposobu życia, przeżywania człowieczeństwa. Czy na lepsze? Tego nie wiemy, ale czy rzeczywiście zasadne jest stawianie takiego pytania? Czy nie bardziej właściwe jest zapytywanie o to, jak człowiek może realizować się w tej nowej ontologicznie antroposferze i socjosferze życia? Nie tyle więc istotne byłoby tutaj pytanie o to, czy to lepiej, czy gorzej dla człowieka, że żyje w środowisku medialnym, ile, jak może w sposób bardziej wartościowy i satysfakcjonujący dla siebie i innych w nim funkcjonować.

W opisach medialnej rzeczywistości spotykamy też myślenie zorientowane na treść przekazu, akcentujące jego potęgę. Towarzyszy temu przekonanie, że może on zmieniać świadomość człowieka. W tego typu analizach istotny jednak wydaje się fakt, że ten, kto odbiera przekaz, nie jest bierną gąbką chłonącą tylko jego treść. Posiada wolność odczytania go w swoisty dla siebie sposób, nierzadko inny niż życzyłby sobie tego nadawca. Relacja komunikacyjna ma charakter łańcucha, a to znaczy, że jej istotą jest wzajemne powiązanie elementów między sobą. Zakłada ona istnienie źródła, które za pośrednictwem nadawcy wysyła sygnał poprzez kanał do odbiorcy, który zostaje przekształcony w przekaz na użytek adresata (Eco, 1998). Łańcuch komunikacji przewiduje oczywiście szumy i zakłócenia w kanale przekazu, tak że musi on ulec redundancji, aby informacja została przekazana w sposób jasny. Składnikiem tego łańcucha jest także kod komunikacyjny wspólny dla wszystkich jego ogniw, zarówno dla źródła, jak i dla adresata. Ustalenia takie wydają się istotne, gdyż niejednokrotnie w wypowiedziach na temat mediów myli się kod z kanałem, co pociąga za sobą określone konsekwencje dla analizy zagadnienia. Tymczasem oddziaływanie jakiegoś zjawiska na człowieka zmienia się w zależności od roli, jaką odgrywa ono w łańcuchu komunikacji.

Odbiorca przekształca sygnał w przekaz, ale to adresat nadaje mu znaczenie w zależności od kodu, jakim się posługuje. W codziennej komunikacji kody najczęściej są ustalane z góry, ale w przekazie estetycznym ich wieloznaczność może być zamierzona. W komunikacji masowej ta wieloznaczność zaś jest zawsze obecna, chociaż bywa ignorowana, jak konstatuje U. Eco (1998). Mamy w niej do czynienia z jednym scentralizowanym źródłem o strukturze zgodnej z modelem organizacji przemysłowej. Kanał będący technologicznym wynalazkiem wpływa na samą formę sygnału, adresaci natomiast stanowią całość lub znaczną część społeczności ludzkiej w wielu miejscach świata. Ten sam przekaz dociera więc do diametralnie różnych sytuacji socjologicznych, gdzie jest inaczej odczytywany i przetwarzany w różnych kodach językowych. Niesie więc ze sobą różny skutek, czasem dramatyczny w swej wymowie. W świecie, w którym dominują masowe środki przekazu, różnorodność komunikacji jest więc zasadą (Eco, 1998). Reklama może być tylko zachętą do kupna towaru w świecie ludzi bogatych, ale jej treść w środowisku nędzy może być też czynnikiem rewolucyjnym.

Próba zarysowania perspektywy

W łańcuchu komunikacyjnym nie tylko źródło czy kanał ma szczególną moc sprawczą, choć to wydaje się oczywiste, ale także adresat, który wypełnia treścią pustą formę przekazu. Wpisuje w nią znaczenia zgodnie z własną sytuacją antropologiczną i socjokulturową. Stanowi to szczególne wyzwanie dla edukacji (Cudowska, 2002). Jeżeli bowiem adresat byłby w procesie kształcenia przygotowywany do tego, żeby dyskutować o przekazie medialnym, a nie tylko biernie go odbierać, to zmieniałby tym samym znaczenie przekazu, pozbawiając władzy scentralizowane źródło i jego nadawcę. Oznaczałoby to dla adresata całkowicie nową sytuację komunikacyjną, a także konieczność zmian w pozostałych elementach łańcucha. Przekaz bowiem można różnie interpretować, nawet gdy ma on

to samo źródło. Możliwy byłby wówczas swoisty proces „odczarowywania” świata, który w antropologii filozoficznej M. Bachtina przybiera kształt „karnawalizacji” życia i „kultury śmiechu” (Bachtin, 1986). Aby szkoła mogła w tym uwikłaniu komunikacyjnym wspierać człowieka, musi uczyć, jak reagować na środki masowego przekazu. Tym bardziej, że nie wystarczy już dziś tylko krytyczne odczytanie informacji, aby ukształtować człowieka wolnego intelektualnie. Media są bowiem niekontrolowaną wielością przekazów, działają na różnych kanałach, ulegają multiplikacji, niektóre zachowują się jak media mediów. W pełni uzasadnione wydaje się więc pytanie U. Eco (1998), gdzie jest środek przekazu? Czy jest nim reklama? Czy reklamowany produkt? A może program telewizyjny, w którym jest on przedstawiany? Kto więc nadaje przekaz? „Kto wytwarza ideologię?” (Eco, 1998: 172). Dziś na te pytania nie zawsze można jednoznacznie odpowiedzieć, utracona bowiem została przejrzystość mediów.

Obok telewizji pojawia się neotelewizja, która mówi coraz mniej o świecie zewnętrznym, coraz więcej o sobie samej i o kontakcie z publicznością. Gubi się różnica między informacją a fikcją, pojawiają się programy, w których obie te formy przekazu są ze sobą splecione. Coraz częściej ujawnia się triki telewizyjne dotychczas skrzętnie ukrywane, gdzie różne reżyserskie zabiegi służą utrzymaniu u odbiorcy przekonania o wiarygodności i prawdziwości programu, nawet jeśli jest on fikcją, np. pokazuje się kamery filmujące to, co się dzieje w studio dla stworzenia iluzji autentyczności. Złożona strategia oparta na wielu fikcjach ma wywołać efekt wiarygodności. Coraz mniej liczy się to, czy telewizja mówi prawdę, bowiem ważne staje się to, że ona sama jest prawdą, konstatuje U. Eco (1998). Media więc autonomizują się, stają się wartością samą w sobie, przez fakt, że są, a nie przez to, co oferują ludziom. Przy tym nastawiają się na przemawianie do odbiorców przy ich udziale, gdzie pozory tego są wyreżyserowane i pokazane dla zdobycia wiarygodności. Media „produkuja” swoją własną rzeczywistość, wytwarzają kopie bez oryginału, symulakry i podają je za rzeczywisty stan rzeczy.

Media zmieniają więc zasadniczo środowisko życia współczesnego człowieka. Wydaje się, że głęboki filozoficzno-lingwistyczny, bo media operują też szczególnym kodem przekazu, sens tych zmian dopiero czeka na odczytanie. Odnoszę wrażenie, że problemy te rzadko są poruszane zarówno przez badaczy mediów, jak i filozofów, socjologów czy psychologów. Konstatacje te potwierdzają także obserwacje, jakie poczyniłam, uczestnicząc w dwóch światowych konferencjach na temat społeczeństwa informacyjnego i edukacji medialnej¹ w San Diego (USA, 2000) i w Tampere (Finlandia, 2001). W jednej brało udział ponad 800 naukowców z całego świata, w drugiej ponad 1400 przedstawicieli z ośrodków akademickich 72 krajów. Dla mnie, humanisty i pedagoga, znamienne było to, że mimo tej różnorodności wszyscy mówili o mediach podobnie. Analizowany był praktycznie tylko jeden aspekt problematyki medialnej – wątek technologiczny. Prezentowano innowacyjne za-

¹ IIth International Conference 2000 Society For Information Technology & Teacher Education. February 8–12, 2000, San Diego (California, USA). Association for the Advancement of Computing in Education. Wygłosiłam referat Fromm’s paradigm of molding the creative vital orientations of the teacher and student and the modern technologies of communication.

stosowania znanych urządzeń i możliwości nowych mediów (np. zastosowania telefonów komórkowych do uczenia się). W wypowiedziach koncentrowano się na wykorzystaniu technologii multimedialnych do szybszego uczenia się. Królowała telematyka i nowe sposoby prezentacji slajdów, tak jakby był to najważniejszy aspekt medialnej rzeczywistości. Jeżeli jednak media zawłaszczają coraz bardziej przestrzeń osobistą i społeczną współczesnego człowieka, to analizowanie coraz większych i być może urzekających technicznych możliwości ich wykorzystania wydaje się dalece niewystarczające. Sprawą godną podniesienia w refleksji nad tą problematyką wydaje się więc socjo-filozoficzny aspekt rzeczywistości medialnej, jako nowego środowiska życia współczesnego człowieka.

Bibliografia

- [1] Bachtin M. 1986: *Estetyka twórczości słownej*, tłum. D. Ulicka, PIW, Warszawa.
- [2] Ball S.J. (red.) 1994: *Foucault i edukacja. Dyscypliny i wiedza*, tłum. K. Kwaśniewicz, Impuls, Kraków.
- [3] Berger P.L., Luckmann T. 1983: *Społeczne tworzenie rzeczywistości*, PIW, Warszawa.
- [4] Cudowska A. 2002: *Media w edukacji – wybrane problemy pedagogicznej narracji*, [w:] „Toruńskie Studia Dydaktyczne”, Rok XI (18), Toruń.
- [5] Eco U. 1998: *Semiologia życia codziennego*, tłum. J. Ugniewska, P. Salwa, Czytelnik, Warszawa.
- [6] Fromm E. 2000: *Rewolucja nadziei*, REBIS, Poznań.
- [7] Hausman M. 1999: *Elektroniczny obywatel*, [w:] „Wprost”, nr 1.
- [8] Melosik Z., Szkudlarek T. 1998: *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Impuls, Kraków.
- [9] Ortega y Gasset J. 1982: *Bunt mas i inne pisma socjologiczne*, PWN, Warszawa.
- [10] Pachociński R. 1999: *Oświata XXI wieku. Kierunki przeobrażeń*, IBE, Warszawa.
- [11] Postman N. 1995: *Technopol. Triumf techniki nad kulturą*, PIW, Warszawa.
- [12] Postman N. 2001: *W stronę XVIII stulecia*, PIW, Warszawa.
- [13] Reeves B., Nass C. 2000: *Media i ludzie*, PIW, Warszawa.
- [14] Regis E. 2001: *Nanotechnologia*, Prószyński i S-ka, Warszawa.
- [15] Skolimowski H. 1993: *Filozofia żyjąca*, Wydawnictwo Pusty Obłok, Warszawa.

13th Annual ED-MEDIA 2001 World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications. June 25-30, 2001. Tampere, Finland. Association for the Advancement of Computing in Education. Wygłosiłam referat *Generating Creative Vital Orientations in Cyberspace*.