

Janusz Morbitzer
janmor@ap.krakow.pl
Pracownia Technologii Nauczania
Uniwersytet Pedagogiczny
Kraków

McLuhan, prawa mediów i komputery

Herbert Marshall McLuhan (1911–1980), twórca koncepcji postrzegania świata jako globalnej wioski, nadal uważany jest za jednego z czołowych autorytetów w dziedzinie mediów. Okres jego naukowej działalności przypadł na czas rozwoju radia i telewizji, jednakże wiele z ówczesnych spostrzeżeń dotyczy także i komputerów. Już na początku lat pięćdziesiątych McLuhan, jako jeden z pierwszych naukowców, dostrzegł wyłaniającą się epokę informacyjną i podjął próbę przedstawienia wizji nowego społeczeństwa oraz tożsamości człowieka żyjącego w świecie elektronicznych mediów.

Komputer jest medium informacyjnym i komunikacyjnym, a zatem także i edukacyjnym. Warto zastanowić się, na ile sformułowane przez M. McLuhana tzw. prawa mediów przydatne są dziś, w dobie niesłychanej ekspansji coraz bardziej interaktywnych i zintegrowanych mediów elektronicznych oraz jakie są odniesienia tych praw dla dydaktyki wspieranej komputerowo.

Prawa mediów pozwalają lepiej zrozumieć naturę dowolnego medium i jego rolę w bardzo szerokim kontekście: kulturowym, społecznym, psychologicznym, a nawet historycznym. Jedną z głównych przesłanek do sformułowania praw mediów była teza, że środki przekazu, którymi posługuje się człowiek, są przedłużeniem jego zdolności, a zarazem określają one i kształtują świadomość, a nawet zmieniają osobowość człowieka¹. McLuhan podkreślał także, że technika nie tylko przekształca, ale i niszczy dotychczasowe środowisko człowieka, każdy wynalazek ma bowiem dwojaką naturę – jest zarówno dobrodziejstwem, jak i przekleństwem². W bardzo kontrowersyjny sposób definiuje on środek przekazu, twierdząc że „*the medium is the message*” – przekaznik jest przekazem³. W tym sformułowaniu zawiera się głębokie, choć nie całkiem prawdziwe przekonanie McLuhana, że zmiany społeczne i kulturowe nie są spowodowane treściami przekazywanymi za pośrednictwem określonych środków przekazu, lecz samą obecnością i oddziaływaniem mediów na środowisko człowieka. Sposób przekazu (forma) zmienia treść. Warunkiem poznania treści przekazu jest więc zrozumienie natury medium. Środek przekazu nie tylko kształtuje treść, ale i odbiorcę. Stąd też zrozumienie roli mediów

może być kluczem do wyjaśnienia całokształtu przemian kulturowych. W napisanej wspólnie z grafikiem Quentinem Fiore książce pod przewrotnym tytułem „The Medium is the Massage” McLuhan przedstawił ogromną siłę społecznego oddziaływania mediów. Autorzy intencjonalnie zamienili w tytule słowo „message” (przekaz, wiadomość) słowem „massage” (masaż) twierdząc, że elektroniczne środki przekazu oddziałują na odbiorcę bardzo silnie, niejako masując jego zmysły. „Technologia elektroniczna – jako medium naszych czasów – przekształca i zmienia charakter stosunków społecznych oraz wpływa na wszystkie sfery naszego życia. [...] **Wszystko ulega zmianie** – ty, twoja rodzina, sąsiedztwo, wykształcenie, twój stosunek do innych ludzi. [...] **Wszystkie media przekształcają nas całkowicie: nic nie pozostanie niezmiennie, nietknięte.** [...] Zrozumienie przemian kulturowych i społecznych możliwe jest jedynie wówczas, gdy rozważymy działanie mediów jako środowiska. Wszystkie media są przedłużeniami naszych zdolności – psychicznych lub fizycznych. [...] Przedłużenie dowolnego zmysłu zmienia nasz sposób myślenia i działania – sposób, w jaki postrzegamy świat”⁴. Z perspektywy czasu możemy dziś ocenić te refleksje jako bardzo trafne. Media zmieniają życie współczesnego człowieka: dzieciństwo i wiek dojrzały to okres „telewizyjny”, zaś wiek szkolny, a coraz częściej i przedszkolny, jest okresem fascynacji komputerem. Musimy jednak pamiętać, że środki przekazu nie tylko przedłużają nasze zdolności, ale również wywołują skutek odwrotny, ponieważ wzmocnienie jednego narządu zmysłu odbywa się zawsze kosztem pozostałych, np. przedłużenie zmysłu wzroku oznaczało zaburzenie równowagi oraz pomniejszenie roli dotyku czy słuchu. Niemal jako postulat konieczności powstania nowej techniki – wirtualnej rzeczywistości – możemy dziś odczytać stwierdzenie McLuhana, że [...] „Zadaniem nowych środków przekazu jest dostarczenie odbiorcy pełni doznań zmysłowych poprzez połączenie wrażeń słuchowych, dotykowych i wizualnych, a więc stworzenie sytuacji pozwalającej na zaangażowanie się w przekaz”⁵.

Sformułowane przez McLuhana prawa mediów są raczej metaforami, zestawem problemów, które należy rozważyć. Prawa mediów nie tworzą żadnej spójnej teorii. Jest to typowa dla tego autora mozaikowość, a w obszarze poznania naukowego sytuuje je zaczerpnięta od austriackiego myśliciela Karla R. Poppera idea falsyfikacji, tj. możliwości obalenia stwierdzeń w drodze krytycznej kontroli, przy jednoczesnym braku możliwości ich dostatecznego uzasadnienia⁶. W myśl tego założenia metodologicznego naukowiec nie musi udowadniać poprawności własnych stwierdzeń – wystarczy, że krytycy i opozycjoniści nie będą potrafili ich podważyć. McLuhan postrzegał prawa mediów jako narzędzie retoryczne, służące

do badania języka mediów. Jednocześnie prawa te ułatwiają uchwycenie zarówno pozytywnych, jak i negatywnych skutków przemian technologicznych.

Dwa pierwsze prawa mediów wyrażają pogląd, że każdy wytwór człowieka **wzmacnia** jego zdolności, bądź przyspiesza pewne procesy (1), inne zaś **eliminuje** lub uznaje za przestarzałe (2). Trzecie prawo związane jest z „przywracaniem do życia”: dzięki nowym wytworom zjawisko, uchodzące za przestarzałe, znów **zyskuje na znaczeniu**. Czwarte prawo mediów powiada, że w szczytowym momencie rozwoju rozpoczyna się **proces odwrotny**, zaś do głosu dochodzą czynniki przeciwstawne, a więc wraz z osiągnięciem wartości krytycznej każde zjawisko przekształca się w swe przeciwieństwo. Innymi słowy, dotarcie do granic możliwego rozwoju, zapoczątkowuje odwrotny proces degradacji.

W ujęciu M. McLuhana analiza rozwoju mediów – a w szerszym kontekście także i innych wytworów człowieka, tzw. artefaktów – polega zatem na rozważeniu czterech kwestii:

- które procesy dany wynalazek wzmacnia,
- jakie zjawiska eliminuje,
- jakie przywraca do życia,
- w co się przekształca.

Właśnie w postaci czterech powyższych pytań sformułowane zostały w oryginale prawa mediów, opublikowane już po śmierci wielkiego myśliciela w książce napisanej wspólnie z synem Erykiem⁷.

Wzmocnienie związane jest z wspomnianą wcześniej tezą McLuhana głoszącą, że media są przedłużeniem wybranych zdolności człowieka. I tak np. mikrofon wzmacnia głos, telewizja pozwala lepiej zobaczyć pewne procesy i zjawiska, komputer zwiększa naszą moc obliczeniową itd.

Zanikanie oznacza, że pojawienie się nowych wynalazków odbywa się kosztem zmniejszenia roli dotychczas wykorzystywanych: wynalazek samochodu spowodował, że zbędne stały się powozy, stajnie i kuźnie, a upowszechnienie się edytorów tekstu wyeliminowało tradycyjną maszynę do pisania i spowodowało daleko idącą modyfikację zawodu maszynistki. Zasada zanikania związana jest z tezą o hybrydalności mediów, wyrażoną w formule, że „treścią danego przekaznika jest zawsze inny środek przekazu”, np. treścią filmu jest powieść lub sztuka, treścią pisma jest mowa, a treścią mowy jest myśl.

Odzyskiwanie polega na przywracaniu znaczenia minionym formom organizacji społecznej, dawnym strukturom i sposobom myślenia – nie jest to jednak powrót do technologii

poprzedniej epoki, lecz odzyskanie wartości kultury znacznie wcześniejszej⁸. Prawo odzyskiwania zwraca uwagę na fakt, że nowe środowisko medialne przekształca dawne w formę artystyczną. Klasycznym przykładem jest tu odzyskanie w epoce mediów elektronicznych związków z oralnej wioski plemiennej, utraconych w wyniku pojawienia się pisma.

Będąc treścią ostatniego prawa **odwrócenie** związane jest z podwójną naturą mediów i wszelkich wynalazków, które mogą przynosić zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki. I tak np. rosnąca liczba samochodów, które miały ułatwiać przemieszczanie się na większe odległości, może w rezultacie całkowicie sparaliżować ruch, nadużywanie alkoholu czy papierosów prowadzi do uzależnień itd.

Prawa mediów sformułowane są w postaci tzw. tetrad (czwórek), zawierających omówione powyżej elementy: **wzmocnienie** (ang. *Enhancement*), **zanikanie** (ang. *Obsolescence*), **odzyskiwanie** (ang. *Retrieval*) i **odwrócenie** (ang. *Reversal*)⁹. McLuhan proponuje przedstawiać je w następującym układzie graficznym:

WZMOCNIENIE	ODWRÓCENIE
ODZYSKIWANIE	ZANIKANIE

W celu lepszego zrozumienia praw mediów rozpatrzmy następujące przykłady:

papieros

spokój i równowaga	nerwowość, nałóg
rytuał, poczucie grupowego bezpieczeństwa	niezręczność, samotność

samochód

prywatność, szybkość przemieszczania się	korek uliczny, zatrucie środowiska
rycerz w lśniącej zbroi	koń i powóz

radio

cała planeta w zasięgu ręki, wielość źródeł nadawania, „każdy wszędzie”	Teatr Globalnej Wioski (publiczność jako aktorzy)
---	---

plemienne środowisko ekologiczne

kable, połączenia

komputer i Internet

wizualizacja słowa, moc obliczeniowa, pamięć (archiwizacja informacji), dokładność obliczeń, globalny i szybki kontakt, multimedialność, łatwy dostęp do dóbr kultury

zalew informacyjny, uzależnienia od TI, totalna inwigilacja za pośrednictwem TI „niska” kultura masowa

kultura obrazkowa, polisensoryczność kontaktu, mozaikowość (nielinearność), usługi „przychodzą” do odbiorcy, człowiek „informacyjnym koczownikiem”

 pogłębiona refleksja, odrębność mediów, sekwencyjność

Interesujący nas najbardziej komputer niewątpliwie zwiększa moc obliczeniową człowieka, nieomal nieograniczenie rozszerza też naszą pamięć. Za pośrednictwem Internetu użytkownik uzyskuje bardzo szybki i łatwy dostęp do dóbr kultury, może odwiedzać odległe zakątki całej planety, a nawet przenosić się na odległości międzyplanetarne. Obecność mediów elektronicznych sprawia, że nasz świat staje się „na wskroś widoczny”, zaś nowoczesna wędrówka może odbywać się bez konieczności opuszczania miejsca zamieszkania. Człowiek w epoce elektronicznej staje się więc koczownikiem, zbieraczem informacji, wkracza w mozaikowy świat implozji, przestając być biernym odbiorcą wrażeń¹⁰.

Z lansowaną przez McLuhana mozaikowością łączy się również bardzo ważny – z dydaktycznego punktu widzenia – problem nowoczesnych hipermedialnych struktur informacyjnych. Są one przeciwieństwem tradycyjnych, znanych z książek, struktur linearnych. Problem zachowania odpowiedniej proporcji pomiędzy pracą z książką a multimediami jest w gruncie rzeczy pytaniem o to, czy lepiej, aby źródłem informacji dla ucznia były struktury linearne, czy też hipermedialne. Otóż, dostrzegając bogate możliwości programów multimedialnych trudno nie zgodzić się z T. Szkuclarkiem, który stwierdza, iż „*najczęściej uczeń porusza się po strukturach hipermedialnych powierzchownie, wszcz, poszukując tego, co aktualnie mu potrzebne, a nie w głąb, a więc ku źródłom i podstawowym znaczeniom*”¹¹. Tymczasem prawdziwe studiowanie, dociekanie, poszukiwanie prawdy naukowej to właśnie wędrówka w głąb struktur informacyjnych, a więc ujmowanie zagadnień bardziej monograficznie niż encyklopedycznie. Wymaga to od użytkownika tzw. dojrzałości informacyjnej oraz pewnych umiejętności nawigacyjnych, choć jednocześnie samo poszukiwanie informacji w strukturach hipermedialnych takie umiejętności kształtuje.

Z poruszaniem się po informacyjnych strukturach hipermedialnych, a zwłaszcza internetowych, wiąże się również poważne zagrożenie, polegające na biologicznym niedostosowaniu człowieka do nadmiernie dużego tempa podawania informacji. Człowiek jest bowiem przystosowany do przyswajania informacji napływających w tempie normalnej rozmowy. Znany od tysięcy lat przekaz ustny w pełni respektował tę właściwość człowieka. Tymczasem współczesna technika – telewizyjna i komputerowa – umożliwia bombardowanie użytkownika informacją z ogromną prędkością, w rezultacie czego coraz więcej informacji, zamiast do umysłu świadomego, trafia do jego podświadomości, wywołując zamęt w obszarze wiedzy i totalną dezintegrację w obszarze wartości¹².

Derrick de Kerckhove, następca i współpracownik M. McLuhana podkreśla, że krytycy telewizji, gier wideo i komputerów narzekający na „informacyjny śmietnik”, czyli sytuację, w której człowiek otrzymuje zbyt wiele informacji w zbyt krótkim czasie, nie doceniają ogromnych możliwości mózgu ludzkiego. Uważają oni, że – w porównaniu z komputerami – nie jest on dostatecznie szybki. Tymczasem – stwierdza D. de Kerckhove – *„Mózg ludzki nie musi być szybki. Wystarczy, że będzie mądry, to znaczy dysponujący bardzo dobrą siecią połączeń”*¹³. Obserwacja istniejącej sytuacji nakazuje jednak stwierdzić, iż opinii D. de Kerckhove’a charakteryzuje nadmierny optymizm. Zdecydowana większość ludzi najczęściej nie uświadamia sobie istniejących zagrożeń i bezkrytycznie zanurza się w otaczającym nas oceanie informacji. Zważywszy, że jest to często informacja przygotowana przez wysokiej klasy specjalistów od manipulowania nią, łatwo dostrzec tkwiące w takich praktykach niebezpieczeństwa. Przyczyną opisanego tu zjawiska jest ogromna dysproporcja w tempie rozwoju mózgu ludzkiego i postępu cywilizacyjnego. Podczas gdy na przestrzeni ostatnich kilku tysięcy umysł ludzki praktycznie się nie zmienił, cywilizacja zanotowała olbrzymi postęp. Zmysły współczesnego człowieka nie są więc dostosowane do ilości i szybkości docierających doń informacji. Podobna uwaga dotyczy również emocji. O ile biologiczna strona emocji nie uległa na przestrzeni kilku tysięcy lat większym zmianom, o tyle zasadniczej zmianie uległy bodźce, które te emocje wywołują. Współczesne media elektroniczne stały się najlepszym organizatorem zbiorowej wyobraźni i narzędziem do wywoływania emocji. Konieczne jest zatem wypracowanie środków obronnych, chroniących człowieka przed zalewem informacyjnym. Obecnie takimi środkami mogą być tylko odpowiednia świadomość i wiedza dotycząca mechanizmów atakowania naszych zmysłów. To, co bowiem serwuje współczesna telewizja i większość gier komputerowych nie jest już tylko McLuhanowskim „masowaniem

zmysłów”, lecz ostrym atakiem na te zmysły. W przyszłości pewne nadzieje wiązać można z kognitywistyką – nauką o procesach poznawczych – która, zgłębiając tajniki procesu ludzkiego myślenia, być może opracuje odpowiednią „szczepionkę” przeciwko niepożądanym i bezużytecznym treściom.

W wielu artykułach i referatach autorzy podnoszą problem odpowiedzialności za treści w kształceniu wspieranym komputerowo¹⁴. Tymczasem nie mniej istotny jest problem odpowiedzialności ucznia za tworzone przez niego i umieszczane w globalnej sieci treści. Przez kilkaset lat istnienia instytucji szkoły uczeń był jedynie adresatem informacji wytworzonej przez nauczyciela lub specjalistów oświatowych. Sam mógł tworzyć informację jedynie na użytek własny lub niewielkiego, zazwyczaj ograniczonego klasą szkolną, grona koleżanek i kolegów. Obecne pokolenie uczniów po raz pierwszy w dziejach ludzkości otrzymało potężne narzędzie w postaci profesjonalnych pod względem formy możliwości umieszczania informacji w Internecie. W pewnym sensie działanie ucznia umieszczającego własne informacje w sieci staje się więc podobne do pracy dziennikarza, który kieruje informację dla szerokich kręgów odbiorców, kształtując w ten sposób opinię publiczną. Jawi się tu zatem konieczność uświadamiania uczniom ich ogromnej odpowiedzialności za tworzone przez nich treści.

Komputer jest – z jednej strony – medium, z drugiej zaś – podstawowym urządzeniem technicznym wykorzystywanym w technologii informacyjnej i właściwie tę technologię tworzącym. Oznacza to, że dwie dyscypliny – edukację medialną i technologię informacyjną – należy postrzegać i traktować łącznie, a nie jak dotąd – oddzielnie. Zadania edukacji medialnej i czytelniczej oraz technologii informacyjnej są w pełni zbieżne. Technologia informacyjna – w rozumieniu misji edukacyjnej, a nie osiągnięć technologicznych – jest przecież częścią edukacji medialnej. Dodatkowym argumentem przemawiającym za koniecznością integracji edukacji medialnej i czytelniczej z technologią informacyjną – oprócz podobnych zadań – jest postępująca integracja mediów. W technologii cyfrowej tekst, dźwięk i obraz mają tę samą wewnętrzną bitową reprezentację¹⁵. Dzięki temu już dziś za pośrednictwem Internetu możemy np. słuchać niektórych stacji radiowych, oglądać programy telewizyjne oraz czytać wiele książek i tytułów prasowych. W ten sposób przestrzeń wizualna, akustyczna i intelektualna stapiają się w jedną całość.

Odniesione do komputera prawa mediów skłaniają do głębokiej refleksji. Pozwalają zobaczyć komputer w szerokim kontekście kulturowym, społecznym, psychologicznym, a także – mimo tak nie lubianej przez McLuhana linearności – usytuować go na liniowej przecież osi

czasu, ukazując kontekst historyczny, a więc jego związki z przeszłością, terażniejszością i przyszłością. Z praw mediów wynika, że znajomość tego szerokiego kontekstu jest warunkiem pełnego zrozumienia roli i funkcji komputera w naszym życiu, a więc także i w obszarze edukacji.

Pamiętając cytowaną już sentencję – „[...] media zmieniają nas całkowicie: nic nie pozostanie niezmiennie, nietknięte” – warto, w kontekście praw mediów, zastanowić się nad kształtem i kierunkami tych zmian. Czy z dydaktycznego punktu widzenia są one korzystne? Czy przedłużanie naszych zmysłów za pośrednictwem mediów, a zwłaszcza komputerów, jest nam potrzebne? Co zyskujemy, a co tracimy? Pytanie to jest szczególnie zasadne w sytuacji, gdy coraz częściej mamy do czynienia z psychomanipulacją – wykorzystywaniem bogatych możliwości w zakresie kreowania obrazu, dźwięku, a nawet zmysłu dotyku, do oddziaływania na podświadomość odbiorcy.

Współczesne komputery, z bardzo dobrze rozwiniętą warstwą dialogową, są nie tylko przedłużeniem naszych zmysłów, ale także i umysłu, a nawet świata przyjaciół. Człowiek, ze względu na swoją fizyczną niedoskonałość, zmuszony jest korzystać z różnorodnych narzędzi: przy pomocy okularów, lupy czy lornetki przedłużamy sobie wzrok; mikrofon i tuba są przedłużeniem aparatu mowy, zaś komputery ze stosownym oprogramowaniem zwiększają nasze możliwości intelektualne. Zgodnie z koncepcją M. McLuhana telewizja jest przedłużeniem naszego układu nerwowego. Czy zatem podłączony do globalnej sieci interaktywny i multimedialny komputer nie zaczyna być przedłużeniem naszego „ja”? Czy to, co dotychczas było szczelnie zamknięte w naszym umyśle, w naszym wewnętrznym świecie, nie zaczyna niebezpiecznie przenikać do świata zewnętrznego i odwrotnie? Na dodatek nie jest to zniewolenie w pełni człowiekowi narzucone, gdyż komputer – jako medium interaktywne – wymaga przecież aktywnego udziału użytkownika. To on, wskutek braku wspomnianych już odpowiednich mechanizmów obronnych i filtrujących, najczęściej mając świadomość istniejących zagrożeń, poddaje się destrukcyjnym zabiegom psychomanipulacji, sięga po nie sprawdzoną i w wielu wypadkach niewiarygodną informację, umieszczoną w sieci przez anonimowego nadawcę, czy też bezkrytycznie zanurza się w cyberprzestrzeni, poszukując w niej anonimowych pseudoprzyjaciół, często złudnie tylko niwelujących uczucie samotności.

W jednej z najnowszych prac, jakie z interesującą nas dziedziny ukazały się na polskim rynku – w książce pt. *Psychologia Internetu* – autorka, Patricia Wallace bardzo trafnie zauważa, że „Internet nie jest technologią, którą ktoś wpycha nam na siłę, i albo ją przyjmiemy taką, jaka

jest, albo całkowicie odrzucimy. Możemy się do tego ograniczyć, ale nie musimy, bo mamy większą możliwość wpływania na to środowisko, niż kiedykolwiek mieliśmy na telewizję czy telefon, gdyż jesteśmy zarazem jego twórcami, producentami i użytkownikami”¹⁶.

Komputer jest nie tylko środkiem edukacyjnym, jest czymś znacznie więcej – medium, powodującym bardzo szerokie konsekwencje społeczne, a więc także i wymuszającym przemiany edukacyjne. Obserwując obecną sytuację w zakresie różnorodnych, w tym także edukacyjnych zastosowań komputerów, rodzi się pytanie, czy zgodnie z czwartym prawem mediów nie zbliżyliśmy się niebezpiecznie blisko do granicy „odwrócenia”, za którą niczym z puszkii Pandory wydobywają się i ujawniają się kolejne zagrożenia ze strony technologii informacyjnej. Marshall McLuhan, prorok globalnej wioski, bardzo wczesnie dostrzegł różnorodne zagrożenia, czyhające na człowieka zanurzonego w przestrzeni mediów elektronicznych. Już w wydanej w 1951 roku „Mechanicznej narzeczonej” zwracał on uwagę, że niezwykle przyspieszenie techniczne wpływa na emocjonalną strukturę całego społeczeństwa, wywołując stres spowodowany nadmiarem bodźców, których nie można przyswoić, zintegrować z psychiką. Człowiek zostaje przekształcony w przedstawiciela bezwładnej masy, od którego wymaga się jedynie biernej konsumpcji dostarczanych towarów. W tym kontekście McLuhan zadaje dramatyczne pytanie: czy w nowej rzeczywistości technologicznej można ocalić resztki indywidualności i osobowości, skoro wszystkie procesy prowadzą do osłabiania elementów jednostkowych i zastąpienia ich seryjnymi produktami?¹⁷

Prawa mediów powinny skłonić do przemyśleń także w tym zakresie. Problem ten dostrzegany jest w Polsce przez wielu znanych i wybitnych naukowców oraz publicystów. Coraz częściej pojawiają się apele o intelektualizację mediów. I tak Prof. R. Tadeusiewicz skierował w czerwcu br. apel do Prezesa Zarządu TVP o promowanie programów wartościowych, niosących wiedzę i kulturę. W swoim otwartym liście pisał m.in.: „Dość telewizji dla idiotów. [...] Pora na ofensywę rozumu”¹⁸. M. Iłowiecki w felietonie pod znamienym tytułem „Medialne dzikie dzieci” pisze o paradoksalnej sytuacji, w której ukształtowana przez naukę i technikę oraz myślenie twórcze cywilizacja XXI wieku doprowadza społeczeństwo do odwrotu od myślenia i posługiwania się intelektem. Żyjący w medialnym świecie ludzie cofają się do czasów swego dzieciństwa, stając się nowymi dzikimi¹⁹. W warunkach postępującej integracji mediów nie ma większego znaczenia fakt, że apele te dotyczą telewizji. One bowiem są aktualne również dla gier komputerowych czy internetowych stron www.

We wspomnianej już pracy pt. *Psychologia Internetu* autorka stwierdza, iż Internet jest niezwykle zaawansowaną technologią, która [...] „dała nam łatwy dostęp do najlepszych i najgorszych rzeczy, jakie ma do zaoferowania ludzkość, a także do wszystkiego, co leży między tymi dwoma skrajnościami i jest przeciętne, zabawne lub osobliwe”²⁰. Ogromnym wyzwaniem dla dydaktyków, wychowawców i rodziców jest zatem przygotowanie swoich wychowanków do racjonalnego korzystania z owej informacyjnej wolności i obfitości i czynienia w jej ramach trafnych, mądrych wyborów.

Niezaprzeczalnym dydaktycznym walorem praw mediów jest zwrócenie uwagi zarówno na pozytywne, jak i negatywne konsekwencje wdrażania nowych technologii i ukazanie ich nie jako pewnych potencjalności, ale raczej jako prawidłowości. Takie postawienie problemu pozwala łatwiej zrozumieć naturę mediów, a także lepiej wykorzystać ich skutki pozytywne oraz zminimalizować oddziaływanie negatywne, w najbardziej interesującym nas obszarze edukacji, a także i w życiu społecznym, coraz silniej nasyconym mediami, komputerami i sieciowością.

Przypisy

¹ Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana – między nowoczesnością a ponowoczesnością*. Wydawn. RABID, Kraków 2001, s. 71–72

² Tamże, s. 103

³ McLuhan M.: *Wybór pism*. Wydawn. Artystyczne i Filmowe. Warszawa 1975, s. 10

⁴ McLuhan M., Fiore Q.: *The Medium is the Massage*. New York 1967. [Podaję za:] Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana...*, tamże, s. 74–75

⁵ Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana...*, tamże, s. 80

⁶ Popper K. R.: *Droga do wiedzy. Domysły i refutacje*. Warszawa 1999, s. 3

⁷ McLuhan Marshall i Eric: *Laws of Media: The new Science*. University of Toronto Press. Toronto–Buffalo–London, 1992, s. 98–99

⁸ Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana...*, tamże, s. 92

⁹ McLuhan Marshall i Eric: *Laws of Media...*, tamże, s. 98–99

¹⁰ Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana...*, tamże, s. 85

¹¹ Szkudlarek T.: *Media. Szkic z filozofii i pedagogiki dystansu*. Oficyna Wydawnicza IMPULS, Kraków 1999, s. 100

¹² Tadeusiewicz R.: *Ciemna strona Internetu*. Wydawca: Centrum Badawczo–Szkoleniowe Wyższej Szkoły Zarządzania i Administracji w Zamościu, 1999, s. 23

¹³ de Kerckhove D.: *Powłoka elektronicznej kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*. Wydawca ZNI „Mikom”, Warszawa 1996, s. 154

¹⁴ Marek L.: *Odpowiedzialność w treściach kształcenia informatycznego*. Materiały II konferencji naukowej „Pedagogika i informatyka”. Pod red. A. W. Mitasa. Wydawn. Politechniki Śląskiej, Katowice 2001, s. 169–173

¹⁵ Negroponte N.: *Cyfrowe życie*. Książka i Wiedza. Bydgoszcz 1997, s. 19

¹⁶ Wallace P.: *Psychologia Internetu*. Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2001, s. 22

¹⁷McLuhan M.: *Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*. New York: Vanguard Press, 1951

[Podaję za:] Loska K.: *Dziedzictwo McLuhana...*, tamże, s. 22

¹⁸Tadeusiewicz R.: Najwyższy czas na ofensywę rozumu. „Dziennik Polski” z dnia 26 czerwca 2001

¹⁹Howiecki M.: Medialne dzikie dzieci. „Dziennik Polski” z dnia 30 czerwca 2001

²⁰Wallace P.: *Psychologia Internetu*. Tamże, s. 320