

Arkadiusz Wąsiński

Kultura informatyczna jako nowy wymiar uczestnictwa w życiu społeczno-kulturowym współczesnego człowieka

Nauczyciel i Szkoła 1-2 (18-19), 110-125

2003

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Kultura informatyczna jako nowy wymiar uczestnictwa w życiu społeczno-kulturowym współczesnego człowieka

Wybrane społeczno-symboliczne aspekty aktywności kulturowej człowieka w przestrzeni medialnej

Zgłębianie istoty kultury skłania do refleksji ogniskującej się wokół fundamentalnego zagadnienia nad ontologiczną i epistemologiczną naturą człowieka, pozostającego na „rozdrożu” pomiędzy materializującym się nieustannie życiem, a świadomością życia. Bogdan Suchodolski, charakteryzując postawę życiową Sokratesa i Platona, ukazujących ludziom, iż „(...) nie wystarcza, by po prostu żyli, ponieważ powinni - właśnie jako ludzie - kształtować swe życie rozumnie”, podkreśla ważność ukrytej w tych słowach antynomii, stanowiącej źródło kultury¹. Uwidacznia ona, iż człowiek jest istotą „odśrodkową”, zmuszoną niejako do jednoczesnego uczestnictwa „we własnym świecie” i zarazem wychodzenia poza ów wymiar, kształtowania „(...) dystansu w stosunku do własnego życia i refleksji nad jego kierunkiem”². Człowiek „targany” wewnętrznymi sprzecznościami stoi zatem przed egzystencjalnym wyzwaniem, które jako w pełni uświadomione, podmiotowe „samostwarzanie się”, traktowane w kategorii wieloetapowego dochodzenia do istoty człowieczeństwa, koresponduje z tomistycznym porządkiem istnieniowym i istotowym³. „Kultura bowiem jest wielką próbą tych dwóch zasadniczych potrzeb istoty „odśrodkowej”: akceptacji życia, które odnajdujemy jako nasze życie, jako życie rodzące się z nas, i dystansowania się wobec niego, by je przekształcać i formować, aby je „prowadzić”⁴. Zarysowana nierozłączność człowieka i „jego” kultury, którą na mocy dążenia do własnej samorealizacji tworzy i zarazem jest przez nią „stwarzany”, ujawnia jej wieloznaczność i wielowymiarowość. Józef Chałasiński, pomimo rozbieżności stanowisk z B. Suchodolskim⁵, wydaje

¹ B. Suchodolski: *Kim jest człowiek?* Warszawa 1985, s. 207.

² Ibidem, s. 207-208.

³ W. Tyburski, A. Wachowiak, R. Wiśniewski: *Historia filozofii i etyki. Źródła i komentarze*. Toruń 1997, s. 199-200.

⁴ B. Suchodolski, op. cit., s. 208.

⁵ Zob. Cz. Gryko: *Józef Chałasiński. Socjologiczna teoria kultury*. Lublin 1989, s. 178-179.

się, iż ową relację pomiędzy człowiekiem a kulturą postrzega podobnie. Kulturę utożsamia bowiem, z jednej strony, ze specyficznym, niedokończonym autoportretem człowieka wciąż przez niego samego aktualizowanym, a z drugiej strony, z jego refleksją zwrotną, kierującą go na ów autoportret. Egzemplifikacją tego stanowiska jest następująca konstatacja: „Do istoty kultury należy również to, że obraz, jaki ludzie o sobie wytwarzali, w jakiś sposób uświadamiają sobie. Człowiek - jako człowiek istnieje poprzez swoją historię, swoją kulturę, jaką stwarza”⁶. Poznanie wszelkich aspektów kultury jawi się jako niewykonalne zamierzenie albo - równoznaczne z poznaniem istoty człowieka. Uzasadniona staje się zatem trudność w rozumieniu, opisywaniu, wyjaśnianiu kultury i w rezultacie w jej definiowaniu, co znajduje odzwierciedlenie w wielości zróżnicowanych ujęć teoretycznych i badawczych rzeczywistości kulturowej. Kultura jest niewątpliwie jednym z najbardziej pojemnych znaczeniowo i zarazem nieokreślonym pojęciem, posiadającym historycznie ugruntowane miejsce w naukach o człowieku. Być może odzwierciedleniem takiego stanu rzeczy jest następujące spostrzeżenie F. Znanieckiego: „(...) tysiące lat życia kulturalnego nagromadziły tak olbrzymią masę przyzwyczajęń i tradycji, że człowiek dzisiejszy jest zupełnie niezdolny do poznawania, a nawet postrzegania świata inaczej niż przez pryzmat kultury”⁷. W tym kontekście znamienne jest przekonanie W. Burszty, który uznaje, iż: „prawie wszystko, co charakteryzuje ludzkość, daje się streścić w słowie „kultura”⁸. Pomimo ewoluowania na przestrzeni wieków treści utożsamianych z tym pojęciem, nie utraciło ono swego znaczenia i aktualności z perspektywy rozwoju nauk humanistycznych i społecznych, a wręcz przeciwnie - jawi się ono jako pojęcie kluczowe, którego nie sposób, co prawda, wyjaśnić, ale też i zaniechać.

Podjmując refleksję zorientowaną na zgłębienie istoty współczesnej kultury nie sposób pominąć jej związków ze sferą społeczną. Konstruowany w płaszczyźnie kulturowej system aksjonormatywny ujawnia jednostce cele, wzory i zasady postępowania pożądane społecznie, wszak warunkujące skuteczne porozumiewanie się i współdziałanie w zbiorowości ludzkiej. Dzięki temu jednostka nie tylko wie jak powinna się zachować, ale i jakich reakcji może oczekiwać ze strony innych ludzi. Kultura stanowi zatem swoisty obszar i zarazem gwarant skutecznego przebiegu interakcji społecznej⁹. Z punktu widzenia czynników wpływających na charakter i przebieg wzajemnych oddziaływań dokonujących się współcześnie pomiędzy jednostką a otoczeniem, nie sposób nie dostrzec roli jaką odgrywa w tej mierze przestrzeń medialna. Zgodnie ze stwierdzeniem W. Godzica media to coś więcej niż li tylko zabawki w ręku człowieka, ponieważ „budują wokół nas „system ekologicz-

⁶ J. Chałasiński: *Kultura amerykańska*. Warszawa 1970, s. 9.

⁷ F. Znaniecki: *Wstęp do socjologii*. Poznań 1922, s. 39-40.

⁸ W. Burszta: *Antropologia kultury. Tematy, teorie, interpretacje*. Poznań 1998, s. 36.

⁹ L. Dyczewski: *Wartości w kulturze polskiej*. Lublin 1993, s. 17.

ny”, stanowiąc atmosferę, którą oddychamy”¹⁰. Odczuwany z coraz większą siłą napór kolejnych generacji elektronicznych „pośredników” nieuchronnie wpływa na jakość jego egzystencji. Odzwierciedleniem tego jest stopniowe poszerzanie i przekształcanie dotychczasowych sposobów funkcjonowania jednostki w środowisku, które wkomponowuje się w coraz większym stopniu w wirtualne oblicze rzeczywistości społecznej. Przestrzeń medialna sprzyja bowiem nie tylko tworzeniu futurystycznych wizji współczesnego świata, ale przede wszystkim dynamicznym przemianom jego realnego wymiaru, zyskując stopniowo status alternatywnej płaszczyzny komunikacyjnej. Związek pomiędzy charakterem kultury a sposobami komunikowania międzyludzkiego stał się punktem wyjścia w rozważaniach M. Hopfingera nad kulturą współczesną, rozumianą jako swoisty filtr, determinujący sposób postrzegania przez człowieka otaczającej rzeczywistości, a co za tym idzie - sposób konstruowania i dekonstruowania jej symbolicznych przedstawień¹¹. Warto jednakże zauważyć, iż w nieodległej przyszłości do historycznych będzie można zaliczać podejścia interpretacyjne związane z obowiązującym wciąż audiowizualnym „czytaniem” świata. Wydaje się bowiem ono w coraz większym stopniu jednostronne i zawężające charakterystykę współczesności. Zintegrowane w spójną całość znaczeniową „(...) wymiary wizualne i audialne, aspekty werbalne i niewerbalne”, stały się co prawda faktem przekształcającym „(...) świadomość komunikacyjną uczestników kultury”¹² - z tym tylko, iż choć wciąż dominującym w praktyce społecznej to jednak stale tracącym centralne znaczenie. Konsekwencją dostrzeżonego przez M. Hopfingera braku jest ubogacenie typologii o nową kategorię utożsamianą z kulturą multimedialną, związaną z rozwojem i upowszechnianiem się w świadomości społecznej technologii informatycznych. Jakościowa zmiana wiąże się w takim ujęciu z ich funkcją integrującą znane już sposoby komunikowania się w wymiarach: audialnym, wizualnym, werbalnym, typograficznym z nowymi - utożsamianymi z interaktywnością, symulacją i wirtualizacją¹³. Trzy dodatkowo wyróżnione wymiary komunikowania się ukazują specyfikę komunikacji społecznej wspartej o przekaz medialny, albowiem wskazują na odmienny charakter uczestnictwa w niej zarówno odbiorcy, jak i nadawcy. Interaktywność bazująca na wymienności ról pomiędzy nadawcą i odbiorcą, zapewnia jednostce wpływ na treść odbieranego komunikatu, którego staje się w pewnym sensie współautorem, a także wielość interpretacji i intertekstualnych skojarzeń utrzymanych w duchu ponowoczesnej relatywności wszelkich tekstów kulturowych. Cyfrowe odwzorowywanie, przetwarzanie, kopiowanie, wielowariantowe modyfikowanie wszystkiego, co tylko da się przedstawić w symbolicznym wymiarze wiąże się oczywi-

¹⁰ W. Godzic: *Rozumieć telewizję*. Kraków 2001, s. 24.

¹¹ M. Hopfinger: *Kultura audiowizualna u progu XXI wieku*. Warszawa 1997, s. 9-10.

¹² *Ibidem*, s. 17.

¹³ *Ibidem*, s. 26.

ście z kolejną cechą praktyki multimedialnej - tj. symulacją. Jej wszechobecność sprzyja odrealnieniu wszelkich ikonicznych reprezentacji elementów świata naturalnego w przestrzeni medialnej, unieważniającemu różnicę pomiędzy tym, co oryginalne i tym, co powielone, przyczyniając się tym samym do kreacji baudrillardowskiej sfery simulacrum¹⁴. Z kolei wirtualizacja doświadczeń komunikacyjnych człowieka poprzez zastosowanie stosownego oprzyrządowania, jak: „Sensory ruchu, stereoskopowe okulary, stereofoniczne słuchawki, układy oporowe stymulujące odczucia dotykowe (...)”¹⁵ niejako „wprowadza” człowieka, a raczej jego zmysły, w komputerową „nierzeczywistość”. W tym dziwnym świecie wszystko jest w szczególnie sposób odrealnione, począwszy od niego samego, a skończywszy na związanych z nim spostrzeżeniach i doświadczeniach uczestnika zabawy - oczywiście poza świadomością, iż on sam jedynie wciela się w postać fantoma żyjącego „życiem” cyfrowej fikcji.

Znaczenie pojęcia kultury informatycznej na tle społecznego, materialnego i symbolicznego wymiaru kultury współczesnej

Połączenie zmian charakteru percepcji, uwarunkowanej kulturowo, z szeroko rozumianym kompleksem współzależnych i wzajemnie powiązanych kompetencji informatycznych, komunikacyjnych i poznawczo-kreatywnych, osadzonych w ramach humanistycznej wrażliwości skierowanej na drugiego człowieka, wydaje się interesujące także z perspektywy wyodrębniającego się typu kultury - kultury informatycznej. Można bowiem sądzić, iż o ile zasadne jest przyjęcie pojęcia kompetencji informatycznej, jako tożsamej z harmonijną kompozycją wiedzy, umiejętności, sprawności, zainteresowań, rozumienia oraz pragnienia¹⁶ w ujęciu jednostkowym, o tyle w kontekście ponadpodmiotowym ów kompleks kompetencji jawi się jako specyficzna praktyka społeczna, integralnie powiązana ze zjawiskami zaliczanymi do kultury informatycznej. Rozpatrywana w takim kontekście współczesna kultura może być odniesiona do trzech wyróżnionych przez A. Kłoskowską głównych jej kategorii, tj. materialnej, społecznej i symbolicznej. Choć przyjęta perspektywa interpretacyjna wydaje się w tym kontekście przydatna nie stanowi ona próby poszukiwania czy też wprowadzenia ostrych wewnętrznych podziałów. Odwołując się bowiem do rozważań W. Burszty, pozostającego na stanowisku, iż skoro „Kultura jest zawsze symboliczna, gdyż wszystkie zachowania i ich artefakty moż-

¹⁴ Ibidem, s. 29.

¹⁵ Ibidem, s. 28.

¹⁶ Por. M. Czerepaniak-Walczak: Kompetencja: słowo kluczowe czy „wytrych” w edukacji. „Neodidagmata” 1998/1999, nr XXIV, s. 60.

na (i należy) interpretować w kontekście odpowiednich systemów pojęciowych (norm, wartości, znaczeń, kategorii klasyfikacyjnych), będących modelem „dla” działań¹⁷, to zarówno porządek materialny kultury, jak i społeczny, wyrażają się w porządku symbolicznym. Warto zatem odnieść się do owych porządków w aspekcie informatycznym, gdyż obserwowalne są konotacje zjawiska kultury informatycznej sensu stricto symbolicznego z jego obszarem materialnym, jak i uwarunkowaniami społecznymi. Kontekst materialny związany jest ze spełnieniem kryterium: powszechnego dostępu do stosownej infrastruktury informatycznej¹⁸, charakteryzującej się prostotą interaktywnego poruszania się w ramach tej struktury i efektywnością jej funkcjonowania. Stosunkowo najmocniej wiąże się z elementami kulturowymi ułożonymi poza subiektywnym światem jednostki i niejako z zewnątrz determinującymi zróżnicowane formy jej aktywności. Wymiar rzeczowy jawi się zatem jako konieczne założenie wstępne warunkujące możliwość zaistnienia zjawiska kultury informatycznej, aczkolwiek jego spełnienie nie przekłada się bezpośrednio na intensywność, powszechność, dynamikę i własności tego zjawiska. Z kolei kontekst społeczny jawi się jako przestrzeń komunikacji społecznej stale ubogacanej o nowe formy porozumiewania się za pośrednictwem, które wynikają z odmiennego rytmu życia współczesnego człowieka i zarazem determinują określony jego styl bycia. W grę wchodzi bowiem nie tylko alternatywna, zindywidualizowana forma przekazu jednostkowych spostrzeżeń, idei, sądów wyrażających subiektywny stosunek do otaczającego świata, czy też możliwość swobodnego pozyskania pożądaných informacji, lecz odmienny jakościowo obszar „wirtualnej” interakcji społecznej, dopełniającej jej rzeczywisty odpowiednik. Interesująco jawi się aspekt symboliczny kultury informatycznej, stanowiącej płaszczyznę kreacji nowych znaczeń lub ich „oryginalnych” -mocą technologicznego potencjału- przetworzeń, odwołującego się do istniejących systemów semiotycznych na zasadzie ponowoczesnej równoprawności. Owa wielowymiarowość i intertekstualność wszelkich kodów „przechwyconych” niejako przez zmediatyzowaną „hiperrzeczywistość”, wydaje się znosić granicę „(...) między tym, co realne, a tym, co nierealne; przy czym przedrostek hiper- oznacza coś bardziej rzeczywistego niż to, co „rzeczywiste”¹⁹. Sprzyja zatem w równym stopniu konstruowa-

¹⁷ W. Burszta, op. cit., s. 56.

¹⁸ Infrastruktura informatyczna utożsamiana jest z zespołem podstawowych urządzeń oraz instytucji usługowych umożliwiających funkcjonowanie międzynarodowego systemu informatycznego; istotne zatem są zarówno komputery osobiste, serwery, urządzenia cyfrowe zapewniające przepływ danych, sieć łączy naziemnych i satelitarnych, jak i firmy, przedsiębiorstwa wchodzące w skład sektora technicznego zajmującego się serwisowaniem wadliwie działających urządzeń w ramach sieci, rozbudową jej struktury i jej udoskonalaniem oraz sektora usług realizującego wszystkie funkcje sieci istotne z punktu widzenia: komunikacji, rozrywki, pracy, edukacji itp.

¹⁹ Z. Melosik: Współczesne amerykańskie spory edukacyjne (między socjologią edukacji a pedagogiką postmodernistyczną). Poznań 1994, s. 162.

niu wielości interpretacji ich znaczeń oraz zróżnicowanych do nich odniesień, co ich unieważnieniu, jako że „(...) cokolwiek zostanie umieszczone w interakcyjnej „hiperprzestrzeni” jest natychmiast „zneutralizowane”²⁰. Symboliczność kultury informatycznej wiąże ją z przestrzenią zmiennych, wzajemnie przenikających się materii znakowych, których egzemplifikacją stają się zintegrowane komunikaty, przypominające kompleksy informacji-przekazów o charakterze: typograficznym, audialnym, wizualnym, audiowizualnym, a także interaktywnym, symulacyjnym i wirtualnym. Wskazuje także na jej złożoność i wynikającą stąd niemożność jej przypisania do jednej tylko kategorii klasyfikacyjnej w ramach wyróżnionego przez A. Kłoskowską podziału zjawisk kulturowych na symboliczne realizacyjne i instrumentalne oraz bezpośrednio realizacyjne i instrumentalne²¹. Zjawiska związane z kulturą informatyczną nie zawsze „dają” się w jednoznaczny sposób zinterpretować, czasami współwystępują w wymienionych kategoriach, powodując, iż jest ona symboliczna zarówno w sensie realizacyjnym, jak i instrumentalnym. Wydaje się bowiem, iż sama możliwość samodoskonalenia się na polu zgłębiania tajników programów użytkowych, czy też poznawania języków programowania i ich wykorzystywania na sposób subiektywnie twórczy przez jednostkę wyraża realizację celów wyprowadzanych z wartości autotelicznych. Częstokroć działania te nie są skierowane na cele o charakterze utylitarnym, a rezultaty takich działań nie są nikomu potrzebne. Przynoszą jednak satysfakcję jednostce, radość z pokonania trudności niezależnie od tego, czy istotnej dla kogoś jeszcze prócz niej. Związane są zatem z poczuciem twórczego spełnienia i powiązaniem z nim poczuciem własnej wartości. Kultura informatyczna jest też symboliczna w wymiarze instrumentalnym, ponieważ stanowi ona swoisty regulator funkcjonowania złożonej organizacji stosunków międzyludzkich przebiegających w cyberprzestrzeni, a odwołujących się do symbolicznego porozumienia, u podstaw którego leżą kompetencje informatyczne i komunikacyjne. Egzemplifikacją jest internetowe upowszechnianie w skali globalnej wszelkich treści o charakterze: informacyjnym, edukacyjnym, rozrywkowym, zawodowym, publicznym i religijnym. Warto podkreślić, iż proces ten w coraz większym stopniu nacechowany jest interaktywnością, wobec czego stosunkowo łatwo jest „wcielić” się w rolę nadawcy i skutecznie propagować własne komunikaty medialne. Jednakże relaksacyjno-zabawowy czy konsumpcyjny kontekst pośrednich relacji interpersonalnych, prowadzących do zaspokojenia odczuwanych przez jednostki potrzeb tego rodzaju może być rozpatrywany w ramach czynności zaliczanych do kategorii bezpośredniej realizacyjnej. Chodzi zatem o zaspokojenie podstawowych potrzeb biologicznych i psychicznych człowieka zapewniających normalne jego funkcjonowanie²². Aktywność informatyczna

²⁰ Ibidem, s. 163.

²¹ A. Kłoskowska: *Kultura masowa. Krytyka i obrona*. Warszawa 1983, s. 87.

²² Por. ibidem, s. 85.

niezależnie od tego, czy prowadzi do zaspokojenia niektórych spośród tych potrzeb wprost, o czym świadczyć może np. odczucie zadowolenia, wrażenie zrelaksowania się, odprężenia jednostki w wyniku jej „przebywania” w cyberprzestrzeni, czy też pośrednio -poprzez funkcjonowanie chociażby sektora usług handlowych bankowych, turystycznych itp.- wydaje się, iż mieści się w tej kategorii.

Niewątpliwie w większości przypadków trudno jest jednoznacznie rozstrzygnąć czy dana czynność podejmowana przez jednostkę w przestrzeni medialnej może przynależeć wyłącznie do jednej czy też kilku kategorii jednocześnie. Wolontariacka działalność społeczna realizowana poprzez Internet, a skierowana na niesienie pomocy adresowanej do konkretnych osób czy też jakiejś wyodrębnionej społeczności może przyjmować różne formy. Organizowanie stosownych środków finansowych, materialnych, udzielanie informacji prawnej itp., ma wymiar bezpośredni realizacyjny, prowadzi bowiem do realnego zaspokojenia rozpoznanych potrzeb i dzięki temu do przywrócenia równowagi homeostatycznej. Jest też działaniem symbolicznym instrumentalnym, gdyż dokonywanym w cyberprzestrzeni, bazującym w realizacji celów humanitarnych na zasadach komunikacji symbolicznej, określających ramy interakcji pomiędzy jej uczestnikami. Można sądzić, iż wolontariusze podejmują się takich działań, ponieważ kierują się w swym życiu pobudkami wyższego rzędu, refleksyjnym uzgodnieniu hierarchii celów wyprowadzonych z istoty dóbr: uszczęśliwiającego i użytecznego. W takim przypadku jako uzasadnione należy przyjąć traktowanie wskazanej aktywności informatycznej jako symbolicznej realizacyjnej.

Kultura informatyczna jako przejaw upowszechniającego się współcześnie nowego obszaru praktyki społecznej

Wydaje się, iż warto podjąć próbę ukazania działalności informatycznej postrzeganej w kategoriach praktyki społecznej, niejako wykraczającej poza aspekt kreacji rzeczywistości technicznej, albowiem współtworzącej rzeczywistość społeczną. „Zadomawianie” się aktywności informatycznej w świecie współczesnego człowieka uwarunkowane jest stale wzmagającym się „naporem” medialnym²³, determinującym sferę komunikacji społecznej, a poprzez to ujawniającym się jako jeden z istotnych czynników wyznaczających przebieg procesów: socjalizacji i wychowania. Specyfika upowszechniającej się formy aktywności polega bowiem na tym, iż otwiera ona człowiekowi nowe płaszczyzny zapośredniczonego komunikowania

²³ Chodzi oczywiście o media nowych generacji (komputery multimedialne, Internet, telefony komórkowe sprzężone z Internetem, czy w przyszłości cyfrowa telewizja zintegrowana z komputerem i siecią), których wytworzenie i wykorzystywanie zasadza się na działalności informatycznej.

się intrapersonalnego i interpersonalnego²⁴. Obie kategorie komunikowania mogą ujawniać się zarówno w bezpośrednim kontakcie z komputerem, jak i w kontakcie z człowiekiem poprzez komputer. Trudno jest jednoznacznie określić na ile dwukierunkowa wymiana komunikatów pomiędzy człowiekiem a jego komputerem - w akcie twórczym bądź też w odtwórczym jego wykorzystywaniu - ma charakter upozorowanej interakcji, a na ile jest spontaniczna i nieoczekiwana, przynajmniej w odczuciu człowieka-użytkownika²⁵. Nie wydaje się także, by każda okoliczność kontaktowania się z innymi ludźmi w ramach Internetu miała charakter autentycznego interpersonalnego aktu porozumiewania się. Trudno bowiem przyjąć za jego egzemplifikację sytuację, w której uczestnicy internetowej sesji „niekończącej się pogawędki elektronicznej”, odbywającej się na poziomie tzw. kawiarenek internetowych nie wiedzą z kim „rozmawiają”, a jedynie uświadamiają sobie o czym chcą rozmawiać. Pozorność takiego zdarzenia komunikacyjnego polega na tym, iż nie mając jakichkolwiek informacji i spostrzeżeń związanych z rozmówcą²⁶, jednostka koncentruje się na sobie samej, własnych potrzebach w zakresie relacji z drugim człowiekiem. Wybiera zatem te „okna elektroniczne”, symbolizujące jej rozmówców, które trafiają w jej aktualne, częstokroć związane z chwilowym nastrojem, oczekiwania i potrzeby towarzyskie. Pomimo tego, iż jest ona zabawiana przez dopuszczone do siebie „osoby-okna” w egotycznie i egocentrycznie nacechowanej „wirtualnej rozmowie” wydaje się, iż są to jedynie pozory relacji interpersonalnych, które miast sprzyjać dialogowi, stanowią podstawę monologu. Każdy z uczestników sesji, kierując się chęcią zaspokojenia własnych potrzeb, ma wrażenie, że to on znajduje się w centrum uwagi i ma moc decydowania o jej przebiegu poprzez dopuszczanie lub odrzucanie, a więc wyłączanie „osób-okien” niechcianych, co niewątpliwie sprzyja nadmiernemu koncentrowaniu się na własnych przeżyciach, odczuciach, potrzebach i doznaniach. Sytuacja taka przypomina raczej rozmowę człowieka samego ze sobą, pozostającego w skrajnie ambiwalentnym stosunku do tego, w czym uczestniczy. Wobec braku jakichkolwiek informacji o swoim roz-

²⁴ Por. R. Cathcart, G. Gumpert: Pośrednia komunikacja interpersonalna. W poszukiwaniu nowej typologii. „Przekazy i Opinie” 1988, nr 3/4 (53/54), s. 69-73.

²⁵ Kwestia ta eksponuje problem: na ile wymiana komunikatów z komputerem jest dla człowieka przewidywalna i sprawia wrażenie schematyzmu? Odpowiedź niekoniecznie musi być jednoznaczna. Wydaje się bowiem, iż nie w pełni zadowala stwierdzenie faktu w rodzaju: działanie programów komputerowych zostało przez kogoś zaprojektowane, a więc interakcja jest w pełni przewidywalna. Mając na uwadze dynamikę aktualizowania potencjału komputerów można zadać pytanie: na ile użytkownik, nie mający wiedzy specjalistycznej, pomimo świadomości tego faktu jest „zaskakiwany” treścią informacji zwrotnych? Jeszcze bardziej frapujące pytanie wiąże się z niepewnością: na ile osoba projektująca dany program jest zaskakiwana i „niepostrzeżenie wciągana” w akcie twórczym w spontaniczną i nieprzewidywalną dlań interakcję?

²⁶ Chodzi tutaj o brak podstawowych informacji zwrotnych o swoim rozmówcy, a więc jego: płci i wieku. Nie wiadomo także czy jest to jedna, czy też kilka osób. Wszelkie inne dane jak choćby jego: imię, wygląd, styl bycia, wykształcenie, aspiracje życiowe, miasto lub kraj zamieszkania itp. - stają się paradoksalnie informacjami zbytecznymi, gdyż nieosiągalnymi uszczegółowieniami sylwetki rozmówcy.

mówcy jednostka funkcjonuje wyłącznie na poziomie własnych wyobrażeń nie tyle nawet o nim samym, co wymarzonej postaci, z którą chciałaby konwersować. Trudno tu jednakże mówić o dialogowej wymianie treści.

Abstrahując jednak od szczegółowej analizy i prób wartościowania tego zagadnienia, które znajduje wielowątkowe egzemplifikacje w pracy P. Wallace²⁷, niewątpliwie uczestnictwo w „wirtualnym życiu” społeczności sieciowej, dokonującym się niejako równoległe do jego rzeczywistego pierwowzoru, stanowi istotę tak pojmowanej aktywności informatycznej postrzeganej w skali ponadjednostkowej jako praktyka społeczna. Chodzi bowiem o całokształt działań w skali ogólnospołecznej, konstytuujących zarówno w aspekcie nieformalnym, jak i formalnym oraz instytucjonalnym alternatywną wobec rzeczywistej sferę wirtualnej interakcji społecznej²⁸. Istotne stają się kontakty międzyludzkie przebiegające w sieci i przybierające formę wzajemnych oddziaływań, a więc wzajemnych reakcji na zachowania interlokutorów, pozostających ze sobą w łączności, ale i oddziaływań postrzeganych w ogólnym kontekście systemu zależności pomiędzy jednostkami, których istnienia nie zawsze są w pełni świadome²⁹. Stały przyrost prywatnych oraz publicznych organizacji, stowarzyszeń, firm i instytucji z obszaru sektora gospodarczego, finansowego, rozrywkowego, politycznego i społecznego, sprzyja przeniesieniu na grunt Internetu istniejących poza nim zróżnicowanych form stosunków społecznych, a w pewnej mierze także kształtowaniu się w jego obrębie ich oryginalnych przetworzeń. Stąd obok zachowań nieformalnych, tzw. „wyluzowanych”, odbywających się poza wszelką kontrolą społeczną pomiędzy jednostkami, zachowującymi pełną anonimowość, mają miejsce w sieci kontakty oficjalne, przebiegające pomiędzy osobami występującymi jawnie, znanymi z imienia i nazwiska, reprezentującymi kogoś (osobę, instytucję) lub promującymi coś (ideę, koncepcję). Niezależnie jednak od stopnia złożoności układu zależności pomiędzy jednostkami, wyznaczającego przebieg interakcji społecznej, wydaje się, iż przedmiotem działalności człowieka o charakterze informatycznym, bazującego na pewnych elementach wiedzy i umiejętnościach technicznych, nie są treści zaliczane do techniki³⁰, lecz swoisty „język”, warunkujący funkcjonowanie człowieka w cyberprzestrzeni. Poniekąd słuszna wydaje się analogia do tradycyjnego języka mówionego i pisanego, odmiennego dla każdej odrębnej społeczności ludzkiej. Znajomość języka pozwala przybyszowi na skuteczną wymianę komunikatów z mieszkańcami, zrozumienie ich kultury, bierne -z pozycji obserwatora- uczestniczenie w ich życiu, lecz jest także podstawą dla aktywności twórczej, zmierzającej do przeobrażenia zastanej rzeczywistości. Brak znajomości tegoż języka stanowi barierę uniemożli-

²⁷ Zob. P. Wallace: *Psychologia Internetu*. Poznań 2001.

²⁸ Por. J. Szczepański: *Elementarne pojęcia socjologii*. Warszawa 1965, s. 103.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ W. Furmanek: *Podstawy edukacji zawodowej*. Rzeszów 2000, s. 51.

wiającą rozumiejącę wniknięcie w daną społeczność, wzajemne porozumienie i współdziałanie. Wtedy dobiegające komunikaty sprawiają wrażenie zakodowanych i niedostępnych dla osoby „niewtajemniczonej”. Jednakże w miarę jego poznawania treści owych komunikatów uwidaczniają coraz pełniej ich złożoność i kontekstowość na każdym poziomie zaawansowania posługiwania się danym językiem.

Interpretacja znaczenia kultury informatycznej, kultury technicznej oraz kultury multimedialnej w kontekście problematyki badawczej pedagogiki medialnej

Wydaje się, iż charakterystykę kultury informatycznej dopełnia odniesienie jej do kultury technicznej i multimedialnej poprzez wskazanie ujawniających się pomiędzy nimi różnic z jednoczesnym uwzględnieniem elementów styczności. Kultura techniczna utożsamiana jest z człowiekiem niejako pośrednio, zorientowana zostaje bowiem na zmianę jego środowiska naturalnego i poprzez tę zmianę powinna być -przynajmniej w założeniu- przekładalna na jego rozwój w sferach: naukowej, medycznej, ekonomicznej, społecznej, rekreacyjnej i innych. Wiąże się zarówno z działalnością człowieka skierowaną na otoczenie, jak i refleksyjnym odniesieniem się do wynikających z niej rezultatów. Przy czym owa działalność człowieka jawi się jako dążność do realizacji celów pragmatycznych, mających częstokroć charakter facylitacyjny. Kultura informatyczna, choć zapewne z tego poziomu wyrasta, wydaje się, iż stanowi z istoty swej przede wszystkim sferę symboliczną, przenikającą i poniekąd współwarunkującą świat ludzkich idei i wartości, norm i wzorów postępowania, zakreślających ramy zmediatyzowanej interakcji społecznej. Choć zaistnienie całokształtu form aktywności w ramach kultury informatycznej nie jest niezależne od przedmiotów technicznych, można sądzić, iż nie ma ona charakteru zewnętrznego wobec człowieka - utożsamianego ze sferą zjawisk bezpośrednich i instrumentalnych. Wszak nie wyraża się poprzez rzeczy, lecz poprzez zinterioryzowane przez człowieka systemy znakowe, niejako „tkwi” w nim. W konsekwencji staje się w coraz większym stopniu nierozdzielny składnikiem jego podmiotowego doświadczenia, wpływającym na postrzeganie otaczającej rzeczywistości, aktualizację obrazu samego siebie oraz charakter relacji interpersonalnych w zmediatyzowanym środowisku społecznym. Tak zarysowany obszar kultury informatycznej ukazuje jej szeroki kontekst nawiązujący, z jednej strony, do kultury technicznej jako „urzeczowionego” wymiaru bytu ludzkiego, a z drugiej strony, do kultury humanistycznej -w ujęciu T. Kotarbińskiego³¹- centralnie zogniskowanej wokół człowieka, albowiem on jest jedynym podmiotem nadającym jej sens i mogącym zarazem ów sens odczytać.

³¹ T. Kotarbiński: *Pisma etyczne*. Ossolineum, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1987, s. 348.

Można sądzić, iż istotnym elementem w ramach charakterystyki zjawiska kultury informatycznej rozpatrywanego na tle innych typów kultury jest ustalenie jego obszaru merytorycznego. Pojawiają się bowiem głosy wskazujące na zasadność wąskiego rozumienia kultury informatycznej, polegającego na ujęciu jej w obrębie szerszej merytorycznie kultury technicznej³². Przyjęcie podrzędności zjawiska kultury informatycznej wobec zjawiska kultury technicznej wydaje się jednak dyskusyjne, gdyż aktualny w świecie rozwój technik przetwarzania informacji pozwala na wyodrębnienie obszaru wiedzy zasługującej na merytoryczną samodzielność i absolutyzację. Nie chodzi tu bowiem o aktywność noszącą znamiona serwisowania sprzętu komputerowego, jak: usuwanie usterek technicznych, administrowanie siecią komputerową, nadzorowanie właściwej konfiguracji parametrów systemowych komputera, czy projektowanie i obsługiwanie złożonych systemów technicznych zintegrowanych z technologią informatyczną, co niewątpliwie wymaga kompetencji z zakresu nauk ścisłych i technicznych. Istotne z perspektywy kultury informatycznej staje się bowiem stosowanie całokształtu istniejącej infrastruktury informatycznej do spontanicznego i swobodnego operowania informacją, a także tworzenia nowej wspierając się o znane już programy użytkowe lub samodzielnie opracowane w wybranym języku programowania aplikacje. W kontekście kultury informatycznej istotne wydają się relacje typu człowiek - medium (komputer) oraz człowiek - medium - człowiek, które w sprzyjających warunkach środowiskowych mogą wpływać pozytywnie na dojrzewanie osobowościowe w zakresie refleksyjnego, kreatywnego, otwartego na innych i współdziałającego z innymi uczestnictwa w życiu społeczno-kulturowym. Tak rozumiana kultura informatyczna warunkuje inicjowanie różnorodnych form działalności człowieka, które nie są powiązane z czynnościami technicznymi. Humanistyczne „stawanie” się jednostki może iść w parze, z jednej strony, z biegłym posługiwaniem się programami użytkowymi, czy tzw. „żeglowaniem” w Internecie, a także zaawansowanym stosowaniem innych usług internetowych, z drugiej zaś strony, z brakiem wiedzy dotyczącej: budowy komputera i funkcji poszczególnych jego elementów składowych, złożonych języków programowania czy struktury sieci komputerowych i sposobów zarządzania nimi. Wydaje się, iż trafną egzemplifikacją takiego spostrzeżenia, ukazującą odrębność tych dwóch rodzajów działalności jest stałe obniżanie się dolnej granicy wiekowej tzw. młodych miłośników komputerów wśród młodzieży szkolnej na poziomie gimnazjalnym a nawet podstawowym, którzy posiadają własny komputer, doskonale radzą sobie z programami użytkowymi i bez jakichkolwiek zahamowań „żeglują” w sieci. Ich wiedza, umiejętności i pomysłowość w posługiwaniu się tymi narzędziami bywają zaskakujące, lecz proces ten wcale nie jest jednoznaczny z poszerzaniem kompetencji technicznych. Nie istnieje bowiem bezpo-

³² B. Jaskała: Kształtowanie kultury informatycznej uczniów szkół podstawowych. Rzeszów 1993, s. 12.

średnie przełożenie ich nowych doświadczeń na doświadczenia związane z naukami ścisłymi i technicznymi. Nie powinna zatem dziwić sytuacja, w której ta sama młodzież w obliczu trudności o charakterze technicznym (np. na lekcjach techniki) lub ścisłym (np. matematyki, fizyki) wykazuje niewielką pomysłowość w poszukiwaniu sposobów dochodzenia do ich rozwiązania, albo po prostu ma takie same trudności w zrozumieniu omawianych treści co pozostali rówieśnicy nie posiadający doświadczeń informatycznych. Innym przykładem odzwierciedlającym taki punkt widzenia jest powszechne obecnie stosowanie wielu urządzeń technicznych sprzężonych z systemem komputerowym, a także samych komputerów przez przedstawicieli świata artystycznego (np. muzyków, pisarzy). Przy całej ich profesjonalizacji w sferze metod i technik integrujących obudowę medialną z instrumentarium muzycznym, trudno jest jednak ich podejrzewać o wiedzę, umiejętności, czy chociażby zainteresowania techniczne. Podobnie jest w przypadku współczesnych przedstawicieli literatury, którzy oddając się w pełni swojemu zamiłowaniu i wyrażając jednocześnie brak zainteresowania techniką, przejawiają na co dzień aktywność informatyczną w sferze czynności zawodowych, a nie wykluczone, że również społecznych i towarzyskich.

Przedstawione rozróżnienie działalności człowieka wyodrębnia obszary kultury informatycznej i technicznej. W związku z powyższym o ile można, a nawet należy, uznać sam fakt obcowania z wytworami techniki utożsamianymi z np.: radiem, telewizorem, samochodem, samolotem, telefonem komórkowym, a więc i komputerem oraz Internetem za przejaw uczestnictwa w kulturze technicznej, o tyle trudno jest przyjąć za takowy całokształt działalności człowieka skierowanej na rzeczywistość wirtualną, utożsamianą głównie z komputerem i Internetem, nie powiązanej merytorycznie z wiedzą z zakresu nauk ścisłych czy technicznych. Taka działalność wyznacza bowiem formy uczestnictwa w kulturze informatycznej.

Nieco inaczej przedstawia się zagadnienie kultury informatycznej ukazanej na tle kultury multimedialnej. Wydaje się, iż na pierwszy plan wysuwa się przede wszystkim kryterium problemowe, którego przyjęcie wskazuje na próbę przekrojowego „spojrzenia” na medialnie uwarunkowane obszary współczesności. Ustalenie takiej perspektywy interpretacyjnej sprzyja bowiem rozróżnieniu obu typów kultury. Kultura multimedialna dotyczy tej sfery aktywności człowieka, która uwarunkowana jest specyfiką postrzegania przeobrażającej się rzeczywistości. Podstawą jest w takim kontekście audiowizualna wrażliwość odbiorcy ubogaconą o nowe elementy utożsamiane przez M. Hopfinger z percepcją elektroniczną³³. Tym, co składa się na odrębność wyróżnionego typu kultury jest jej holistyczne zorientowanie na zmediatyzowaną rzeczywistość społeczną. Odwołuje się bowiem do całego kompleksu mediów pozostających na różnych etapach postępu technolo-

³³ M. Hopfinger, op. cit., s. 24, 30-32.

gicznego i umożliwiających kreowanie, przetwarzanie, przechowywanie, a także upowszechnianie w świadomości społecznej zróżnicowanych pod względem struktury i własności komunikatów. Kultura multimedialna utożsamiana jest nie tyle z zapowiedzią unieważnienia dotychczas znanych form partycypacji w życiu kulturowym współczesnego społeczeństwa, ile z ich ubogaceniem o nową, alternatywną sferę aktywności kulturowej. Istotne jest więc harmonijne integrowanie wielorakich form uczestnictwa jednostki w życiu zbiorowości odwołujących się w równej mierze do jego audiowizualnego, jak i elektronicznego wymiaru. Świadczy o tym następujące spostrzeżenie cytowanej już Autorki, ukazujące sposób funkcjonowania tzw. dawnego widza filmowego w nowej rzeczywistości multimedialnej, który może: „(...) oglądać filmy tradycyjne i interaktywne, rozgrywać kolejne gry komputerowe, nawiązywać komunikacyjne kontakty w komputerowej przestrzeni. Dawny widz filmowy kompletuje domową filmotekę i zbiory multimedialne. Może też kamerą wideo tworzyć własne filmy. Może dzięki odpowiednim programom komputerowym realizować wypowiedzi multimedialne”³⁴. Odnalezienie się owego widza w zmieniających się warunkach medialnych nie wiąże się z całkowitym zarzuceniem stosowania znanych mu dobrze środków na rzecz nowych zarówno w sferze komunikacyjnej, jak i samorealizacyjnej. W takim ujęciu zasadnicze staje się poszerzenie pakietu możliwości działania o coraz bardziej złożone i zaawansowane kombinacje polegające na łączeniu nowych rodzajów mediów ze starymi. Wykorzystywanie przez jednostkę tego, co jest w jej dyspozycji sprzyja przynajmniej potencjalnie kreacji nieznanych dotąd obszarów jej uczestnictwa w kulturze współczesnej, których oryginalność i atrakcyjność niekoniecznie musi zawężać się do jej subiektywnych odczuć. W tym kontekście zasadniczą kwestię stanowią wszelkie warianty związane ze stosowaniem mediów na sposób całościowy, obejmujący różne ich rodzaje i możliwe kombinacje, niezależnie od ich proveniencji technologicznej. Nietrudno bowiem zauważyć, iż specyfika indywidualnie dobranego instrumentarium, przekłada się na ekspresję wypowiedzi jednostki. Z kolei zakres jej swobody -związanej z aktem swoistego materializowania się własnych myśli w formie multimedialnego komunikatu- jest tym większy, im bardziej zaawansowane są jej kompetencje artystyczne, komunikacyjne, informatyczne, a nawet techniczne.

Poszukiwanie związków kultury multimedialnej i informatycznej uwarunkowane jest niewątpliwie przyjęciem pewnych założeń wstępnych, które określają zakres ogólności rozumienia omawianych pojęć i wpływają na to, w jaki sposób przedstawiać się będą kwestie zbieżności lub rozbieżności obszarów merytorycznych poszczególnych typów kultur. Można jednakże sądzić, iż charakterystyczne dla kultury multimedialnej i informatycznej są dwie kwestie. Z jednej strony, istotna jest

³⁴ Ibidem, s. 31.

specyfika percepcji elektronicznej, której zasadniczą cechą jest brak preferencji jakiegokolwiek materii znakowej, z drugiej zaś strony, konieczność przełamania przez jednostkę bariery pasywności w celu aktualizowania zróżnicowanych form jej partycypacji kulturowej. Kwestia percepcji elektronicznej niejako uprawomocnia spostrzeżenie sugerujące, iż w ramach pierwszego -spośród wymienionych- typu kultury decydująca staje się rola, jaką odgrywa konkretne medium w szerszych układach multimedialnych, poszerzających możliwości operowania komunikatem. Stopień jego przydatności w konkretnych czynnościach jednostki zyskuje priorytetowe znaczenie. Kultura informatyczna, obejmując określoną kategorię mediów utożsamianą przede wszystkim z komputerem i Internetem, stanowi odzwierciedlenie całokształtu działań człowieka przebiegających w przestrzeni wirtualnej. W związku z tym określenie potencjału możliwości poszczególnych rodzajów mediów czy też ich zintegrowanych układów traci w tym kontekście na znaczeniu. Pierwzoplanowy staje się natomiast zakres, w jakim wyróżniona kategoria mediów bez konieczności odwoływania się do innych zapewnia jednostce swobodę ekspresji w zbiorowym odczytywaniu i modyfikowaniu niejednorodnych pod względem owych materii znakowych treści kulturowych. To na ile komputer i Internet stanowią narzędzia pomocne jednostce w zrozumieniu sensu dobiegających drogą „zero-jedynkową” komunikatów i zarazem nadawaniu sensu nowym komunikatom wydaje się nader istotnym zagadnieniem w ramach analizy kultury informatycznej. Wiąże się zarazem z drugą kwestią dotyczącą gotowości do przełamania bariery pasywności jednostki w samym odbiorze, jak i interpretacji komunikatów. Wiąże się zatem z rozbudzaniem i stałą aktualizacją kompetencji skierowanych -w zależności od typu rozważanej kultury- na pracę z wieloma lub konkretną kategorią mediów. Aktywne uczestnictwo w kulturze multimedialnej warunkuje zdobywanie doświadczeń medialnych wyniesionych zarówno z faktu obcowania ze światem audiowizualnym, jak i jego wirtualnym dopełnieniem. Wyznacznikiem aktywizacji jednostki jest wypadkowa jej doświadczeń zespalających umiejętności wykorzystywania różnych rodzajów mediów na sposób krytyczny i racjonalny. Ujmowane są one bowiem w perspektywie kumulatywnej funkcji kultury multimedialnej, przejawiającej się w postaci funkcjonalnie zorganizowanych systemów, harmonijnie łączących środki o zróżnicowanym stopniu zaawansowania technologicznego. Z kolei w ramach kultury informatycznej jako pierwzoplanowe jawią się doświadczenia jednostki ugruntowane w sferze wirtualnej. Zorientowane są one na doskonalenie umiejętności: kojarzenia znaczeń treści komunikatów, oryginalnego „wstrzeliwania” się w sens tego, co być może za chwilę zniknie w otchłani zbiorowej niepamięci, nawiązywania trwałych więzi z innymi ludźmi i wzajemnego współdziałania w ramach powstającej społeczności sieciowej.

Podkreślenie tych umiejętności w ramach kultury informatycznej nieodmiennie prowadzi na myśl znany fakt wskazujący, iż dynamika przeobrażeń współczesno-

ści pomimo zmniejszania barier pomiędzy ludźmi w wymiarze czasowym i przestrzennym, paradoksalnie oddala ich od siebie w sensie osłabiania więzi emocjonalnej i poczucia wzajemnej odpowiedzialności, jakiej podstawą była niegdyś nie „skażona” technologicznie rzeczywistość społeczna w wymiarze lokalnym. Warto zatem podkreślić, iż przełamywanie pasywności może być utożsamiane na tym tle z czymś głębszym i bardziej wartościowym niż ciągłe doskonalenie dyspozycji instrumentalnych, a mianowicie z kreatywnym przeobrażaniem osobowościowym człowieka w ujęciu jednostkowym i zbiorowym. Istotą owej kreatywności jest kształtowanie refleksyjnego stosunku do życia, rozbudzanie i pielęgnowanie wrażliwości na potrzeby drugiego człowieka, dążenie do budowania i utrwalania relacji interpersonalnych *sensu stricto* humanistycznych będących wyrazem podmiotowego postrzegania i traktowania innych ludzi. Takie rozumienie kreatywności w życiu realnym i jego wirtualnym wymiarze utożsamiane jest ze szczególnym rodzajem przełamywania pasywności współczesnego człowieka dokonywanym zarówno w sensie instrumentalnym, czysto pragmatycznym, jak i autotelicznym, realizacyjnym. Jest opozycją wobec kontaktów spłyconych do hedonistycznego zautooczenia, bazującego na nieustannym i nienasyconym poszukiwaniu wciąż nowych wrażeń i doznań. Zsynchronizowanie aktywności informatycznej z humanistycznie nacechowaną działalnością prospołeczną wydaje się wyznaczać właściwe ramy interakcji społecznej realizowanej w ramach kultury informatycznej. Wtedy też świat mediów, który dopełnia i w jakiejś mierze współtworzy obraz jego twórcy, może upowszechniać i kształtować pożądane modele kulturowe, stanowiąc płaszczyznę, która może sprzyjać aktywnemu i poniekąd twórczemu kontaktowi człowieka z dobrami kultury, a także wartościowej, refleksyjnej, przyjaznej -ponieważ pozbawionej uprzedzeń- komunikacji międzyludzkiej.

Bibliografia

- Burszta W., Antropologia kultury. Tematy, teorie, interpretacje. Poznań 1998.
Cathcart R., Gumpert G., Pośrednia komunikacja interpersonalna. W poszukiwaniu nowej typologii. „Przekazy i Opinie” 1988, nr 3/4 (53/54).
Chałasiński J., Kultura amerykańska. Warszawa 1970.
Czerepaniak-Walczak M.: Kompetencja: słowo kluczowe czy „wytrych” w edukacji. „Neodidagmata” 1998/1999, nr XXIV.
Dyczewski L., Wartości w kulturze polskiej. Lublin 1993.
Furmanek W.: Podstawy edukacji zawodowej. Rzeszów 2000.
Godzic W., Rozumieć telewizję. Kraków 2001.
Gryko Cz., Józef Chałasiński. Socjologiczna teoria kultury. Lublin 1989.
Hopfinger M., Kultura audiowizualna u progu XXI wieku. Warszawa 1997.
Jaskuła B., Kształtowanie kultury informatycznej uczniów szkół podstawowych.

- Rzeszów 1993.
- Kłoskowska A., Kultura masowa. Krytyka i obrona. Warszawa 1983.
- Kotarbiński T., Pisma etyczne. Ossolineum, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk-Łódź 1987.
- Melosik Z., Współczesne amerykańskie spory edukacyjne (między socjologią edukacji a pedagogiką postmodernistyczną). Poznań 1994.
- Suchodolski B., Kim jest człowiek? Warszawa 1985.
- Szczepański J., Elementarne pojęcia socjologii. Warszawa 1965.
- Tyburski W., Wachowiak A., Wiśniewski R., Historia filozofii i etyki. Źródła i komentarze. Toruń 1997.
- Wallace P., Psychologia Internetu. Poznań 2001.
- Znaniecki F., Wstęp do socjologii. Poznań 1922.