

**CREATIVITY AND IMITATION: INTERNET PIRACY ISSUE IN EDUCATION**  
**TWÓRCZOŚĆ A ODTWÓRCZOŚĆ: PROBLEM „PIRACTWA INTERNETOWEGO”**  
**W EDUKACJI**

**Kateryna Novikova**

Wyższa Szkoła Gospodarki Euroregionalnej im. Alcide de Gasperi w Józefowie  
kate\_novi@hotmail.com

**ABSTRACTS**

Not only popular culture including musical and film industry as well as illegal copying and sharing of artistic pieces of work, books, albums, films are affected by the Internet piracy problem. It concerns various other spheres especially those of education of the Generation Net representatives. Creativity and imitation are presented along with the different network and information society challenges of nowadays. These challenges include exceptional Internet openness, huge possibilities of sharing information on the global scale as well as the issues of freedom and innovativeness as an opposite of imitation or even backwardness. The phenomena of network and network cooperation as well as the need of information surfing abilities development and awareness of high value of creative work and personal contribution into the common digital knowledge are emphasized in the paper. One must not only get, one ought to give also. Now it is almost impossible to combat the Internet entertainment trends that influence so much the education sphere. However there are also the positive effects of having an access to such an enormous resources database like Internet, that one should support, as well as creative approach to that access and active participation in the original collective knowledge and co-creativity.

Problem piractwa internetowego dotyczy nie tylko sfer kultury popularnej, w tym przemysłu muzycznego i kinowego, czy też nielegalnego rozpowszechniania kopii utworów artystycznych od książek po płyty – jest to problem wielu innych obszarów, w tym również edukacji i wychowania przedstawicieli Pokolenia Sieci. W artykule zostały przedstawione pojęcia twórczości i odtwórczości na tle współczesnych wyzwań społeczeństwa sieciowego, często określonego jako informacyjne. Związane są z niezwykłą otwartością Internetu, możliwościami dzielenia się informacją na skalę globalną oraz kwestiami wolności i innowacyjności jako przeciwieństwami wtórności, a nawet zacofania. Akcent został postawiony na pojęciach sieci i współpracy sieciowej, a także konieczności rozwoju nie tylko umie-

jętności poruszania się w oceanie informacji, ale też uświadomienia wartości pracy twórczej oraz własnego wkładu twórczego do wspólnego zasobu wiedzy cyfrowej, czyli nie tylko brania, ale również dawania. Na danym etapie już nie sposób zwalczyć tendencji obecnych w sferze rozrywkowej Internetu, potężnie oddziałujących na sferę edukacyjną. Można jedynie wspierać pozytywne strony dostępu do ogromnego zasobu wiedzy, twórcze podejście do tego dostępu i aktywny udział w oryginalnej twórczości zbiorowej.

## KEYWORDS

*Co-creativity, network, information, innovativeness, openness, media, Web 2.0*

*Kreatywność zbiorowa, sieć, informacja, innowacyjność, otwartość, media, Web 2.0*

## WPROWADZENIE

*Całe pokolenie Amerykanów  
jest wychowywane w wierze, że  
„własność” powinna być wolna.  
Nie pora martwić się o tatuaże czy  
kolczyki w różnych częściach ciała,  
gdy nasze dzieci stają się złodziejami!*

*Laurence Lessig [Wolna Kultura]*

Perfidna kradzież i oszustwo czy niewinna wymiana i dzielenie się wiedzą oraz informacją? Pojęcie „piractwa internetowego” funkcjonuje w najrozmaitszych sferach życia codziennego i gospodarki. Czy dotyczy sfery wychowania, edukacji, szkolnictwa na różnych poziomach? Celem tego opracowania jest przedstawienie problematyki „piractwa internetowego” w związku ze sferą edukacji, a zwłaszcza ze sferą kreatywności, twórczości, innowacji, do której rozwoju edukacja powinna bezpośrednio się przyczyniać lub przynajmniej stwarzać sprzyjające warunki (np. Kołodziejczyk, 2012; Rudnicka, 2010; Tanalski, 2011). Często połączenie problematyki nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz edukacji i wychowania wytwarza pojęcie „edukacja medialna”. To pojęcie zawiera elementy świadomego korzystania z mediów, umiejętności wyszukiwania, krytycznej oceny czy też weryfikacji informacji w różnych środkach przekazu i odpowiedzialnego uczenia się. Niestety często te założenia pozostają w sferze życzeń i planów, natomiast uczniowie i studenci jako autentyczni przedstawiciele Pokolenia Sieci (Net Generation) „idą na łatwiznę” i pozostają w rozrywkowej części sieci elektronicznej, od czasu do czasu wyszukując określone gotowe (!) materiały do lekcji, referatów lub egzaminów. Warto podkreślić, że w grupie wiekowej 16-

24 lat z Internetu korzysta 93,1%, co stanowi 43% internautów, natomiast wśród osób uczących się z Internetu korzystają prawie wszyscy, czyli 97% (Batorski, 2011, ss. 307-308).

Dana problematyka znalazła się w ostatnich latach na stronach ogromnej ilości opracowań naukowych zarówno z dziedziny pedagogiki, jak i socjologii, psychologii i innych nauk społecznych, które znalazły się w druku zarówno analogowym, jak i cyfrowym (np. Andrzejewska, 2012; Białowas, 2007; Hojnacki, 2011; Kołodziejczyk i Polak, 2011; Konieczniak, 2012; Lubina, 2011; Łażewski, 2009; Musiał, 2012; Szpunar, 2012; Tanaś, 2010; Wasiołka, 2010). Konteksty są najrozmaitsze, przy czym najczęściej autorzy trzymają się raczej jednej strony w dyskusji, uwypuklając bądź negatywne, bądź pozytywne strony wspomnianych procesów, bezskutecznie starając się przedstawić argumenty obu stron i znaleźć jakiś kompromis.

W opinii społecznej funkcjonuje świadomość daleko idącej tolerancji „ściągnięcia” zarówno w wersji analogowej, czyli z reguły na lekcjach, egzaminach itd., jak i cyfrowej, czyli dzielenia się i pozyskiwania różnego rodzaju informacji z sieci Internet i peer-to-peer. Obecnie zdomowała się w sferze edukacji wersja hybrydowa, czyli ściąganie materiałów, które tak czy inaczej spełniają wymogi prac twórczych w ramach „analogowego” procesu dydaktycznego. „Ściągnięte” niewątpliwie stają się raczej odtwórcze, imitacyjne, kopiujące, nawet jeżeli tylko po części wykorzystywane. Znika rozróżnienie źródła, które trzeba zacytować, brak właściwej pracy twórczej, która powinna być własna i samodzielna.

Warte uwagi są idealistyczne nadzieje przypisywane nowym technologiom, technologiom informacyjnym, komunikacyjnym, multimedialnym, które miałyby pomóc pokonać bariery i problemy, z którymi ma do czynienia edukacja „tradycyjna” w zetknięciu się z zasobem wiedzy, który stale rośnie w postępie geometrycznym, ale może być szybko i łatwo dostępny dzięki sieci elektronicznej i nowoczesnym technologiom (np. Tadeusiewicz, 2006). Jest to nieodłączna część ruchu na rzecz otwartej kultury oraz niczym nieograniczonego dostępu do utworów kultury i nauki, zwłaszcza utworów klasycznych lub powstałych z inwestycji pieniędzy publicznych. Na poziomie ucznia czy studenta niestety nie ma już takiej zaawansowanej świadomości problemów społeczeństwa informacji, a pozostaje tylko konieczność oddania w terminie pracy, mającej sprzyjać rozwojowi umiejętności i kompetencji oraz ogólnie twórczości.

Pojęcia „twórczość” i „odtwórczość” mają długą historię, której charakter się zmienił szczególnie w XX wieku. Twórczość jest ogólnie rozumiana jako „dziedzina działalności ludzkiej, gdzie możliwa i potrzebna jest twórczość” (Dobrołowicz, 1995). Według Tatarkiewicza, miarami twórczości są nowość, większa „skuteczność” oraz energia umysłowa – to swoiste napięcie, objaw zdolności, talentu, geniuszu, który jest oceniany w czasach współczesnych przez większość ludzi bardzo

pozytywnie (2011). Powodem takiego doceniania twórczości jest jej zdolność do rozszerzania ram życia ludzi, jej związek z potęgą i niezależnością ludzkiego umysłu, jego odrębnością, niepowtarzalnością. Interesujący jest tak zwany wymiar hedoniczny, który podkreśla Tatarkiewicz, bowiem „twórczość uszczęśliwia zarówno tych, co z niej korzystają, jak i samych twórców” (2011). Współczesne społeczeństwo jest na etapie uwielbienia dla twórczości, cenionej zwłaszcza w dziedzinie sztuk pięknych, gdzie artyści są wielcy nie tyle dlatego, że są utalentowani i tworzą wybitne dzieła, a ile ponieważ są „ucieleśnieniem wyobraźni i wolności” (Tatarkiewicz, 2011). Później pojęcie twórczości uzyskało odniesienia również do nauki i pracy naukowców, nie tylko artystów. Jeżeli chodzi o ludzi zwykłych, to ich również obejmuje pojęcie twórczości, które wtedy oznacza „każde działanie człowieka, wykraczające poza prostą recepcję; człowiek jest twórczy, gdy nie ogranicza się do stwierdzania, powtarzania, naśladowania, gdy daje coś od siebie, z siebie”; to ujęcie dotyczy koncepcji tzw. pankreacjonizmu (Tatarkiewicz, 2011). Obecnie najbardziej rozpowszechnione jest takie szerokie egalitarne rozumienie twórczości i twórcy, którym może potencjalnie zostać każda jednostka ludzka – wręcz powinna, ponieważ twórczość jest warunkiem rozwoju zarówno jednostek, jak i społeczeństw (Szymański, 1987). Według Słownika Współczesnego Języka Polskiego przymiotnik twórczy oznacza zdolność do tworzenia nowej jakości, dokonywania odkryć, wynalazków; wnoszenie czegoś nowego, nowatorskiego, odkrywczosc, owocność itd. (Dunaj 1996). Rozpowszechnione jest też takie rozumienie twórczości, które obejmuje ludzi zwykłych, nieobdarzonych talentami w sensie klasycznym, którzy powinni rozwijać się twórczo w pracy każdego typu, zwłaszcza w przedsiębiorczości.

Niezwykle pozytecznym na tle rozpatrywanej problematyki jest pojęcie twórczości subiektywnej, która odnosi się do człowieka osobiście i obejmuje jego wiedzę, działania, zachowania, uczenie się i poznawanie świata, jest rodzajem „odkrycia ponownego” (Dobrołowicz, 1995). Wobec tego dostępność prawie nieograniczonych zasobów elektronicznych dla uczniów i studentów stwarza niezwykle warunki dla takiej twórczości subiektywnej, samodzielnego znalezienia, zapoznania się, odkrycia dla siebie czegoś nowego, interesującego, ważnego w kontekście społecznym i osobistym. W dalszych, bardziej zaawansowanych badaniach nad tematem warto zwrócić uwagę na związek z takimi pojęciami jak twórcze myślenie, oryginalność myślenia i zachowań, innowacyjność. W ramach tej pracy ważniejsze jest jednak przedstawienie pojęcia odtwórczości, imitowania, naśladowania, wtórności na tle problematyki nowych technologii i ich możliwości.

Jak trafnie stwierdził Tatarkiewicz, odtwórczość jest pojęciem nieczęsto używanym, lecz łatwo zrozumiałym, bo przeciwstawianym twórczości (2011). W kontekście niniejszej pracy to nacechowane raczej ujemnie pojęcie zbliża się do takich pokrewnych terminów jak naśladowanie, imitacja, kopiowanie, kompilacja dzieł

tworzonych przez kogoś innego. Odtwórczość wyklucza inwencję, tworzenie nowego (chyba że to porządek części w kompilacji), wytężoną wyobraźnię, aktywną energię umysłową. Odtwórczość zawiera elementy naśladownictwa gotowych dzieł, ich wierne odtworzenie lub kompilację części. Negatywne konotacje odtwórczości w odniesieniu do sfery Internetu niewątpliwie mają swoje korzenie w pojęciu plagiatu oraz naruszenia praw autorskich w postaci „piractwa internetowego” lub nielegalnego kopiowania. Odtwórczość obejmuje zatem bardziej kopiowanie gotowych utworów i dzieł, niż kompilację części z podaniem źródeł i autorów w myśl umiarkowanych wymagań wobec prac uczniów i studentów, ich samodzielności, ekspresji i w zasadzie kreatywności. Odtwórczy to „niesamodzielny, naśladowający, wtórny” (Dunaj, 1996, s. 668). Gajda przeciwstawia dwie charakterystyki utworów, dzieł, rzeczy: z jednej strony może to być rzecz „nowatorska, oryginalna, głęboka [...], a może odwrotnie: epigońska, wtórna naśladowcza, banalna, płytka [...]” (2009, s. 10). W pracy R. Sigvy znajdziemy rozbudowaną analizę i syntezę większości definicji pojęć twórczości i odtwórczości, postaw twórczej i odtwórczej. Określa ona aktywność odtwórczą jako realizację zadań „w znany sobie sposób, poprzez powtarzanie, reprodukowanie albo naśladowanie, nie dochodząc w rezultacie do nowych dla siebie doświadczeń” (Sigva, 2011, s. 11).

Okoliczności, w jakich ścierają te dwa pojęcia – twórczość i odtwórczość – znalazły się na stronach ogromnej ilości opracowań naukowych i naukowo-popularnych jako era informacji, społeczeństwo sieciowe, wirtualizacja i cyberprzestrzeń (Castells, 2007; Dreyfus, 2001; Gajda, 2009; Lister et al., 2009; Tapscott, 2010). Technologie cyfrowe stworzyły nieznanne dotąd możliwości dla twórców w szerokim rozumieniu tego pojęcia. W sferze kultury i sztuki postęp technologiczny wpłynął na jakość artystyczną produktu (kolory, obraz, dźwięk itd.), na jakość nośników produktów, na zasięg dzieł niszowych (słynny efekt „długiego ogona” Andersona (2008)), na możliwości tworzenia przez amatorów, czyli szerokiej dostępności dla nich narzędzi twórczości artystycznej (Youtube) lub nawet popularno-naukowej (Wikipedia) w Internecie (Keen, 2007).

Technologie informacyjne nie tylko dostarczają możliwości, lecz zwiększają obecność szczególnych zagrożeń i nadużyć. Jednym z najbardziej problematycznych punktów, wokół którego ścierają się z jednej strony rzesze użytkowników, a producentów, przedsiębiorców oraz artystów, twórców z drugiej, to kwestia ochrony praw autorskich i własności intelektualnej, ich łamanie w różnych sferach życia, a w sferze edukacji i kształcenia – problem plagiatu. Ze względu na to, że w procesie kształcenia problem plagiatu pojawia na dalszych etapach (magisterium czy uzyskanie stopnia naukowego), dla problemu edukacji podstawowej oraz specjalistycznej warto, moim zdaniem, używać pojęcia „piractwa”. Ten termin może rzucić światło na cały proces niedozwolonego kopiowania (a często też ku-

powania, Bobrowicz, 2006, s.75) i kradzieży prac twórczych, ponieważ pokazuje inne mechanizmy, raczej niecharakterystyczne dla procesu edukacji, mechanizmy funkcjonujące w sferze ludycznej, czyli gier, rozrywki, czasu wolnego, spędzanego w sieci internetowej.

Okoliczności, w których mają miejsce wyżej zaznaczone zjawiska, kształtują niepowtarzalny splot czynników w społeczeństwie epoki informacji, które też można określić jako społeczeństwo sieciowe (Castells, 2007). W tym społeczeństwie większość procesów jest ściśle uzależniona od technologii informacyjnych i komunikacyjnych, a to sprawia, że logika sieciowa staje się nową logiką nie tylko sfery gospodarczej i politycznej, lecz również sfery codzienności i tożsamości zwykłego człowieka. Cechy społeczeństwa sieciowego, jego dynamika odbijają się również na procesach wychowania, edukacji, kształcenia w zasięgu procesów instytucjonalnych, czyli wykorzystania technologii przez nauczycieli i wykładowców, edukacji na odległość, czy informatyzacji całego procesu kształcenia. Dostęp ograniczony tylko przepustowością łączy, obecnością aktualnego oprogramowania oraz językiem jest również wykorzystywany przez aktualnych i potencjalnych uczniów i studentów, którzy jako zwykli użytkownicy mogą sięgać do zasoby wiedzy Internetu praktycznie z każdym pytaniem, problemem czy zadaniem. Powstaje nawet pytanie, czy zwykły nauczyciel może ścigać się z panem Google, który wie więcej i więcej jest w stanie pokazać.

Procesy zachodzące w społeczeństwie sieci wysuwają na pierwszy plan specyficzne umiejętności, które pomagają poruszać się w cyberprzestrzeni, odnajdować się w gąszczu relewantnych i drugorzędnych informacji oraz przekształcać je w wiedzę i mądrość. Zgodnie z koncepcją społeczeństwa sieciowego osoby posiadające powyższe umiejętności oraz szereg innych należą do społecznej warstwy „sieciowców” (networker), którzy najbardziej zyskują na obecności w sieci oraz wykorzystania logiki sieciowej w gospodarce i polityce (Castells, 2007, s. 238). W swoich badaniach nad Internetem Castells stwierdził m.in., że to właśnie dzięki współpracy sieciowej między naukowcami została zapoczątkowana era informacji, ponieważ innowacje takiej skali mogły się pojawić tylko w sieciach o ogromnej wewnętrznej adaptowalności, zewnętrznej elastyczności oraz możliwościach generowania efektu sprzężenia zwrotnego (Castells, 2007, s. 239; Castells, 2003, ss. 35-41). Interesująca wobec tego wydaje się zmiana charakteru pracy i zatrudnienia, która pojawia się pod wpływem technologii informacyjnych wpływających na zanik tych czynności, które można zaprogramować, istotnie wspierając taką pracę, która wymaga umiejętności analizy, podejmowania decyzji i przeprogramowywania czynności prostszych. Jest to związane z innowacyjnością. Za innowacyjność najczęściej odpowiedzialni są wyżej wspomniani sieciowcy, którzy, jak przedstawia Castells w swoim schemacie zdolności relacyjnej w organizacji, „nawiązują połą-

czenia z własnej inicjatywy i wytyczając szlaki łączności przedsiębiorstwa sieciowego” – połączenia między wytwarzającymi wartość badaczami, projektantami, decydentami i innymi (Castells, 2007, s. 240). Podobnej kreatywności sieciowej, czy też umiejętności nawiązywania połączeń u własnych pracowników w trosce o produktywność lub efektywność działania, potrzebuje obecnie praktycznie każda organizacja, instytucja i przedsiębiorstwo (np. Christakis i Fowler, 2011, ss. 161-163).

W szeregu autorów, badaczy i wizjonerów można również znaleźć tych, którzy posunęli się dosyć daleko w swojej ocenie sieciowców, np. Alexander Bard i Jan Soderqvist w swoim manifestie „nowej elity władzy i życia po kapitalizmie” stwierdzili, że tą nową elitą będzie netokracja. Jej sednem jest więc „funkcjonowanie sieci, nawiązywanie kontaktów, sprzężenie zwrotne oraz społeczna inteligencja”, a najważniejsze wartości to intuicja, mobilność, dyskretność, otwartość, wspólna myślność, dostęp do informacji, umiejętność absorbowania i sortowania, umiejętność uogólniającego, szerszego spojrzenia poza siebie i własne pragnienia, zwracania uwagi i dzielenia się cennymi informacjami, wiara nie w siebie i własny rozum, lecz w sieć i zbiorową mądrość sieciową. (Bard i Soderqvist, 2006, ss. 128-129).

Warto tutaj wspomnieć również o określeniu Web 2.0, które odnosi się do specyficznych praktyk w cyberprzestrzeni, powstałych pod wpływem kolejnych zmian technologicznych. Te praktyki opierają się na specyficznym rozumieniu twórczości czy też kreatywności w Internecie. Twórczość zyskała potężne i bardzo popularne synonimy: kreatywność, kreatywność zbiorowa oraz generowanie, które przeszły w niezmiennym kształcie, podobnie jak wiele innych pojęć, z dyskursu anglosaskiego do innych języków. Częścią składową pojęcia Web 2.0 jest więc pojęcie user-generated content lub inaczej – zawartość generowana (tworzona) przez użytkowników.

Innym komponentem jest co-creativity, czyli kreatywność zbiorowa lub zespołowa. Te pojęcia zmuszają do zastanowienia się na tym, czy twórczość jest jeszcze wyłączną domeną jednostki, czy już nie, oraz czy każdy jest wystarczająco twórczy, by „generować zawartość” i czy ta zawartość jest warta uwagi. Codzienność pokazuje, że owszem, jest warta i na dodatek zyskuje ogromną uwagę całych rzesz ludzi poszukujących informacji dla nauki, pracy czy zaspokojenia ciekawości. Ciekawe, że zgodnie z Diagnozą społeczną 2011 osoby młodsze, a zwłaszcza uczące się i studenci, korzystają z Internetu w sposób bardzo wszechstronny, intensywny i zróżnicowany (72 % z 24 możliwych czynności w Internecie) (Batorski, 2011, s. 316).

Takim niewątpliwie bezkonkurencyjnym co do popularności zjawiskiem jest projekt społecznościowy Wikipedia, tworzony przez użytkowników nieodpłatnie według pewnych wspólnie przyjętych reguł oraz oceniany przez bardziej doświadczone zespoły również nieodpłatnie. W tej sferze poza kreatywnością sprawdzili

się takie wartości Web 2.0 jak otwartość oraz chęć zaangażowania (Lister, 2009, s. 307). Warto tutaj podkreślić, że Wikipedia – jako jedno z najwyżej wyświetlanych w wynikach wyszukiwarki Google oraz najczęściej wykorzystywanych przez uczniów i studentów źródeł wiedzy – ma wśród zasad „nieprzedstawianie twórczości własnej”, nawet jeżeli jest całkowicie słuszna i wysokiej jakości, natomiast każda informacja musi opierać się na potwierdzonych wiarygodnych, niezależnych, rzetelnych źródła (pl.wikipedia.org, 2012). Tworzenie Wikipedii ma charakter dialogiczny, bowiem ostateczny tekst konwencjonalnej encyklopedii został zastąpiony wiedzą jako efektem nieprzerwanej konwersacji (Lister, 2009, s. 309). W ten sposób, jak słusznie podkreślają niektórzy badacze, realizuje się utopijna wizja inteligencji zbiorowej, która pojawiała się jeszcze u cyberentuzjastów i technofilów lat 70. XX wieku. Realizuje się też współkreatywność oraz wzajemność w relacjach władzy, ponieważ każdy może tworzyć, jak również każdy może oceniać utwory, a nawet je redagować (Lister, 2009, s. 312).

Wspomniana kreatywność zbiorowa, którą można również ze względu na sieciową logikę Internetu nazwać „sieciową”, nawiązuje do takich pojęć jak wiedza kolektywna czy zbiorowa oraz kultura uczestnictwa (Jenkins, 2007; Kowalczyk, 2009). Bowiem nawet jeżeli użytkownik staje się współtwórcą, czy dzieli się posiadaną wiedzą lub informacją, okazuje się niemożliwością wiedzieć wszystko, a więc inteligencja zbiorowa jest alternatywą, pozwala na połączenie indywidualnych umiejętności i skrawków wiedzy w potężny zasób, za pomocą którego współtwórcy mogą dokonać czegoś naprawdę innowacyjnego. Inaczej mówiąc, jak stwierdził twórca tego pojęcia Pierre Levy, nie ma nic złego w tym, że zrobimy coś wspólnie z innymi, jeżeli nie potrafimy zrobić tego pojedynczo (patrz Jenkins, 2007). Człowiek to istota społeczna, więc może w społeczności nie tylko żyć i pracować fizycznie, lecz również tworzyć i pracować intelektualnie – najsukuteczniej w społeczności sieciowej.

Umiejętność poruszania się w sieci oraz łączenia się z najważniejszymi węzłami w celu pozyskania najważniejszych informacji oraz weryfikacji najbardziej przydatnej wiedzy może charakteryzować obecnych aktywnych użytkowników Internetu już od najmłodszych lat (w zależności od wieku). Jeszcze osiem lat temu prawie jednoznacznie negatywnie prezentowały się te umiejętności, jak również i chęć nauczania się (np. Jeran, 2004). Wyniki badań potwierdzały niskie kompetencje młodzieży w zakresie obsługi odpowiednich urządzeń, jak i znajomości sposobów pozyskiwania poszukiwanej informacji. Internet służył bowiem głównie do komunikacji, czyli uzupełniał telefon, pocztę i komunikację bezpośrednią, natomiast telewizję uważano za szybszy środek informacyjny, a książkę – za bardziej kompletny.

Na takim tle najbardziej odpowiednim wydawał się wniosek o tym, że Inter-



net jako miejsce poszukiwania informacji oraz pozyskania wiedzy jest tylko mitem, bo z olbrzymiej ilości informacji nie sposób korzystać bez ich odpowiedniego przesiewania, selekcji i redukowania do jedynie tych niezbędnych i prawidłowych w obawie przed szumem informacyjnym (np. Białowąs, 2007). Bard i Soderqvist również podkreślali problem braku uogólniającego spojrzenia, kontekstu, spójnego światopoglądu, na podstawie którego można byłoby filtrować, organizować i interpretować „ekstacyjny przepływ informacji” (2006, s. 97). Jako substytut najczęściej obecnie podaje się nowość, która później jest zastępowana czymś jeszcze nowszym, i w rezultacie „masy, mające za mało wiedzy, za to za dużo informacji, na samym dnie sieci o najniższym statusie są całkowicie zdane na łaskę Nowości w jej wulgarniej i strywalizowanej formie” (Bard i Soderqvist, 2006, s. 99).

Z wyraźnym wydzwiękiem ironicznym naukowcy nazywają obecne pokolenie młodych użytkowników już nie pokoleniem Web 2.0, lecz pokoleniem „Ctrl-C, Ctrl-V”, które to określenie nawiązuje do słynnych skrótów komputerowych do łatwego kopiowania i wklejania treści tekstowych, graficznych oraz ogólnie plików i folderów (np. Szpunar, 2012; Plagiarism..., 2011). Pokolenie Web 2.0 miało realizować specyficzne założenia epoki, lecz rzeczywistość przedstawia się różnorodnie, a najczęściej mniej optymistycznie, niż zakładano. Warto jednak podkreślić, że obecność kopiowania (choć niedozwolonego) i dzielenia się jest nieodłączną częścią świata Web 2.0, i jest ściśle związana z zasadami funkcjonowania społeczności sieciowych, przede wszystkim zasadą dzielenia się oraz umiejętnościami aktywnych użytkowników Internetu, które pozwoliłyby na stopniową internalizację informacyjnych zasobów Internetu w postaci wiedzy i mądrości.

Interesujący wobec tego wydaje się przypadek polskiej witryny Chomikuj.pl, zwłaszcza wobec tego, że konkuruje z Wikipedią w zakresie zaopatrywania polskich użytkowników uczących się i studiujących nie tylko w cyfrowe wersje podręczników, książek naukowych i czasopism, lecz także w różnego rodzaju literaturę, muzykę i filmy. W tym przypadku użytkownicy dzielą się dobrowolnie posiadanymi plikami, często pobierając je w jednym miejscu, a udostępniając na własnym profilu.

Nowy wspaniały świat cybertwórczości nie wywołuje mniej głosów krytycznych niż entuzjastycznych (Dreyfus, 2001; Keen, 2007). Podkreśla się m.in. potencjalny wymiar ekonomiczny tej sfery: „Web 2.0 pokazuje, jak nasza kreatywność i ekspresywność może stać się towarem, który następnie z powrotem się nam sprzedaje” (Lister, 2009, s. 313). Innym poważnym zarzutem jest natomiast kradzież takiego towaru, najczęściej pojmowana jako naruszenie własności intelektualnej. Praktyki prawne związane z prawami autorskimi i patentami dotknęły również sfery cyfrowej, a na obecnym etapie mają najwięcej pracy właśnie w tej sferze, bo technologie informacyjne i komunikacyjne sprawiły, że osoby niebędące

właścicielami dzieł mogą powielić i rozpowszechnić je mniejszym (albo praktycznie żadnym) kosztem niż oryginalny twórca. Łatwość kopiowania materiału jest właśnie tą najważniejszą obietnicą i zaletą technologii informacyjnych i komunikacyjnych, która doprowadziła do powstania ery informacji w tej, a nie innej postaci. Najbardziej przez „piractwo internetowe” cierpią korporacje muzyczne i filmowe, przy tym często podkreśla się, że twórcy poprzez zamieszczanie swoich utworów we współczesnym „drugim obiegu” często nawet zyskują (zarówno poprzez popularyzację twórczości, jak i pobieranie symbolicznych opłat za utwory). Celowo używam pojęcie „piractwo internetowe”, ponieważ moim zdaniem jest bliższe względem dyskursu powszedniego dotyczącego cyberprzestrzeni, zwłaszcza jej wpływu na młodych ludzi w oczach pokolenia starszego i mniej obeznanego ze światem Web 2.0. Jak to barwnie skrytykowali zwolennicy ruchu wolnego oprogramowania i zasady copyleft, podobne podejście świadczy o tym, że „nielegalne kopiowanie jest etycznie równoważne atakowaniu statków na morzach, porywaniu i mordowaniu ludzi nimi płynących” (Mylące..., 2012; o copyleft więcej Castells, 2003; Lessig, 2005).

Wśród wielości czynników oddziałujących zarówno na kopiowanie i rozpowszechnianie jak i na odtwórczy charakter wykorzystania informacji pozyskiwanej w Internecie warto podkreślić charakter samego dostępu do tej informacji, czyli brak technologicznej potrzeby odwoływania się do źródeł, bowiem format plików najczęściej pozwala zabierać je do swojej kolekcji na stałe. Tak było w przypadku z różnymi witrynami, które ułatwiały w różny sposób dystrybucję plików muzycznych i filmowych na własny, domowy użytek, często z zastrzeżeniem konieczności wykasowania owych plików po zaznajomieniu się z ich zawartością. Do firm, które prowadziły podobne witryny, były wystosowane pozwy, przynajmniej w kilku krajach, lecz internauci w odpowiedzi skorzystali z sieciowych możliwości Internetu i dzięki odnowionemu oprogramowaniu zaczęli się dzielić już nie plikami, ale adresami miejsc, gdzie się znajdują nie całe, lecz rozproszone po różnych komputerach w sieci części plików (Lister, 2009, s. 292). Sieć peer-to-peer zawiera tylko informację o lokalizacji plików, a więc formalnie łamią prawo tylko sami internauci – posiadacze komputerów i plików, ale postępy w ściganiu tego rodzaju przestępstw związane zresztą ze zwiększoną inwigilacją użytkowników były do czasu skutecznie ucięte w protestach przeciwko tak zwanym ustawom ACTA (np. Bendyk, 2012).

Protesty przeciwko ACTA pokazały, jak ważny jest wolny i otwarty Internet. Pojawiają się coraz nowsze argumenty na rzecz niekaralności moralnej i prawnej kopiowania i „dzielenia się”, np. słynny argument o tym, że nie ma w rzeczywistości czegoś takiego jak „oryginalność” i autentyczność”, bo twórca w swoim dziele nie tworzy, a miesza, miksuje istniejące wcześniej elementy i dotyczyć może to

zarówno muzyki, jak i literatury pięknej, zarówno artykułów naukowych, jak i filmów fabularnych.

Niewątpliwie wobec postępującej różnorodności świata i jego wymiaru informacyjno-komunikacyjnego mało kto jest w stanie zaproponować jednoznacznie oceniane racjonalne środki zaradcze odnoszące się do problemu piractwa zarówno ogólnego, jak i edukacyjnego. Niektóre rozwiązania techniczne lub prawne potrzebują dalszego dopracowania (Dąbrowski i Urbański; 2008). Wydaje się jednak, że sfera edukacji może wyrobić odpowiednie strategie i metody, dzięki którym uczniowie i studenci rozwiną nie tylko umiejętności wyszukiwania, oceniania, przesiewania informacji, ale i szacunek dla czyjegoś wkładu intelektualnego, świadomość konieczności wskazywania źródeł oraz ważności własnego wartościowego wkładu twórczego do globalnej skarbnicy wiedzy i informacji, z której wszyscy korzystamy.

Inne współczesne rozwiązanie to społeczność sieciowa, do rozwoju wartości której sfera edukacji również może się przyczynić poprzez wsparcie dla inicjatyw zespołowych czy też twórczej współpracy w grupach i sieciach. Warto więc uczyć i uczyć się bycia w społeczności dzielącej się dobrami intelektualnymi, bo jest to umiejętność cywilizacyjna (Lubina, 2010). Dotyczy to również umiejętności poruszania się w oceanie informacji – dzięki przynależności do społeczności już nie trzeba dokładnie wiedzieć samemu, gdzie szukać i czego szukać, wystarczy polegać na więziach i aktywnym uczestnictwie w społeczności sieciowej, nawet biorąc nieodpłatnie i w odpowiedzi dzieląc się nieodpłatnie swoimi zasobami i umiejętnościami, ulepszając i powiększając te zasoby również własną pracą twórczą z odpowiednim poszanowaniem kreatywności i wiedzy zarówno zbiorowej, jak i indywidualnej.

## REFERENCES:

- Anderson, Christopher. (2008). Długi ogon. Ekonomia przyszłości – każdy konsument ma głos. Poznań: Media Rodzina.
- Andrzejewska, A. (2012) Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni. W: 22. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/andrzej.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/andrzej.pdf)
- Batorski, D. (2011). Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych. W: J. Czapiński i T. Panek, Diagnostyka społeczna 2011. Warunki i jakość życia Polaków, (S. 299-327).
- Bendyk, E. (2012). Rewolucja. Czas Manifestów. Bunt sieci. Pozyskano z: <http://bendyk.blog.polityka.pl/bunt-sieci-2/bunt-sieci-manifesty>.
- Białowąs, A. (2007). Filozoficzne aspekty wykorzystywania informacyjno-komunikacyjnych technologii w procesie kształcenia i samokształcenia. W: P. Drzyzga (red.), Nowe media a tradycyjne środki przekazu. Tychy: Maternus Media.
- Castells, M. (2003). Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem. Poznań: Rebis.
- Castells, M. (2007). Społeczeństwo sieci. Warszawa: PWN.
- Christakis, N.A. i Fowler, J.H. (2011). W sieci. Jak sieci społeczne kształtują nasze życie. Sopot: Smak Słowa.
- Dąbrowski, P. i Urbański, J. (2008). Wolność kultury Creative Commons na tle regulacji prawnych w Polsce. W: Kanash, T. Społeczno-kulturowe oddziaływanie mediów w dobie społeczeństwa sieciowego. Mińsk Mazowiecki: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Nauk Społecznych im. Ks. Józefa Majki, (S. 69-97).
- Dobrołowicz, W. (1995). Psychodydaktyka kreatywności. Warszawa: Wyższa Szkoła Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej.
- Dreyfus, H. L. (2001). On the Internet. London and New York: Routledge.
- Dunaj, B. (1996). Słownik współczesnego języka polskiego. Warszawa: Wilga.
- Filiciak, M., Danielewicz, M., Haława, M., Mazurek, P. i Nowotny, A. (2010). Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze (Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS).
- Gajda, J. (2009). Internet jako narzędzie wspomagania kreatywności i innowacyjności. W: 19. Ogólnopolskie sympozjum naukowe „Komputer w edukacji”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2009/gajda.pdf>
- Gajda, J. (2002). Media w edukacji. Warszawa: Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP.
- Goban-Klas, Tomasz. (2002). Surfowanie czy żeglowanie w cyberprzestrzeni czyli

- o wychowaniu człowieka medialnego i mobilnego Homo Internetus. Pozyskano z: <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz0-r3.pdf>
- Hojnacki, L. (2011). Szkoła wobec nowych technologii – między szansą a zagrożeniem. W: 21. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/hojnacki.pdf>
- Jenkins, H. (2007). Kultura konwergencji. Warszawa: WAIP.
- Jeran, A. (2004). Mit Internetu jako miejsca poszukiwania informacji. W: Społeczeństwo informacyjne - wizja czy rzeczywistość? T. Kraków: BG AGH, (S. 213-221).
- Kazubowska, U. (2009). Odpowiedzialność jednostki w świecie mediów – analiza zjawiska i sposoby jej kształtowania. W: 19. Ogólnopolskie sympozjum naukowe „Komputer w edukacji”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2009/kazubows.pdf>
- Kazubowska, U. (2010). Twórczość życia codziennego w obliczu współczesnych mediów – aktualność i wyzwania przyszłości. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/kazubowsk.pdf>
- Keen, A. (2007). Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę. Warszawa: WAIP.
- Kołodziejczyk, W. i Polak, M. (2011). Jak będzie zmieniać się edukacja. Wyzwania dla szkoły polskiej i ucznia. Warszawa: Instytut Obywatelski.
- Kołodziejczyk, W. (2012) Szkoła i talent ucznia. W: 22. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/kolodzie.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/kolodzie.pdf) .
- Konieczniak, M. (2012) Cyfryzacja szkoły a jakość edukacji. W: 22. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/konieczn.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/konieczn.pdf).
- Kowalczyk, M. (2009). Kultura uczestnictwa, wiedza kolektywna, społeczność sieciowa. W: A. Maj, (red). Amatorzy kontra profesjonaliści. Nowe formy komunikacji w kulturze współczesnej. (s.90-94). Kraków: Wydawnictwo ExMachina.
- Lessig, L. (2005). Wolna kultura. Warszawa: WSiP.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant I. i K. Kelly. (2009). Nowe media. Wprowadzenie. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

- Lubina, E. (2010). Powstawanie i dynamika lokalnych społeczności internetowych. *Journal of Modern Science*. (Tom 1/7). (S. 253-263).
- Lubina, E. (2011). Technologiczne innowacje w nauczaniu dzieci - znak czasów. *Journal of Modern Science*. (Tom 2/9). (S. 39-48).
- Łażewski, E. (2009). Internet jako czynnik współczesnego wychowania i kształcenia. W: Kanash, T. Społeczno-kulturowe oddziaływanie mediów w dobie społeczeństwa sieciowego. Mińsk Mazowiecki: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Nauk Społecznych im. Ks. Józefa Majki, (S. 57-68).
- Morbiter, J. (2010). Szkoła w pułapce Internetu. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/morbiter.pdf>
- Musiał, E. (2012). „Sieciowcy” a potencjał edukacyjny Sieci. W: 22. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/musial.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/musial.pdf)
- Mylące lub nacechowane słowa i sformułowania, których lepiej unikać. (2012). Pozyskano z: <http://www.gnu.org/philosophy/words-to-avoid.pl.html>
- Nowakowski, Z. (2010). Kreatywna szkoła to twórczy uczeń – technologie informacyjne i Internet w nauczaniu przedmiotowym. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/nowakows.pdf>
- Plagiarism: The Ctrl+C, Ctrl+V boom. (2011). BBC News Magazine, 2 March. Pozyskano z: <http://www.bbc.co.uk/news/magazine-12613617>
- Rudnicka, I. (2010). Nowe media w pracy nauczyciela przedmiotów humanistycznych. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/rudnicka.pdf>.
- Sigva, R. (2011). Skala postaw twórczych versus odtwórczych. Kraków: Ministerstwo Edukacji Narodowej.
- Szpunar, M. (2012). Pokolenie Ctrl-C Ctrl-V. W: 22. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – Media – Edukacja”, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: [http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty\\_2012\\_10/szpunar.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2012/referaty_2012_10/szpunar.pdf)
- Szymański, M. S. (1987). Twórczość i style poznawcze uczniów. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Tadeusiewicz, R. (2006). Powody stosowania komputerów w edukacji. W: 16. ogólnopolskie sympozjum naukowe „Komputer w edukacji”, Uniwersytet Pedago-

giczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2006/Tadeusiewicz.pdf>.

Tanalski, D. (2011). Czy humaniści, etycy i moralisci są potrzebni? Czyli o potrzebie reformy pedagogiki. *Journal of Modern Science*, Tom 2/9, (S. 25-38).

Tanaś, M. (2010). Pedagogika wobec wyzwań technologicznych współczesności. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/tanas.pdf>

Tapscott, D. (2010). *Cyfrowa dorosłość. Czyli jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*. Warszawa: WAIP.

Tatarkiewicz, W. (2011) *Dzieje sześciu pojęć*. Warszawa: PWN.

Wasiółka, S. (2010). Edukacja w epoce cyfrowej. W: 20. Jubileuszowe ogólnopolskie sympozjum naukowe „Człowiek – media – edukacja”. Pozyskano z: <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2010/wasiolka.pdf>