

(Multi)mediji v izobraževanju in vsakdanjem življenju

1. Uvod

There is a story about the wireless pioneer Marconi (probably apocryphal, but useful nonetheless) at the moment of his greatest triumph: having set up his great experiment in the Northeast, and with a recipient in Florida, he awaited the opening of the new age of communication with a certain peculiar skepticism. For when an assistant called from the adjacent room where his wireless device was mounted »Marconi, Marconi! We can talk to Florida!« Marconi seems beset by doubt. Rather than celebrate, he asks »and do we have anything to say to Florida?« Cyber-enthusiasts around the world are excited by the fact that Stockholm can talk to Hanoi, and Hanoi to Tokyo, and Tokyo to Florida (Barber, 2002).

Zgornja zgodba je seveda le zgodba, koliko je »poučna«, je že stvar vrednostne sodbe. Lahko pa je temeljno izhodišče za premislek o novih medijih in njihovih multiplikativnih učinkih na celotno vsakdanje življenje. Kaj počnemo z novimi komunikacijskimi tehnologijami, zadeva predvsem same uporabnike in njihovo »domišljijo«. Prav tako ni enotnega »recepta« za »učinkovito« ali »ustrezno« rabo novih tehnologij. Rabe ustvarjajo posamezniki sami.

2. Tehnologije kot ogledalo, ki si ga postavljamo sami

The technology cannot save us from ourselves, it can only reflect all too candidly who we are (Barber, 2002).

Čeprav ljudje tehnologije pogosto razumejo kot nekakšne drzne znanilce (družbenih) sprememb – celo kot absolutne determinante družb –, pa se moramo zavedati, da tehnologije težijo zlasti k temu, da odražajo kulturo, v kateri so tehnologije nastale, ne pa da preobrazajo to kulturo (družbo). Gledano na dolgi rok obstaja precej vzročnih interakcij, v katerih inventivne tehnologije modificirajo družbo, kratkoročno gledano pa so tehnološke inovacije pogojene s samim značajem civilizacije. Medtem ko sta motor z notranjim zgorevanjem in elektrika v ZDA pospeševala razvoj avtomobilskega prometa, kar je vodilo k osebnemu prometu, medmestnemu prometu ter k suburbanizaciji in delavski mobilnosti, pa je bila ista tehnološka iznajdba v Evropi priložnost za oblikovanje močnega in razvejenega javnega prometa (železnice) in za krepitev urbane kulture. Tudi z novimi tehnologijami morda ne bo dosti drugače. Če je celotna atmosfera sodobnega sveta zasnovana na vrednotah demokracije, potem bodo tudi nove tehnologije uporabljene zlasti v smeri vse bolj izpopolnjenih demokratičnih institucij in mehanizmov. Če je – nasprotno – sodobna družba zagledana zlasti v komercialne, pridobitniške, potrošniške »vrednote«, bo tudi sama raba tehnologije postajala čedalje bolj komercialna, pridobitniška, potrošniška. Tehnologija nas ne more rešiti samih sebe, tehnologija lahko zgolj odraža to, kar smo (Barber, 2002: 2). Benjamin R. Barber ugotavlja, da tisti, ki kreirajo nove tehnologije, vnašajo v te inventivne tehnologije tudi sodbe, vrednote in predsodke, ki so jih ponotranjili v obdobju, ko so uporabljali stare tehnologije, s katerimi so odraščali. Kreatorji novih tehnologij torej pogosto ustvarjajo domneve o novi tehnologiji,

te domneve pa izvirajo v izkušnjah, ki so jih pridobili pri uporabi starih tehnologij. Novodobni akademiki, ki so zrasli ob prebiranju debelih knjig v knjižnicah, so našli v internetu odlični raziskovalni pripomoček. Zanje je internet nadomestek knjižnice, nadomestni referenčni sistem. Zato domnevajo, da je to osnovni namen spletnih strani. Barber opozarja, da naši otroci in vnuki, ki bodo socializirani v svet, ki je nabit s televizijskimi in internetnimi podobami, ne bodo imeli tovrstnih izkušenj s knjigami in knjižnicami. Zato bodo imeli glede novih tehnologij drugačna pričakovanja. Svetovnega spleta ne bodo imeli za izjemno priročno knjižnico, morda ga bodo uporabljali v povsem druge namene (Barber, 2002: 2).

Koristno in nujno se je začeti resneje zavdati večsmernih vplivov, ki potekajo na relaciji družba in mediji. V nasprotnem primeru smo postavljeni pred nevhvaležno izbiro: bodisi povečujemo medije in jih oznanjamo za nosilce razvoja in »virtualnega osvobajanja« bodisi afektirano pljuvamo po medijih in jim pripišemo prevelik (negativni) vpliv. Lastna raba medijev, zlasti pa medijska produkcija v smislu aktivnega kreiranja medijskih vsebin mora nenehno ohranjati zavest o medijih kot napravah, ki jih upravljamo posamezniki s svojo avtonomno pametjo.

3. Mediji in družba, kdo vpliva na koga?

»Effects are produced by people themselves, individually and in institutions, in interaction with media but not by the media directly«
(Mc Quail, 1996: 522)

Naglo širjenje in uporabo množičnih medijev (tisk, film, radio, televizija) je v 20. stoletju spremljala tudi zelo živahna razprava, ki je bila usmerjena na učinke teh množičnih medijev. Termin »učinek« se v strokovnih krogih ponavadi nanaša na dve različni zadevi: po

eni strani »učinek« pomeni potencial, sposobnost določenega medija, da informira in vpliva na prejemnike, skladno z željami pošiljateljev v množičnih medijih. Po drugi strani termin »učinek« pomeni različne, pogosto tudi nenačrtovane posledice za posameznika ali širšo družbo (Mc Quail, 1996: 521). V to smer je usmerjenih tudi veliko komentarjev, kaj slabega je ob vseh siceršnjih prednostih prinesel računalnik, internet in podobno.

Vera v brezmejen vpliv medijev se je toliko bolj utrdila spričo določenih značilnosti novih tehnologij. Zlasti za internet se ocenjuje, da ima tako rekoč neomejene možnosti posredovanja informacij, zvokov, podob, ob tem pa daje možnost doseganja velikega števila ljudi na nacionalni, kot tudi na globalni ravni, in sicer simultano. Za nove medije je značilna sposobnost preseganja komunikacijskih ovir, pa tudi čas, prostor, kultura, starost in ekonomske razlike ne pomenijo težav za e-komunikacijo. Novi mediji neznansko privlačijo precejšnje število ljudi. Dodaten dokaz za moč medijev najdemo v velikanskem kapitalu in denarju, ki ga porabijo oglaševalci množičnih medijev (McQuail, 1996: 521).

4. Tehnologije in družbe v interakciji

Stališče, po katerem množični mediji suvereno vplivajo na (»nemočne«) ljudi, je samo ena plat zgodbe. Po drugi strani namreč drži, da lahko tako načrtovane kot tudi nenačrtovane učinke medijev razumemo kot dobre ali slabe (za posameznika, družbo, institucije, kulturo). Obstaja veliko različnih individualnih, družbenih in kulturnih ovir, ki zavirajo učinke medijev. Medijev nikakor tudi ne moremo ločiti od drugih družbenih dejavnikov. Kolikšen je dejanski vpliv medijev na vsakdanje življenje, ni mogoče natančno ugotoviti ali »izmeriti«, saj gre pri vplivanju za preplet različnih dejavnikov. Navsezadnje se tudi ljudje med seboj

še kako razlikujemo, tako da so tudi učinki medijev na posameznike lahko zelo različni. Mediji se tudi nenehno razvijajo, podobno kot same tehnologije. Nenehno se razvijajo tudi družbena okolja, ljudje se ves čas spreminjajo (Mc Quail, 1996: 522). Niso torej mediji tisti, ki enosmerno in dokončno vplivajo na nemočne subjekte, ki se na milost in nemilost prepuščajo vplivu medijev, temveč so mediji zlasti naprave, ki jih upravljamo posamezniki. Od tod sledi, da ne gre za učinke medijev na ljudi, temveč se moramo zlasti vprašati, kakšne so dejanske rabe medijskih tehnologij s strani posameznikov. Televizija ali računalnik sta sama na sebi zgolj »škatli«, posameznikova takšna ali drugačna uporaba take škatle pa pripelje v različne oblike »odvisnosti«, »pasivnosti« ali pa (inter)aktivnosti. Odvisen ali pasiven je posameznik, on je tisti »aktivni člen« v interakciji računalnik–oseba, ki je spričo lastne rabe postal »odvisen«, »pasiven«. Takšnega, odvisnega namreč, ga ni naredil računalnik, temveč on sam!

Vsako novo tehnologijo spremljajo bolj ali manj preroške sodbe o njenih vplivih na vsakdanje življenje. To smo doživeli pri radiu ali pri televiziji v 30. in 40. letih prejšnjega stoletja. Tudi splet oziroma računalniško posredovana komunikacija (okr. RPK) se je v svojih začetkih predstavljala kot izpolnitev raja na zemlji. Pisci z začetka 90. let prejšnjega stoletja, na primer Howard Rheingold v svoji znani knjigi *Virtual Community* (Rheingold, 1994), so poudarjali komunikacijske kvalitete spleta, še zlasti pa možnost, da se skupine in skupnosti lahko oblikujejo brez prostorskih in časovnih omejitev (Burnett, Marshall, 2003: 8). Tehnološke (z) možnosti RPK naj bi omogočale aktivnejšo in bolj angažirano javnost, to pa naj bi vodilo v obdobje izpopolnjene demokracije. Internet je ponujal široko polje aktivnosti in izboljšav: elektronsko poslovanje naj bi omogočilo boljše poslovne rešitve, splet kot izjemna informacijska baza podatkov pa je deloval kot najbolj raznovrstna knjižnica, ki jo ima posameznik

nenehno pri roki. Ta predvidevanja so vključevala predstavo, da so vse tehnološke spremembe pravzaprav nujne, če želimo boljšo družbo, srečnejše življenje, učinkovitejšo državo. Ta ideologija je torej kreirala željo po kulturni transformaciji, ki jo obljublja tehnologija. Ob tem pa so premisleke o novih tehnologijah pogosto zreducirali na zgolj funkcionalno plat novih tehnologij. Diskusije so se tako osredinile zlasti na vprašanje, kako razširiti, implementirati in integrirati nove tehnologije v vsakdanje življenje, kritiki pa so tovrstne pristope poimenovali s terminom »tehnološka racionalnost« (Burnett, Marshall, 2003: 9). Namesto da bi se vprašali, kakšne vsebine ali strukture bi bilo smotno uveljaviti na spletu, so se razprave ustavljale pri vprašanju, kako privabiti čim več ljudi na splet.

Tehnološka racionalnost vodi tudi v perfekcionizem glede tehnološke izpopolnjenosti spleta, v nenehno izpopolnjevanje programov. Pomembneje bi se bilo vprašati, kaj bomo s pomočjo spleta (koristnega) počeli. Posamezniki so sprejeli tekmo imeti najnovejši model računalnika, za marsikoga je to postala kulturna realnost, ki oblikuje vsakdanje življenje. Ta enosmerni in nerefektirani pogled na tehnologijo, ki naj bi bil prvi sprožilec družbenih sprememb, nekateri imenujejo tehnološki determinizem (Burnett, Marshall, 2003: 9).

Vsekakor je jasno (čeprav včasih težko dokazljivo), da imajo množični mediji ponavadi zelo raznolike in zlasti nasprotujoče si učinke na ljudi, na kar vpliva vrsta dejavnikov, na primer kontekst in prostor (javno–zasebno, individualno–skupinsko, formalno–neformalno). Obstaja nesporno dejstvo, da učinke medijev pravzaprav ustvarjajo ljudje sami, bodisi posamično bodisi v institucijah, zlasti pa skozi interakcijo posameznikov z mediji. Torej ne gre za direkten in enosmeren vpliv medijev na posameznike. Posamezniki niso nemočni osebk, na katere »pritiska« televizijski ali radijski program, prav tako posameznikom internet ne vsiljuje, po katerih spletnih straneh mora-

jo »deskati«, in internet jim ne ukazuje, da morajo spričo na internetu zagotovljene anonimnosti žaliti sogovorce on-line, jih obkladati s seksističnimi oznakami, internet jih ne sili v nestrpnost. Nasprotno, ljudje so tako v realnem svetu kot tudi v svetu on-line žaljivi, nestrpni, nesramni zato, ker so sami zavestno izbrali takšen tip komunikacije.

Kot primer lahko navedemo razprave o stopnji »socialnosti« RPK, ki so se razvlele v začetku 90. let 20. stoletja, in ki so poskušale ugotoviti, v kolikšni meri je ta komunikacija »ustrezna« za razvoj medsebojnih odnosov. Nedvomno obstajajo določene tehnološke značilnosti RPK – na primer manko socialnokontekstualnih znakov (npr. odsotnost mimike, gestikulacije, očesnega stika, anonimnost) – prav v teh pa so nekateri raziskovalci videli ključni razlog za »hladnost« RPK (Spears, Lea, Postmes, 2001). S tem so pripisali določenim značilnostim RPK preveliko težo, hkrati pa prezrli, da rabo ustvarjajo ljudje, ne računalniki. Računalniško posredovana komunikacija kljub pregovorno skopi ortografiji vseeno omogoča, da ljudje komunicirajo na način, ki (lahko) zadovolji njihove (komunikacijske) potrebe. Prek računalniško posredovane komunikacije je torej mogoče vzpostavljati enako široko paleto bolj ali manj kompleksnih medsebojnih odnosov, kot to počnemo v neposredni komunikaciji. Če imajo nekateri posamezniki v virtualnem prostoru zelo »brezosebne odnose«, seveda to nikakor ni posledica (tehnoloških) značilnosti RPK, ampak je to zavestna odločitev posameznika, ki želi imeti določene odnose. »Hladni« ali »topli« odnosi so zlasti odvisni od posameznikov in njihovih pričakovanj, kako želijo komunicirati po internetu. (Praprotnik, 2007: 263) To pomeni – se ponavljamo –, da je »problem« v posameznikih, ne pa v tehnologiji. Tako za realni, fizični svet kot tudi za svet on-line velja, da smo predvsem sami odgovorni za lastna dejanja, ne pa taki ali drugačni pripomočki, in ne glede na okoliščine smo zlasti sami tisti, ki ustvarjamo takšne ali

drugačne odnose. Sami odločamo, kako bomo komunicirali in kakšne odnose bomo ustvarjali s soljudmi. Matrica internetnih situacij torej marsikdaj pomeni preprosto ekstenzijo, podaljšek, skratka nadaljevanje obstoječih praks iz vsakdanjega življenja *off-line*.

5. Prihodnost izobraževanja v luči novih informacijskih in komunikacijskih tehnologij

Spremembe na področju novih tehnologij zaznavajo predvsem mlajše, zlasti šolajoče se generacije, ki so v nenehnem stiku z vrstniki. V tej tehnološki in informacijski »poplavi« lahko zato svoj pozitivni prispevek prida tudi izobraževalni proces. Sicer noben izobraževalni sistem ne more posameznika preprosto prepričati, kaj so učinkovite rabe novih tehnologij, saj ima vsak svoj pogled na rabo tehnologij. Lahko pa izobraževalne institucije vključijo tehnologije v šolski kurikulum na način, ki bo posameznike usposobil za aktivno in samostojno življenje v svetu novih tehnologij. Še posebno to velja v današnjem času, ko je znanje čedalje manj hermetično zaprta škatla, ki ni dovzetna za vplive iz okolja. Znanje postaja izrazito aktiven produkt nenehne interakcije med posameznikom, družbo, institucijami in mediji. Izobražujemo se marsikje in na marsikakšen način. Še preden vstopimo v različne problemske sklope na relaciji mediji–izobraževanje, pa lahko natančneje pogledamo v samo naravo izobraževanja.

Izobraževanje v širšem pomenu vključuje pridobivanje znanja in učenje različnih spretnosti. Znanje je po svoje raztegljiv pojem, vsekakor pa ne pomeni samo neposredno preverljivega znanja, temveč pomeni različne oblike kapitala (kulturni, socialni), ki ga lahko učeči se posamezniki pozneje v življenju s pridom preobražajo tudi v ekonomski kapital. V procesu izobraževanja posamezniki oblikujejo tudi svoje vrednote, stališča, moralne ocene

o določenih pojavih. Pri oblikovanju le-teh pa namerno ali nenamerno sodeluje tudi izobraževalni proces. Iz modernistične perspektive je izobraževanje obljubljal osvobajanje človeštva iz spon nevednosti, obljubljal je pomoč pri širjenju racionalnih oziroma znanstvenih ugotovitev, kar naj bi osvobajalo ljudi iz tradicionalnih okovov in praznoverja. Naloga izobraževanja v času moderne je bila vzpostavitev avtonomnega subjekta, torej posameznika, ki se samostojno in suvereno odloča o svojem delovanju.

Obrat nastopi s postmodernistično navdahnjenimi pristopi, ki zanikajo obstoj trdnega jedra vednosti. Postmodernizem je tudi kritičen do poskusov, ki poskušajo ljudem posredovati eno in edino verzijo resnice. Postmodernistični misleci zavračajo stališče, da lahko znanost in racionalnost odpravita vse človeške probleme, in predlaga, naj bodo ljudje skeptični do vsakršnih temeljnih resnic, do dokončnih pojasnil in teorij in vnaprej sprejetih paradigem. Postmodernizem je sumničav tako do liberalnih trditev, da se človeški potenciali lahko dosežejo skozi izobraževanje, kot do konservativnih trditev, da izobraževanje omogoča vzpostavljanje skupnih vrednot in družbene solidarnosti, skeptičen pa je tudi do radikalnih socialdemokratskih stališč, po katerih izobraževanje lahko producira enakost možnosti. Postmodernizem zavrača možnost obstoja enega in edino dobrega kurikulumu, kateremu bi morali slediti v šolah. Tovrstnemu stališču seveda sledijo naslednji pomembni »vsebinski« poudarki: če ni nikakršnega enotnega niza ali nabora splošno sprejetih resnic, ki bi jih (vsi) sprejemali, potem tudi ni podlage za trditev, da se določena stvar mora poučevati v vseh šolah (in da je nekaj drugega lahko iz vseh šol izključeno). Avtorja, kot sta Usher in Edwards, zagovarjata stališče, da morajo izobraževalne institucije poučevati veliko različnih stvari in da morajo sprejeti stališče, da obstajajo različne resnice. Za postmodernizem je po

drugi strani značilno razsrediščenje znanja – gre za korak stran od razumevanja določenega znanja kot osrednjega za vso vednost in nadrejenega drugim oblikam vednosti (Haralambos in Holborn, 2004: 728).

6. Tehnologija ni (zgolj) orodje, njena raba odraža način razmišljanja

Učitelji počasi spoznavajo nekatere prednosti računalniško posredovanih (multi)medijskih vsebin, zlasti pa spremembe, ki jih predvideva učinkovita uporaba tehnologij.

Moderno izobraževanje je namreč čedalje manj prepričano o »gotovih dejstvih« in se oddaljuje od klasičnega izobraževanja, ki gradi na premisi, da obstaja fiksni svet, ki ga mora učeči se posameznik spoznati. Vednost in znanje nista razumljena kot statična in »izmerljiva« pojava, temveč sta fluidna in dinamična. Znanje ni zaprta »škatla«, ki jo mora profesor prenesti na učenca, temveč je nekaj, kar se ustvari v samem pedagoškem procesu. Tovrstno izobraževanje pomeni več stvari hkrati: skupno delo učencev in profesorjev, tesnejše odnose udeležencev v izobraževanju v šoli in tudi zunaj nje, posredovanje znanja v trenutku, ko to znanje potrebujemo za razrešitev določenega problema, učenje v interdisciplinarnem kontekstu, ne pa ločevanje problematik, profesorjevo privzemanje vloge mentorja in učečega se posameznika hkrati, saj je tudi znanje rezultat skupnega sodelovalnega procesa (*collaborative learning* – sodelovanje v nalogi – usmerjeno k skupnemu cilju). Tako izobraževanje pomeni, da si posamezniki pridobivajo lastno, individualno pogojeno vednost (znanje) in se ne prepustijo klasičnemu memoriranju neskončnih podatkov, ki jih posreduje avtoriteta v vlogi profesorja. Taka reforma predvideva po mnenju Beverly Hunter (Hunter, 1995: 87) skupno delo na projektih in problemih, ki so intrinzično povezani z vsemi udeleženci. Spremeni se

tudi spoznavanje drugih kultur, ki ne poteka prek knjig, temveč poteka skozi neposredno soočenje s pripadniki drugih kultur.

7. Glavne ovire na poti k učinkoviti uporabi novih komunikacijskih tehnologij

Obstaja precej raziskav, ki so se osredinile na vprašanje prednosti in potencialnih slabosti/omejitev računalniško podprtega izobraževanja in ki so zajele različne vidike tega problema, bodisi organizacijski, socialno-psihološki, komunikacijski (Agre, 2001; Bonano, 2001; Codde, 2001; Collins, Berge, 1997; Downes, 1997; Gerson, 2000; Markel, 2001; McAlister, Rivera, Hallam, 2002; Perrin, Mayhew, 2000; Lapadat, 2002; An, Frick, 2006; Benbunan, Hiltz, 1999).

Marsikdaj se krivda za neuspeh implementacije novih tehnologij pripiše bodisi nezadovoljivi ravni dostopnosti do teh tehnologij bodisi sami profesorji – mentorji niso dovolj pripravljeni, usposobljeni ali pa motivirani. Za tiste profesorje, ki so uspešno vključili tehnologije v svoj pedagoški proces, ni bila kakovost tehnologije tista, ki je naredila kvalitativni preskok, odločilnega pomena je bila kakovost profesorjevega usposabljanja za učinkovito rabo tehnologije.

Pri tem naj opozorimo še na predhodne analize uspešnosti implementacije e-izobraževanja. Raziskovalec Gaytan utemeljeno trdi, da bi te analize morale prenehati meriti kakovost e-izobraževanja v primerjavi s standardnimi izobraževalnimi metodami. Njihov primarni cilj je bil predvsem v tem, da so z različnimi parametri pokazale, kako je ali kako e-izobraževanje ni učinkovito v primerjavi s klasičnim pristopom. Marsikdaj so analize celo pokazale, kako e-izobraževanje dosega učinke, ki jih redko dobimo pri klasičnem pouku. Vendar pa bi si analize morale zastaviti ambicioznejši cilj in ugotoviti, ali e-izobraže-

¹ »International seminar Bologna and the challenges of e-learning and distance education« s podnaslovom: *The contribution of non-classical learning and teaching forms to the emerging European higher education area.*

<http://www.Bologna-Bergen2005.no>

Konkretno besedilo najdemo v pdf obliki na strani:

http://www.Bologna-Bergen2005.no/EN/Bol-sem/Seminars/040604Ghent/040605_Recommendations.pdf

vanje krepi celotno znanje in razumevanje, kaj je učenje in izobraževanje (Gaytan, 2007: 6). Treba je omeniti pomen kombiniranega sistema izobraževanja, kjer se nove tehnologije smiselno in seveda glede zmožnosti in sposobnosti akterjev v procesu uvajajo v klasični pouk, ki je klasičen zgolj glede uporabe uveljavljenih in vsem dostopnih možnosti. Izključno e-izobraževanje je primerno v zelo omejenem obsegu in to tem manj čim nižja je starost udeležencev in čim nižja je njihova stopnja izobrazbe.

Tudi mednarodni seminar »Bologna ter izzivi e-izobraževanja in izobraževanja na daljavo«¹ je opozoril, da je treba e-učenje in učenje na daljavo upoštevati kot sestavni del rednih dejavnosti osnovnega procesa visokega šolstva. E-učenje kot del dobro uravnotežene zmesi ni le uporabno, ampak je za uresničitev vseh možnosti vseživljenjskega učenja tudi nujno, saj omogoča samostojno učenje in se brez težav prilagaja individualnim potrebam, prav tako zagotavlja zadostno fleksibilnost.

8. Interaktivnost še ni interakcija

Tehnologija računalniško posredovane komunikacije seveda daje možnost tako propagirane *interaktivnosti*, torej možnost večsmernе komunikacije, ene osebe z mnogimi (*one-to-many*) ali pa mnogih z mnogimi (*many-to-many*). Poznamo tudi termin *interakcija*, ki pomeni medsebojno delovanje oziroma medsebojni vpliv in izmenjavo, v kateri posamezniki ali skupine vplivajo drug na drugega. Tovrstno interakcijo, ki je prednostni cilj in obljubljena kakovost modernega izobraževanja, pa seveda

ne more zagotoviti še tako dovršen interaktivni sistem računalniško posredovane komunikacije. »Motor« interakcije so posamezniki, skupine in njihove komunikacijske potrebe, motivacije, namere, interaktivnost pa je zgolj teoretična kvaliteta, ki jo ima tehnološki sistem, vendar brez posameznikove motivacije in idej nima nikakršne vrednosti. Prvi korak bi torej moral biti, da sami profesorji oblikujejo nove vzorce izobraževanja, ki bi vključevali skupinsko aktivnost ter hkratno poučevanje in učenje. Še enkrat pa pripominjamo, da bo k bolj »sproščeni« uporabi tehnologij še največ prispevala temeljita profesorjeva seznanitev z uporabnostjo novih medijev, kot tudi pozitivno sprejemanje novih didaktičnih pristopov s strani učecil.

Pričakovanja študentov in mentorja/profesorja se lahko namreč bistveno razlikujejo. Študenti včasih niso seznanjeni s seminarji in mentorstvom kot obliko dela in pogosto raje izberejo pasivno vlogo. Zato morajo mentorji pojasniti namen seminarjev. Vsaka nova oblika učenja mora biti natančno predstavljena, pojasnjena mora biti tudi vloga nove oblike dela v strukturi učnega predmeta. Zlasti v tistih disciplinah, kjer uporaba računalnikov ni razširjena, lahko uvajanje novih komunikacijskih tehnologij izzove odpor. Zato udeleženci potrebujejo tako pedagoško kot tehnično pomoč. Če omogočimo fleksibilen dostop do gradiva, na primer tako, da gradivo (članke, video predstavitve) postavimo na spletne strani ali v posebne mape diskusijskega foruma, lahko s tem pomagamo sodelujočim, da si bolj avtonomno organizirajo zahtevane aktivnosti (Praprotnik, 2003: 106).

Na uspešnost e-forumov vpliva več dejavnikov, pogosto pa se učinkovita raba izpopolni šele po nekajletni uporabi. Implementacija tudi vpliva na predhodne obstoječe učne metode, jih morda modificira ali pa nekatere celo opusti. Najbolje je v začetnem letu opraviti evalvacijo v skupini.

Obstajajo nekateri najbolj pogosti problemi, ki bi jih moral vsak mentor resno pretehtati,

preden načrtuje implementacijo forumov *on-line* v učni proces.

- a) Koliko časa lahko namenite projektu vzpostavljanja računalniško posredovane komunikacije? Priprava gradiva in prilagoditev gradiva za specifično okolje v virtualnem forumu bo najbolj verjetno zahtevala dodatno energijo in čas.
- b) Do katere stopnje lahko modificirate izobraževalni proces in razporeditev učne snovi? Vsaka nova aktivnost, ki bi jo izvajali v diskusijskih forumih *on-line*, mora biti vgrajena v kurikulum, kar bo zahtevalo spremembo aktivnosti znotraj in zunaj učnih ur.
- c) Osebnosti, povezane z informacijskimi in komunikacijskimi tehnologijami. Mentorji/profesorji morda potrebujejo pomoč ali pa strokovnjakov za programsko opremo. Prav tako bodo morda tudi študenti in dijaki potrebovali pomoč ali pa nekakšen skupen hitri tečaj s področja komunikacije prek forumov.
- d) Dostop do primerne programske opreme, potrebne za računalniško posredovano komunikacijo. To je lahko velik problem, čeprav so zdaj šole in fakultete relativno dobro opremljene, programska oprema za vgradnjo forumov *on-line* pa je tudi cenovno dostopna vsaki šoli ali fakulteti.
- e) Stališča študentov/dijakov. Študenti in dijaki so pod vplivom predhodnih učnih izkušenj, to pa lahko vpliva na zavračanje uporabe novih gradiv ali novega načina dela na inventiven način (Praprotnik, 2003: 106–107).

Motivirati dijake/študente za uporabo elektronskih orodij za namen računalniško posredovane komunikacije, je lahko zlasti izziv pri disciplinah, ki zgolj omejeno uporabljajo računalnike (družboslovje). Zato je potrebno razložiti, kako se ta sredstva ali zastavljeni učni cilji, ki jih bomo izvedli s pomočjo komunikacijskih tehnologij, vklaplajo v siceršnji kurikulum, in da nudimo pomoč pri pridobivanju novega

znanja s pomočjo novih učnih tehnik in učnih metod.

Obstajajo številni načini spodbujanja uporabe komunikacijskih tehnologij:

- a) Dostopnost: dostopnost je prva in osnovna stvar pri določanju, kdaj in kje je lahko RPK uporabljena, znotraj in zunaj šolskega pouka ali študija. Preveriti moramo različne elemente, da zagotovimo uporabo elektronskih orodij za neodvisen študij. Internet povezava je osnova predpostavka, zagotoviti moramo tudi uporabniška imena za registracijo. Pridobiti moramo potreben *software*, ki ga vgradimo samo v računalnike, namenjene dijakom/študentom. Vsa elektronska orodja morajo biti dostopna vsem študentom/dijakom.
- b) Podpora: študenti/dijaki se bodo morali prilagoditi novim tehničnim spretnostim in načinom dela. Zelo koristno je, če učni proces s pomočjo računalniško posredovane komunikacije vpeljemo z začetnim uvodnim tečajem spoznavanja komunikacijskih orodij, kjer predstavimo glavne tehnične značilnosti ter spretnosti, ki so nujne pri konkretni uporabi pri določenem učnem predmetu. Prav tako je koristno, da zagotovimo pomoč zunaj uradnega šolskega pouka, ko študenti/dijaki delajo doma. Omogočiti moramo elektronski naslov za vsa morebitna vprašanja. Na forumu lahko postavimo tudi posebno mapo s pogostimi vprašanji (*Frequently Asked Questions*).
- c) Spreminjanje stališč: Mentorji morajo razložiti, da ta orodja dajejo nekatere osnovne elemente, bistvene za izobraževalni proces (iskanje informacij po internetnih spletnih straneh, posredovanje informacij, komunikacija, kritično branje, prezentacija). Z učinkovito rabo RPK bodo študenti/dijaki prepoznali pravo vrednost novih veščin na svojem disciplinskem področju.
- d) Razvoj kurikuluma: Za uvajanje novih komunikacijskih tehnologij je treba spremeniti nekatere vidike učnega procesa.

Nove naloge ali tehnike morajo biti smiselno vključene v siceršnji učni program, tako da dijaki/študenti vidijo RPK kot smiselno organiziran del celega učno-raziskovalnega procesa. Dijakov/študentov ne smemo preobremeniti z delom. Nekateri vidiki pouka (domače naloge, predavanja) morajo biti prilagojeni in zmanjšani, s tem se ustvarita prostor in čas za nove aktivnosti (Praprotnik, 2003: 107–108).

9. (Multi)medijske vsebine v izobraževanju

(Multi)mediji so lahko nosilci sprememb v izobraževanju, vse pa je zopet odvisno od samih posameznikov. Če želimo začeti spreminjati to, kar počnejo profesorji v učilnicah, bi morali začeti spreminjati tudi same domneve o tem, kaj je znanje in kaj je učenje. Reforme v izobraževanju se ne morejo začeti z vladnimi direktivami »od zgoraj navzdol«, z opremljanjem šol z najnovejšo tehnologijo. Reforme se morajo začeti s tem, kako se študenti izobražujejo in kako profesorji učijo. Podobno bi se reform, ki potekajo od posameznika navzgor, k državi, moral lotiti na ravni delovanja demokratičnih institucij države, kar pa težko pričakujemo.² Tako učenci kot profesorji bi se morali zavedati, kaj lahko in česa ne morejo pričakovati pri vključevanju novih komunikacijskih tehnologij. Ustreznemu didaktičnemu pristopu k poučevanju bo zelo preprosto sledila tudi ustrezna praksa oziroma uporaba tehnologije. Pomembnost zadnje misli je v naslednjem: tehnologije same na sebi ne bodo pripomogle k reformi izobraževanja, reforme bodo posledica spremenjenega razumevanja tega, kaj je izobraževanje oziroma učenje. Zato se ne smemo osredotočiti na to, kaj tehnologija »zmore«, osredotočiti se moramo na vprašanje, kaj zahteva sam proces izobraževanja, kaj so njegovi cilji, torej kaj zmoremo mi. Izobraževanje moramo razumeti kot sodeloval-

² Možnosti in prednosti interaktivne in vsem dostopne e-komunikacije, ki daje možnost za aktivno participatorno demokracijo, niso pripravljeni vsi sprejeti in takim modelom tudi niso naklonjeni. Tak model demokracije, torej model odločanja in upravljanja zadev javnega pomena, se namreč bistveno razlikuje od sedanje predstavniške demokracije. Ta si aktivnost državljanov predstavlja drugače; pravzaprav si želi pasivnega državljana, ki hodi zgolj na volitve. Benjamin Barber (Barber, 2000/2001: 5) duhovito ponazarja problem trenutne predstavniške in plebiscitarne demokracije:

»Sedaj pa preidimo k tretji značilnosti, k interaktivnemu značaju novih tehnologij, v primerjavi s pasivnim značajem tradicionalnih enosmernih tehnologij pošiljanja. Današnja predstavniška demokracija je postala igrišče za televizijske gledalce. Kaj je potrebno, da smo danes državljani? Gledanje televizije. Na tak način smo državljani. Gledamo televizijo - pasivno. [...] Raje gledamo vladajoče. V jeziku liberalizma smo pravzaprav pazniki. Naša naloga je, da izvajamo nadzor nad vladajočimi in poskrbimo, da ne zlorabljajo svojo moč. Vendar je to pasivna funkcija. Z vidika predstavniške vlade je torej tehnologija, ki vključuje ljudi, ovira. Predstavniška vlada na splošno želi, da so državljani aktivni enkrat na leto – na dan volitev. In potem vlada želi, da gredo ljudje domov in prepustijo vladanje vladi. Nič ni bolj moteče za birokratskega politika, kot je aktivni državljan, ki tudi po končanih volitvah pravi: 'V redu. Še vedno sem tukaj. Želim več kot pa zgolj voliti. Želim pomagati. Želim sodelovati.' Na to politik v modelu predstavniške demokracije odgovori: 'Ne, hvala, za to bomo sami poskrbeli. To je naše delo. Zato ste nas izvolili. In če vam ni všeč naše ravnanje, nas prihodnje leto vrzite ven. Vendar pa nas sedaj pustite, da vladamo.'

Plebiscitarna demokracija je v tem primeru podobna predstavniki demokraciji. Zadnja stvar, ki si jo populist želi, so aktivni mobilizirani državljani, ki sodelujejo pri političnem delovanju. Tudi ta demokracija ceni pasivne državljane in zanjo torej interaktivni potencial nove tehnologije ni preveč koristen. Za trdno in načrtno demokracijo, kjer bodo ljudje sami igrali vlogo pri vladanju, pa je aktivno in angažirano državljanstvo plus.« (Barber, 2000/2001: 5).

ni proces, ne pa kot statično točko, kjer poteka »transmisija« znanja od ene osebe k drugi.

10. Študij multimedijev kot sinergija teorije in prakse

Zlasti mlajše generacije so že zelo dobro »opremljene« z različnimi tehnologijami, manj znano pa je, v kolikšni meri poznajo produktivne in inventivne rabe novih tehnologij. Prav zato je koristno širjenje vednosti s tega področja,

tudi izdajanje revij, kakršna je denimo revija *Medijska vzgoja in produkcija*, katere osnovni namen je objavljanje člankov s področja medijske vzgoje in produkcije, prikaz praktičnih izkušenj in rešitev, hkrati pa pomeni možnosti, ki jih imajo učitelji na področju medijske vzgoje. Skupni cilj teh aktivnosti je ustvariti mrežo produkcijskih enot, ki bodo ponujale medijske projekte za izobraževalni sistem (Zakrajšek, 2008: 2). Sicer se rabe tehnologij lahko zelo razlikujejo, ocena smiselnosti določene rabe pa je v veliki meri stvar individualnega okusa. Priključimo si citat z začetka besedila: imamo kaj »povedati« s pomočjo novih tehnologij? Na tovrstno vprašanje sodobno izobraževanje ne more ponuditi enoznačnega odgovora, lahko pa posameznikom ponudi natančnejši vpogled v odnos (multi)medijska tehnologija – družba. V to smer je usmerjen tudi študij multimedijev oziroma medijske produkcije, ki kombinira družbena in humanistična spoznanja o komunikaciji s praktično naravnanimi primeri aplikacij multimedijskih tehnologij. Tovrstna interdisciplinarno zasnovana struktura skupaj z množico dodatnih opcij, ki so vgrajene v program, pa študentom omogoča kakovostno pripravo za doseganje zahtev, ki jih pred njih postavlja čedalje bolj fluiden trg delovne sile.

Zanimanje za multimedijske vsebine je med mlajšo šolajočo se generacijo precejšnje, sama uporaba multimedijev, torej simultane uporabe različnih tipov (elektronskih) medijev, kot so besedilo, zvok in vizualna sredstva (Van Lieshout, Egyedi, Bijker, Wiebe, 2001: 1) pa zajema vse več populacije.

Diplomanti študija multimedijev oziroma medijske produkcije nimajo le natančnega vpogleda v različne multimedijske aplikacije, temveč so sposobni učinkovito uporabljati znanje v konkretni življenjski situaciji. Biti opremljen s tovrstnim znanjem pa hkrati nujno pomeni biti opremljen tudi s teoretičnim znanjem, kaj so učinkoviti interaktivni multimediji in zlasti –, zakaj so učinkoviti. To vprašanje pa se že navezuje na samo rabo; določena

multimedijska raba ni učinkovita zato, ker ima vgrajen tak ali drugačen *softver*, temveč zato, ker smo jo uporabili na določen *način*.

Multimedijske tehnologije so tudi izjemno primerne za nenehno preverjanje razvoja, prilagoditev in oblikovanje novih praks. Čeprav so namreč uporabniki omejeni s samo tehnologijo, skladno s katero lahko uporabljajo multimedije, pa lahko hkrati to tehnologijo tudi prilagodijo individualnim aspiracijam, ali pa prvotne rabe multimedijev inventivno nadomestijo z novimi uporabniškimi cilji.

Gre za izrazito multidisciplinaren študij, ki vključuje osnovne zakonitosti in teorije iz komunikacijskih znanosti, računalniških znanosti, fizike, psihologije, sociologije, lingvistike, fiziologije, glasbe, grafičnega oblikovanja, prava in drugih disciplin, vse skupaj pa je temelj za produktivno uporabo multimedijev. Osnovni problemski cilj multimedijev je nenehno na križišču medčloveške komunikacije in tehnologije, prodorni študenti pa bi si morali nenehno zastavljati vprašanje: Kako na najboljši način komunicirati z drugimi – kar je cilj multimedijev? Podlaga študija je poznavanje računalniške tehnologije, zato mora študij po drugi strani študentom predstaviti relevantne komunikacijske in računalniške teorije, ki so podlaga za učinkovito rabo multimedijev in za uspešne multimedijske prezentacije. Tovrstne teorije kljub svoji navidezni suhoparnosti zelo pomagajo uporabniku multimedijskih tehnologij v razumevanju in razlagi učinkovitosti multimedijev. Ob teoriji imamo po drugi strani tudi nenehno prakso, kjer se študenti soočajo z raznovrstnimi aplikacijami multimedijev v zelo različnih življenjskih sferah: aplikacija multimedijev v sferi znanstvene analize in raziskovanja, v sferi profesionalnih prezentacij, v obliki izobraževalnih inštrukcij, v poslovnem svetu, v zabavi, pri prostočasnih aktivnostih, v polju umetnosti, uporaba multimedijev v sferi oseb s posebnimi potrebami. Posamezni poudarki študija multimedijev se usmerijo tudi v bolj specializirane smeri, ki

pa so posebne zgolj na prvi pogled, dejansko pa so v ospredju medčloveških komunikacij. Študenti multimedijev se morajo namreč vsakakor seznaniti z izsledki psihološke znanosti, zlasti s psihologijo vizualne in avditivne komunikacije. Ti problemski sklopi pa med drugim vključujejo osnovno fiziko svetlobe in zvoka in psihološke osnove percepcije – torej kako ljudje vidijo, percepcijo barv, percepcijo in interpretacijo gibanja, kako ljudje slišijo, interpretirajo in razumejo zvok. Tovrstni vpogled v naravo človeške percepcije daje osnovne predpostavke, ki so nujne za razvoj multimedijev. Ker so multimediji kot tip komunikacije podobni drugim oblikam komunikacije, je treba pregledati osnovne zakonitosti komunikacije in postaviti multimedije v (širši) kontekst komunikacije. Natančneje je potrebno osvetliti tudi koncept interaktivnosti kot ključni koncept multimedijev. Ne nazadnje pa se morajo bodoči kreatorji multimedijskih vsebin seznaniti tudi z navidezno dolgočasnimi pravnimi vprašanji/problemi, ki skoraj vsi po vrsti izhajajo iz zakonodaje glede intelektualne lastnine. Vprašanje avtorskih pravic, dovoljenj, korektno uporabe, licenc se zagotovo znajdejo na seznamu tematik.

11. Multimediji kot odraz posameznikovih teženj v iskanju identitete

Sodobno obdobje visoke tehnologije in čedalje večje zasičenosti z mediji pa ne pomeni »revolucije« le na ravni medsebojnega komuniciranja in različnih vsakodnevnih aktivnosti, temveč lahko zasledimo tudi transformacijo načina življenja posameznikov, iskanje drugačnih odgovorov na različna vprašanja. Novi mediji so sprožili premišljevanje o samem sebi. Skoraj neomejene možnosti komuniciranja in aktivnega sodelovanja v spletnem »prometu«, pri oblikovanju spletnih strani, blogov in podobnega so sprožili tudi nove razmisleke

³ Na tem mestu moramo takoj pojasniti, da seveda težko govorimo o »notranjih« in »zunanjih« nagibih, ki jih ima posameznik. Nihče se ne more postaviti na neko objektivno stališče in zunaj sebe opazovati sebe in druge. Vsi posamezniki smo – althusserjevsko rečeno – vselej-že subjekti, pripeti na določene ideološke vzorce.

o identiteti posameznikov, ki jim je nenadoma na voljo tudi »življenje na mreži«. Novi mediji so sprožili različne razprave o tem, kako »umira« posameznik z vnaprej začrtanimi življenjskimi smernicami. Po teh vizijah so posamezniki pri oblikovanju svoje identitete nenadoma postali izjemno svobodni in identiteto lahko tudi zelo hitro preoblikujejo. Tovrstna »maškarada« je mogoča tudi s pomočjo razmahnjenega potrošništva, ki skozi serijo različnih izdelkov ponuja bogastvo podob, videzov, skoraj neomejeno izbiro življenjskih stilov, ki so postali »temeljni kamni« novodobne identitete posameznika.

V sodobnem času je značilna prav zasičenost s podobami, z najrazličnejšimi medijskimi sporočili. Komuniciranja prek medijev je vedno več. Mediji posredujejo čedalje več vsebin, ki se s pomočjo interaktivnih tehnologij izjemno gosto širijo skozi socialno omrežje. Prihaja do zasičenosti informacij. Oziroma, narobe, ker je informacij preveč, jih je premalo. In v takšnem kaotičnem položaju je težko ohranjati avtonomno držo. Posamezniki so sicer interaktivni znotraj vnaprej določenih tehnoloških možnosti (znajo uporabljati e-pošto, klepetalnice, multimedije), vprašanje pa je, ali so sposobni vzpostaviti zadostno mero interaktivnosti v smislu kritičnega prepoznavanja relevantnih medijskih vsebin in ali v poplavi informacij znajo poiskati prave informacije zase. Če so zgolj »potrošniki« nekoristnih informacij, to ni interaktivna drža. Treba je natančno slediti lastnim nagibom in prek teh notranjih elementov vzpostaviti aktivno držo do poplave medijskih vsebin. Težava je torej v tem, kako vzpostaviti aktiven in kritičen odnos do vsebin.

Sodobna družba torej postaja čedalje manj koherentna celota, ki je ni mogoče zapaki-

rati v navaden paket. Tudi premišljevanje o odnosih med družbo in mediji je večplastno, zlasti pa zahteva niansiran premislek o vplivih medijev na družbo in nasprotno. Vsekakor imamo posamezniki na voljo veliko načinov, kako uporabljati medije.

Virtualni prostor je sprožil nova razmišljanja, saj so tu posamezniki in posameznice začeli iskati svojo identiteto na drugačne načine. Čedalje bolj so tudi nagnjeni k manipuliranju z virtualnim okoljem, ki ga uporabljajo kot orodje za oblikovanje lastne identitete. Internet je zares orodje take vrste, saj ne predvideva naravnega okolja, ki bi ga posnemal. Okolje pravzaprav omogočimo posamezniki sami, in sicer s tem, da si ga izmislimo (Jones, 1997: 32). Internet je postal elektronski prostor, kjer veliko ljudi predstavlja svoje ideje in vzpostavlja novo realnost, ki jo konstituira različna mnenja, ideje, prakse in ideologije.

Vseeno pa se zastavlja vprašanje, ali ni tovrstno poljubno eksperimentiranje z virtualnimi identitetami izrazito »stresno« za posameznika. Podobno vprašanje se poraja ob pojavu posameznikove rabe multimedijskih vsebin, pa ob pojavu izrazite informacijske (pre)nasičenosti spletnih strani, po katerih deskajo posamezniki. Ali tovrstne vsebine zares ponujajo kakšne identitetne potenciale, jih posamezniki uporabljajo na način, ki zadovalji njihovo radovednost in (komunikacijske) potrebe? Ali ni nenehno interaktivno sodelovanje v spletnem prometu bolj odraz izrazite negotovosti posameznika, njegove negotovosti, ali zares sledi svojim notranjim nagibom?³ Nenehnemu preklapljanju med spletnimi vsebinami in podobami sicer rečemo deskanje, a pogosto se zdi, da gre za posameznikovo begajoče iskanje lastnega bista, kjer mu ob vsakem novem kliku na spletno stran odzvanja ista misel *to ni tisto, to ni tisto... kar iščem*.

Računalniška tehnologija se zdi ljudem interaktivna. V nasprotju s starejšimi tehnologijami, kot so film, radio in televizija, za katere sta bila značilna majhno število poš-

ljatelj ev informacij in množica »pasivnih« prejemnikov in prejemnic, internet posameznikom omogoča kreativnost, imaginacijo in interakcijo, ki naj ne bi bili mogoči v prejšnjih socialnih in tehnoloških oblikah. Virtualna realnost naj bi torej subjektu omogočila, da postane v procesu interakcije s tehnologijo »aktiven«. Vendar pa moramo razlikovati med aktivnostjo in golim delovanjem (Cooper, 1997: 93–94).

Problem lahko opredelimo takole. Virtualni prostor je prostor, ki je ustvarjen pred našim »obiskom« in ga torej zgolj »spoznamo« (*make known*) ter ga ne odkrijemo kot nekakšni pustolovci. Vsako »potovanje« je torej že ponavljanje in »hoja« po »stopinjah«. Ta trditev lahko intuitivno išče argument v samem obstoju iskalnikov, kot so na primer *Alta Vista*, *Yahoo* in *Google*, ki demonstrirajo, da internet samo simulira neznano področje. Uporabniki interneta tako zgolj »razkrivamo«, ne pa tudi »odkrivamo«. Informacije na internetu obstajajo kot zaprti sistemi; zunaj iskalnih parametrov jih ni; poiščemo lahko samo to, kar je že bilo poiskano oziroma ustvarjeno (Nunes, 1997: 167).

Deskanje z *Googlom* je podobno odkrivanju pokrajine s pomočjo turističnega vodnika. Vtis o aktivnosti je spodbujen z občutkom, da je to velikanski neodkrit prostor, ki ga omejuje samo naša radovednost. Razsežnost virtualnega prostora torej kaže na »nedotakljivost« in na »neobljudenost« te »virtualne pokrajine«. V tem primeru »širine« in razsežnosti smo pravzaprav spet pri problemu, ki ga je Benedict Anderson (Anderson, 1999: 4)⁴ opredelil kot »fetišiziranje izbire«, saj smo fascinirani nad velikostjo, ki, kot rečeno, ustvarja vtis »nedotakljivosti« in »avtentičnosti«.

Tovrstna interaktivnost se še najbolj vidi kar na ravni »oken« oziroma »ikon«, ki jih imajo posamezniki na svojem desktopu. Vsaka ikona lahko pomeni – metaforično rečeno – eno življenje, določeno identiteto, ki jo vzdržujejo posamezniki. Tako torej prihaja do plastenja posameznikovih identitet, do vzpo-

⁴ Tako hvaljena in propagirana širina, ki naj bi jo ponujal internet, znana tudi kot informacijska avtocesta po mnenju Benedicta Andersona ljudi pravzaprav sploh ne zanima preveč:

»Všeč jim je, da obstaja tristo kanalov, a jih v resnici ne uporabljajo. Hočejo, da so na voljo, dejansko pa sledijo le dvema ali trem. Zato mislim, da gre za nekakšno fetišiziranje pojma izbire.«

rednih identitet oziroma do tako imenovanih skrpanih identitet.

Razvoj oken pri računalniških vmesnikih je bil tehnološka inovacija, motivirana z željo, da bi ljudje aktivno uporabljali različne aplikacije. Toda v vsakdanji praksi številnih uporabnikov računalnika so okna postala nekakšna metafora za razmišljanje o sebi kot o večstranskem in razpršenem sistemu (Rheingold, 2000: 2).

12. Bodi aktiven, bodi [inter]aktiven

Posamezniki so v brezmejnem prostoru interneta z obilo možnosti (inter)aktivnosti pravzaprav vrženi v vlogo nenehnega »glavnega igralca«, kar je tudi skladno z udarnim načelom interaktivnosti »bodi aktiven, sodeluj«. Tovrstna vloga »glavnega igralca« pa je seveda izrazito »naporna«; težko je biti oseba, ki zadeve nenehno nadzoruje in ki se na vsako informacijo odzove s še bolj udarno (povratno) informacijo. Tovrstna »zapovedana« interaktivnost, ki jo srečamo pri vsakem kliku na spletu, pa je pravzaprav prazna forma. Brstenje izbir oziroma hiperlinkov, ki jih spletne vsebine ponujajo posameznikom, kaže na to, da se (multi)medijske vsebine naslavljaajo na izjemno prilagodljivega posameznika, ki je čedalje bolj zbežan glede svojih interesov, ki je čedalje bolj negotov glede tega, kaj ga zares zanima, ki torej ni povsem prepričan, ali je prav izbral, ali je ustrezno poklical to, kar zares želi najti. Če sploh ve, kaj želi najti.

Posameznik je prepuščen »svobodni izbiri«, slediti mora samo »svojim« interesom. Pa

zares sledi »svojim interesom«? So to njegovi interesi, ali so to bolj interesi oglaševalskih agencij, ali, denimo, interesi, ki jih je »pobral« med šolskim odmorom? Uporabniške prakse pogosto kažejo na to, da posamezniki ne vedo povsem natančno, kateri so njihovi interesi, ko deskajo po spletu. V brezmejnem spletnem prostoru tudi ni »Gospodarja«, ki bi nam ukazal, kaj smemo in česa ne, in ki bi nam povedal, kaj naj storimo. Seveda se nakazuje rešitev tudi v tem, da se začenja ljudi sistematično seznanjati z raznolikimi rabami IKT, zlasti z rabami, ki jih ne usmerja potrošniško usmerjeni kapital. Takšen podvig bi zahteval, da ugotovimo, katera so tista področja rabe novih IKT, ki bi posameznike potencialno tudi zanimala.

13. Sklep

Družbene spremembe niso preprosto odraz tehnoloških sprememb, saj so tehnologije in medijska sporočila uporabljeni in interpretirani v partikularnem družbenem kontekstu, tako da obstaja nenehno medsebojno vplivanje družbe in tehnologije. Prav zato kritiki postmodernizma, na primer Frank Webster, trdijo, da spricho informacijske eksplozije ni bilo nikakršnih korenitih sprememb v družbi. Prav tako si postmodernistično zasnovane predstave o informacijsko bogati družbi niso zastavile naslednjih pomembnih vprašanj: Kateri tip informacij se je povečal z nastankom novih komunikacijskih tehnologij? Kdo je ustvaril in generiral posamezne tipe informacij, s kakšnim namenom in s kakšnimi učinki (Haralambos, Holborn, 2004: 849)?

Možnost fizičnega dostopa do komunikacijskih tehnologij je torej prvi (že skoraj premagan) problem, povsem drug problem pa je dati državljanom dober razlog oziroma jih spodbuditi k uporabljanju teh tehnologij. To pomeni premik od retorike »informacijske družbe« in njenega poudarjanja vrednosti teh

tehnologij *per se*. Vrednost informacijskih in komunikacijskih tehnologij za državljane je v pretežni meri odvisna od tipa in kakovosti »vsebine«, do katere lahko pridejo s pomočjo teh tehnologij. Če želimo z novimi tehnologijami promovirati in zagotavljati demokratične in interaktivne povezave med državo in državljani, morajo institucije usmeriti pozornost na posredovanje relevantnih informacij za državljane. Osnovni cilj takega pristopa ne bi smele biti informacijske in komunikacijske tehnologije same na sebi, ampak obstoječe, torej *realne potrebe* po informacijah, zahtevani/pričakovani načini feedbacka (torej kakšen odgovor si želijo uporabniki). Še pomembnejše pa je, če tovrstne tehnologije omogočajo državljanom, da ti sami postanejo posredovalci informacij, in da lahko uspešno delujejo ne samo na individualni ravni, temveč tudi na ravni lokalne skupnosti ali še širše (Hague, Loader, 1999: 4–5).

Nanizani primeri kažejo na neko temeljno značilnost, in sicer, da prihaja pri uporabi tehnologij za poskus aplikacije že znanih vzorcev komuniciranja in da za dejanske rabe RPK ne moremo ravno trditi, da so izrazito inventivne ali interaktivne. Inventivne in interaktivne so natanko toliko, kot so inventivni in interaktivni sami uporabniki. Podobno je z multimediji; v katero smer bodo izrazito raznovrstne rabe multimedijev dejansko zašle, je težko napovedovati. Predvidevamo pa, da bodo rabe multimedijev – prav zaradi svojih izjemnih možnosti aktivnega ustvarjanja vsebin – še v bolj jasni in določni luči pokazale na razlike med zares inventivno rabo in zgolj posnemanjem in podobnim. Multimediji vsekakor ponujajo brezmejen ocean možnosti, v kolikšni meri pa te možnosti izkoristijo posamezniki, je drugo vprašanje. Kajti inventivnost ni v tem, da uporabnik izkoristi vse, kar mu ponuja tehnologija,

ampak je pomemben način, kako to uporabi. Zlasti pa je pomembno, ali ima s svojim izdelkom kaj (novega, smiselnega) povedati drugim. S tem pa smo zopet pri izumitelju Marconiju, ki se je tega že davno zavedal.

Literatura

- AGRE, P. (2001): *Networking on the Network*. Department of Information Studies, University of California, LA. <http://dliis.gseis.ucla.edu/people/pagre/network.html>
- AN, Y., FRICK, T. (2006): *Student Perceptions of Asynchronous Computer-Mediated Communication in Face-to-Face Courses*. Journal of Computer-Mediated Communication, 11 (2). <http://jcmc.indiana.edu/vol11/issue2/an.html>
- ANDERSON, B. (1999): *So ljudje zaradi interneta bolj svetovljanski? Ne*. Ljubljana, Intervju z Benedictom Andersonom, Novi razgledi, št. 3/1130.
- BARBER, B. R. (2000/2001): *Which Technology for which Democracy? Which Democracy for which Technology?* International Journal of Communications Law and Policy, št. 6, zima 2000/2001. www.ijclp.org
- BARBER, B. R. (2002): *The Ambiguous Effects Of Digital Technology On Democracy In A Globalizing World*. Beitrag zum Kongress »Gut zu Wissen«, Heinrich-Böll-Stiftung, 5/2002 <http://www.wissensgesellschaft.org/themen/demokratie/democratic.html>
- BENBUNAN, R.; HILTZ, S. R. (1999): *Educational Applications of CMCS: Solving Case Studies through Asynchronous Learning Networks*. Journal of Computer-Mediated Communication, 4 (3). <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue3/benbunan-fich.html>
- BONANO, D. M. (2001): *Evaluating Electronic Communication Patterns Over a Semester: A Qualitative Content Analysis*. Cornell University. <http://trochim.human.cornell.edu/webeval/webcomm/webcomm.htm> (18.10. 2001)
- BURNETT, R., MARSHALL, D. P. (2003): *Web Theory; An Introduction*. London, New York, Routledge, Taylor & Francis Group.
- CODDE, J. (2001): *Faculty Guide to using Electronic Resources in the Classroom; The Why and How of using Computer Mediated Communications*. <http://www.msu.edu/user/coddejos/cmc.htm> (18. 10. 2001)
- COLLINS, M.P., BERGE, Z.L. (1997): *Moderating Online Electronic Discussion Groups Paper Presented at the American Educational Research Association*. Chicago, Illinois, March 24–28, 1997) http://www.emoderators.com/moderators/sur_aera97.html (18.10. 2001)
- COOPER, S. (1997): *Plenitude and Alienation; The Subject of Virtual Reality*. V: HOLMES, D. (ur.): *Virtual Politics; Identity and Community in Cyberspace*, London, Thousand Oaks, New Delhi, SAGE Publications, 93–106.
- DOWNES, S. (1998): *The Future of Online Learning*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume I, Number 3, Fall 1998, State University of West Georgia, Distance Education Center <http://www.westga.edu/~distance/downes13.html> (18. 3. 2002)
- GAYTAN, J. (2007): *Visions Shaping the Future of Online Education: Understanding its Historical Evolution, Implications, and Assumptions*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume X, Number 2. <http://www.westga.edu/%7Edistance/ojdl/summer102/gaytan102.htm>
- GERSON, S. M. (2000), *E-CLASS: Creating a Guide to Online Course Development For Distance Learning Faculty*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume III, Number 4, Winter 2000, State University of West Georgia, Distance & Distributed Education Center <http://www.westga.edu/~distance/ojdl/winter34/gerson34.html>
- HAGUE, B. N., LOADER, B. D. (1999): *Digital Democracy: Discourse and Decision Making in the Information Age*. Introductory Chapter of Digital Democracy (Routledge 1999) <http://www.democracyforum.org.uk/forum.asp?Page=2> (19.11. 2001)
- HARALAMBOS, M., HOLBORN, M. (2004): *Sociology; Themes and Perspectives*. London, Harper Collins.
- HUNTER, B (1995): *Learning and teaching on the Internet: contributing to educational reform*. V: KAHIN, B., KELLER, J. (ur.): *Public access to the Internet*. Cambridge, MIT Press, 85–114.
- JONES, S. G. (1997): *The Internet and its Social Landscape*. V: JONES, S. G. (ur.): *Virtual Culture; Identity and Communication in Cybersociety*. London,

- Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 7–35.
- LAPADAT, J. C. (2002): *Written Interaction: A Key Component in Online Learning*. Journal of Computer-Mediated Communication, 7 (4), July 2002. <http://jcmc.indiana.edu/vol7/issue4/lapadat.html>
- MARKEL, S. L. (2001): *Technology and Education Online Discussion Forums: It's in the Response*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume IV, Number 2, Summer 2001, State University of West Georgia, Distance Education Center. <http://www.westga.edu/~distance/ojdla/summer42/markel42.html> (20.11.2002)
- MICALISTER, K., RIVERA, J. C., HALLAM, S. F. (2002): *Twelve Important Questions to Answer Before You Offer a Web Based Curriculum*. Online Journal of Distance Learning Administration, Volume IV, Number 2, Summer 2001. <http://www.westga.edu/~distance/ojdla/summer42/>
- MCQUAIL, D. (1999): *Media effects*. V: KUPER, A., in KUPER, J. (ur.): *Social Science Encyclopedia*. Second Edition, Routledge, London in New York, Routledge, 521–523.
- MINISTERIE VAN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP IN UNIVERSITEIT GENT, (2004): *International seminar Bologna and the challenges of e-learning and distance education; The contribution of non-classical learning and teaching forms to the emerging European higher education area*. Sklepi in priporočila. <http://www.Bologna-Bergen2005.no/>
- NUNES, M. (1997): *What Space is Cyberspace?; The Internet and Virtuality*. V: HOLMES, D. (ur.): *Virtual Politics; Identity and Community in Cyberspace*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 163–178.
- ONLINE JOURNAL OF DISTANCE ADMINISTRATION, VOLUME III, NUMBER 4, Winter 2000, State University of West Georgia, Distance & Distributed Education Center. <http://www.westga.edu/~distance/ojdla/winter34/mayhew34.html> (18.3. 2002)
- PERRIN, K. M., MAYHEW, D. (2000): *The Reality of Designing and Implementing an Internet-based Course*, University of South Florida, College of Public Health, Department of Community and Family Health.
- PRAPROTNIK, T. (2003): *Nekateri vidiki implementacije e-forumov v izobraževalni dejavnosti*. Monitor ISH, vol V, št. 3–4, 104–109, Ljubljana, ISH–Fakulteta za podiplomski humanistični študij.
- PRAPROTNIK, T. (2007): *Karakteristike formiranja socialnih interakcija u kompjutorski posredovanoj komunikaciji*. Društvena istraživanja, št. 87–88, letnik 16, Zagreb, Institut društvenih znanosti Ivo Pilar.
- RHEINGOLD, H. (1993): *The Virtual Community; Homesteading on the Electronic Frontier*. New York, William Patrick Book, Harper Collins.
- RHEINGOLD, H. (2000): *Mind to Mind*. Howard Rheingold with Sherry Turkle, author of Life on the Screen. <http://www.well.com/user/hlr/texts/mindtomind/turkle.html>
- SPEARS, R., LEA, M., POSTMES, T. (2001): *Social psychological theories of computer-mediated communication: Social pain or social gain? V:*
- ROBINSON, P., GILES, H. (ur.): *The Handbook of Language and Social Psychology*. Chichester Wiley.
- VAN LIESHOUT, M., EGYEDI, T. M., BIJKER, W. E. (2001): *Social learning technologies*. The introduction of multimedia in education, Aldershot: Ashgate Publishing. <http://informationr.net/ir/reviews/revs035.html>
- ZAKRAJŠEK, S. (2008): *Na pot reviji Medijska vzgoja in produkcija*. Ljubljana, Medijska vzgoja in produkcija, letnik I, številka 1, BITEKS d.o.o.