

- I Konferencja Metodyczna „Wykorzystanie nowych technologii w nauczaniu przedmiotów nieinformatycznych” zorganizowana przez Głos Nauczycielski, Microsoft, Partnerstwo dla Przyszłości, Intel; Warszawa (kwiecień 2007), Chełm (wrzesień 2007),
- VI Ogólnopolski Zjazd Opiekunów Szkolnych Pracowni Internetowych, Mrozy (maj 2007).

Kolejnym etapem będzie szkolenie zespołów nauczycieli przedmiotów przyrodniczych w każdym z krajów partnerskich. Przeszkoleni nauczyciele przeprowadzą zajęcia z uczniami i ocenią przydatność wypracowanych materiałów. Aktualne informacje o programie IT for US dostępne są na stronie internetowej projektu [6].

### Literatura

1. Gregorczyk G., Kawecka E., *Pamięci Jana Dunina-Borkowskiego (1932-2007)*, Meritum nr 1 (5) 2007.
2. <http://ctn.oeiizk.waw.pl>
3. Newton L., Rogers L., *Teaching Science with ICT*, Continuum, London 2001.
4. <http://www.logo.com>
5. <http://modellus.oeiizk.waw.pl>
6. <http://www.itforus.oeiizk.waw.pl>

**Autorki są pracownikami Centrum Technologii Nauczania w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów**

# Wolna kultura i nauka w dobie INTERNETU

Alek Tarkowski

„Telewizja naucza bezustannie. Edukuje bardziej niż wszystkie szkoły i instytucje wyższej edukacji razem wzięte” – tak kilkadziesiąt lat temu pisał o nowych mediach Marshall McLuhan. Dziś równie istotny jest wpływ edukacyjny podłączonego do Internetu komputera.

**Internet stawia przed szkołą nowe wyzwania.** Z jednej strony konkuruje z nią jako źródło informacji. Z drugiej szkoła staje przed wyzwaniem nauczania, jak z tego medium świadomie korzystać. Dzieci i młodzież nabywają niezbędne umiejętności praktyczne niemal intuicyjnie, ale często nie wiedzą same, w jaki sposób i do jakich celów je wykorzystać.

Natura szans i wyzwań staje się jasna, gdy spojrzymy na najpopularniejsze w Polsce serwisy edukacyjne. W marcu 2007 roku na pierwszym miejscu znajdowała się encyklopedia internetowa Wikipedia, z której skorzystało ponad 6 milionów osób. Na drugim i trzecim miejscu znalazły się serwisy edukacyjne portalu onet, w tym serwis **sciaga.onet.pl** oraz portal **sciaga.pl** – razem przyciągnęły one 5,6 miliona internautów.

W Polsce z Internetu korzysta 96% uczniów (w wieku 12-18 lat, według badania Mediapro). Można więc

założyć, że większość z nich korzysta również z obydwu typów serwisów.

Serwisów ze ściąganymi używa się na zasadzie „skopiuj/wklej”, a dostępne w nich treści to edukacyjny ekwiwalent *fast foodu*. W przypadku Wikipedii, nawet jeśli można podważać jej jakość, trzeba uznać diametralnie inny model, na którym jest oparta. Stanowi zasób wiedzy, z którego można korzystać aktywnie – nie tylko pobierając, ale też dodając informację. Dodam na marginesie, że uczestniczyć w tworzeniu Wikipedii zdecydowało się jedynie kilka tysięcy osób w Polsce – pozostawiając szansę edukacyjną w dużej mierze niewykorzystaną.

**Ściaga.pl oraz Wikipedia są więc przykładami dwóch odmiennych modeli edukacyjnych** – jeden jest oparty na **prostym kopiowaniu**, drugi zakłada **aktywne uczestnictwo** oraz przetwarzanie – tak zwany *remiks* – treści. Pierwszy przypomina model biernego odbioru masowych mediów. Drugi ma wiele wspólnego z tak zwaną kulturą partycypacyjną tworzoną z pomocą mediów cyfrowych – by użyć terminu zaproponowanego przez Henry’ego Jenkinsa w książce „Kultura konwergencji”.

**W obydwu przypadkach działania ucznia są regulowane przez ten sam**

**system prawa autorskiego.** Określa on reguły dysponowania własną twórczością oraz korzystania z twórczości cudzej. Uczniowie i nauczyciele – mówiąc ogólnie – instytucje edukacyjne – podlegają kontroli tego systemu również w innych sytuacjach. Prawo autorskie reguluje między innymi wykonywanie kserokopii materiałów do zajęć, pracę bibliotek szkolnych czy tworzenie przez uczniów publicznie dostępnych treści: gazetek i biuletynów, nagrań czy przedstawień. Prawo autorskie towarzyszy wreszcie uczniom także poza szkołą. Uczniowie więc na co dzień kopiuja, przerabiają i rozprowadzają utwory – a wszystkie te działania są regulowane przez system prawa autorskiego.

### Potrzeba podstawowej edukacji prawnej

Wszystko to powoduje, że **niezbędne staje się edukowanie na temat funkcjonowania tego systemu.** Prawa autorskie to mechanizm złożony i w pewnym sensie niepotrzebnie obecny w życiu dzieci i młodzieży. Niemniej jego wpływ trzeba rozumieć, bowiem **w społeczeństwach coraz bardziej opartych na produkcji i przetwarzaniu wiedzy system prawa autorskiego odgrywa rolę kluczową. Edukacja prawna jest przez to niezbędnym elementem alfabetyzacji medialnej,** przygotowującej do uczestnictwa w społeczeństwie opartym na wiedzy i zmediatyzowanej kulturze.

Dodatkowym powodem jest **namienne naruszanie przepisów prawa autorskiego** przez dzieci i młodzież. Dzieje się tak, gdyż są one często sprzeczne z intuicją oraz możliwościami oferowanymi, lub wręcz narzucanymi, przez narzędzia cyfrowe. Przykładowo, w świetle pra-

wa nielegalna jest nie tylko nieautoryzowana wymiana muzyki – którą można uznać za moralnie naganną – ale też umieszczenie na własnym blogu zdjęcia skopiowanego z serwisu internetowego. A więc działania, w których trudno dopatrzeć się przestępstwa, kierując się zdrowym rozsądkiem.

Złożoną już kwestię dodatkowo komplikuje fakt, że takiej edukacji prawnej nie można sprowadzić do tłumaczenia litery obowiązującego prawa. Prawnik Piotr Wąglowski dowodzi, że w świetle obowiązującego dzisiaj, a wadliwie skonstruowanego prawa nielegalne jest samo posiadanie komputera. Twierdzi też, że reguł poszanowania cudzej własności intelektualnej nie przestrzegają nawet instytucje państwowe, publikując na przykład na własnych stronach WWW cudze treści bez autoryzacji. Widać więc, że system prawa autorskiego jest sprzeczny z intuicją i trudny do zastosowania nie tylko przez osoby młode, ale też dorosłych członków społeczeństwa. Widać również, że prawo to jest niedopasowane do kształtu dzisiejszej kultury.

### Kultura i nauka a prawo autorskie

Punktem wyjścia musi więc być ocena sposobu regulacji szeroko pojętej kultury i nauki przez system prawa autorskiego. Szanując prawo w obecnej postaci, warto mieć świadomość, że **istniejący model nie jest doskonały ani też jedyny możliwy.** Dominujący dzisiaj system własności intelektualnej był przez cały XX wiek dostosowywany do funkcjonowania kultury masowej i komercyjnej. **Alternatywą** rozwijaną od kilku lat jest **idea tak zwanej wolnej kultury.** Jest ona ściśle związana z możliwościami oferowanymi przez nowe technologie

cyfrowe, a zarazem czerpie z modeli współuczestnictwa zapomnianych w kulturze masowej, a obecnych na przykład w kulturach ludowych. Realizuje ją na całym świecie oddolny i zróżnicowany ruch, w skład którego wchodzi prawnicy, bibliotekarze, naukowcy, nauczyciele, artyści i działacze społeczni, oraz „zwykli ludzie”, którzy coraz częściej są świadomymi współtwórcami kultury. Alternatywa ta jest pod wieloma względami bliższa wartościom, którymi kieruje się świat edukacji i nauki – i które warto wpajać uczniom. To wartości takie jak współpraca, dzielenie się z innymi, hojność czy poszanowanie dla cudzej twórczości.

### Idea wolnej kultury a idea kultury kontroli

**Idea wolnej kultury jest budowana w opozycji do modelu, który Lawrence Lessig, profesor prawa na Uniwersytecie Stanforda, nazywa kulturą kontroli.** W tym dominującym modelu dzieła kultury stają się „własnością”, której użycie kontrolują jej właściciele. Na dzieła kultury patrzy się więc jak na towary, nacisk jest położony na zdolność pobierania wynagrodzeń z tytułu ich wykorzystania. W efekcie przestaje się myśleć o kulturze i wiedzy jako o dziedzictwie wspólnie tworzonym i przekazywanym z pokolenia na pokolenie

Profesor Lessig w książce „Wolna kultura” pokazuje, że **w ostatnich dekadach wzmocniła się kontrola systemu praw autorskich nad kulturą.** W tym czasie wydłużył się znacząco okres obowiązywania praw autorskich, przez co mniej utworów trafia do domeny publicznej; techniczne zabezpieczenia ograniczające korzystanie z utworów wykraczają poza granice ochrony własności wy-

znaczone przez prawo, a właściciele praw do utworów coraz pilniej ich strzegą. W swojej książce Lessig mnoży przykłady, w których **w imię indywidualnej własności intelektualnej ogranicza się dobro wspólne**. Historie te są niemal absurdalne, tak jak anegdota o amerykańskiej organizacji skautowskiej, od której organizacja zarządzająca prawami twórców zażądała płacenia opłat od piosenek śpiewanych przy ognisku.

James Boyle, profesor prawa prowadzący na Duke University centrum badania domeny publicznej, porównuje funkcjonowanie systemu praw autorskich do grodzienia gruntów, które miało miejsce w Anglii w XVI-XVIII wieku.

W jego ramach wspólne uprzednio pastwiska były dzielone i grodzone płotami wyznaczającymi własność prywatną. Proces ten, pisze Boyle, był nie tylko niesprawiedliwy, ale też szkodliwy – powodował wzrost nierówności ekonomicznych, przepięczności i pogorszenie warunków życiowych wielu Anglików. Dzisiaj zdaniem Boyle'a mamy do czynienia z „drugim ruchem grodzienia” – dotyczącym wiedzy i kultury. Traktowane do niedawna jako dobra wspólne, dziś stają się przedmiotem nowych form praw własności.

Ten proces da się zaobserwować również w Polsce, gdzie dyskusja o kształcie kultury w epoce mediów cyfrowych jest zdominowana przez kwestię praw własności do utworów – oraz wynikający z niej problem kradzieży dóbr intelektualnych. Od dawna wiadomo, że idei nie można ukraść jak fizycznego przedmiotu. Uzyskanie pewnej wiedzy przez ucznia nie odbiera jej nauczycielowi. I o ile można ukraść fizyczny nośnik, na którym zapisano utwór,

to pliki cyfrowe upodabniają się do czystych idei – możemy je kopiować tanio i prosto. Wystarczy się zastanowić – czy wykorzystując dostępne w domenie publicznej utwory Henryka Sienkiewicza okradamy niezującego autora lub jego spadkobierców.

Przykładem wąskiego sposobu myślenia o prawie autorskim i kulturze jest film „Bądź oryginalny”, rozprawiany w gimnazjach przez Koalicję Antypiracką oraz Stowarzyszenie Autorów ZAiKS. Celem filmu jest „propagowanie wśród młodzieży szacunku dla pracy artystów oraz przeciwdziałanie kradzieży własności intelektualnej”. To słuszne cele, jednak oparta wyłącznie na nich edukacja jest edukacją niepełną, skrzywioną. Niestety, jest to jedyny dostępny obecnie materiał edukacyjny na ten temat. Szkoda, że z podobną energią nie uczy się, jak wykorzystać szansę kulturową i edukacyjną oferowaną przez nowe media.

### Alfabetyzacja medialna

Tymczasem **najważniejszym zadaniem alfabetyzacji medialnej jest uświadomienie uczniom, że technologie cyfrowe oferują dostęp do niespotykanej wcześniej ilości wiedzy, oraz że umożliwiają aktywną produkcję, a nie tylko konsumpcję treści; dialog, a nie jednokierunkowe nadawanie komunikatów**. Dopiero później należy im wytłumaczyć, jak uczestniczyć w kulturze z poszanowaniem praw innych twórców oraz odbiorców. Uczniowie winni mieć świadomość, że komercjalizacja własnej twórczości nie jest jedyną opcją, że kultura nie sprowadza się wyłącznie do produkcji masowych i komercyjnych.

Istnieje wiele środowisk, w których obieg wiedzy i dzieł kultury odbywa

się na zasadzie niekomercyjnej, oraz ludzi, którzy tworzą na przykład dla czystej przyjemności. Za przykład niech posłuży choćby Wikipedia: wielki zasób informacji tworzony za darmo i swobodnie dostępny. Jednym **słowem istnieje alternatywa dla systemu własności intelektualnej – jest nią model oparty na intelektualnej hojności**.

### Intelektualna hojność

Tak zwane **wolne lub otwarte modele są dziś wprowadzane w najróżniejszych sferach nauki, sztuki i kultury**. W przemyśle kulturowym pojawiają się modele biznesowe pozwalające zarabiać na dziełach jednocześnie publicznie udostępnianych. W informatyce ważną rolę odgrywa wolne oprogramowanie, takie jak przeglądarka Firefox czy pakiet biurowy Open Office. Artyści budują społeczności, w których artyści czerpią wzajemnie ze swojej twórczości. Wreszcie rozwija się ruch otwartej edukacji i nauki, do którego jeszcze powrócę.

Działania te mają dwa wspólne mianowniki. Pierwszym z nich jest specyficzny model produkcji szeroko rozumianej wiedzy (poczynając od programów komputerowych, poprzez dzieła sztuki, na pracach naukowych kończąc). Yochai Benkler nazywa go modelem „pracy partnerskiej w oparciu o dobro wspólne” (*commons based peer production*). **W modelu takim ludzie współpracują ze sobą w oparciu o swobodnie dostępne materiały, udostępniają również efekt swoich prac**, a tworzą często dla innych powodów niż zysk materialny – np. dla przyjemności lub z pobudek altruistycznych.

Drugi wspólny mianownik stanowi podstawa prawna w postaci tak

zwanych **wolnych licencji**. Licencje te mają postać wzorcowych dokumentów, z pomocą których licencjodawca zastępuje zasadę „wszelkie prawa zastrzeżone” – narzucaną automatycznie przez system prawa autorskiego – zasadą „ pewne prawa zastrzeżone”. Stosując wolne licencje, twórca zachowuje prawo do swojej twórczości, jednocześnie wyrażając z góry zgodę na pewne użycia, których zakres jest szerszy niż prawa nadane odbiorcom przez ustawę. Wśród najpopularniejszych licencji tego typu znajdują się: **licencja GNU GPL** (General Public License) stosowana do licencjonowania **wolnego oprogramowania**; licencja GNU FDL (Free Documentation License) stworzona z myślą o dokumentacji oprogramowania, ale stosowana również na przykład przez projekt Wikipedia, oraz **licencje z rodziny Creative Commons**.

## Creative Commons

Licencje te łączy wspólny model zastrzeżenia pewnych praw, a różni zakres ograniczeń i zezwoleń z nich wynikający. Chciałbym skupić się tu na licencjach Creative Commons (CC). Są to **jedyne licencje, które zostały profesjonalnie przetłumaczone i dostosowane do polskiego prawodawstwa, a przez to najbardziej przystępne dla polskiego użytkownika**. Są mi też one najbliższe – koordynuję bowiem projekt Creative Commons Polska. Licencje te zostały wymyślone pięć lat temu przez zespół prawników i naukowców amerykańskich pod przewodnictwem prof. Lawrence’a Lessiga. Opracowali oni **alternatywę dla obowiązującego systemu po nieudanych próbach jego bepośredniej reformy**. W chwili obecnej istnieje sześć licencji różniących się

**zakresem udzielanych praw**, przez co z założenia mają one odpowiadać potrzebom różnych twórców.

**Najbardziej otwarta z licencji zezwala na dowolne użycie utworu pod warunkiem „uznania autorstwa” – zachowania informacji o tym, kto jest jego autorem**. Inne licencje ograniczają użycie jedynie do celów niekomercyjnych, ograniczają możliwość tworzenia utworów pochodnych lub wymuszają udostępnienie utworów pochodnych na tej samej, wolnej licencji. Podstawowa wersja licencji CC jest dostosowana do języka stosowanego w traktatach międzynarodowych.

Projekt ma swoje filie w ponad 30 krajach, w których istnieją wersje licencji dostosowane do danego prawodawstwa. W Polsce CC działa od dwóch lat, a licencje zostały przygotowane przez prawników z wydziału prawa Uniwersytetu Jagiellońskiego. Obecnie projekt jest prowadzony przez Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego na Uniwersytecie Warszawskim, a za stronę prawną odpowiada kancelaria prawna Grynhoff, Woźny i Wspólnicy.

**Licencje CC są swobodnie dostępne do wykorzystania** – instrukcje oraz dodatkowe informacje można znaleźć na stronie projektu (<http://creativecommons.pl>). Zaletą systemu CC jest również możliwość łatwego przeszukiwania treści dostępnych na licencji CC (za pomocą wyszukiwarki na stronie <http://search.creativecommons.org>). **W czerwcu 2006 istniało co najmniej 150 milionów stron z materiałami na licencji CC – dziś jest ich zapewne dwa razy więcej**. Wśród nich znajduje się na przykład kilkadziesiąt milionów zdjęć umieszczonych na

wykorzystującym licencje CC serwisie Flickr (<http://www.flickr.com/>). Zdjęcia te można swobodnie wykorzystywać – choćby jako ilustracje w biuletynach, gazetkach i innych publikacjach. To tylko jeden przykład swobodnie dostępnych materiałów. Uczniowie mogą z nich korzystać ze świadomością, że tworzą kopie oraz utwory pochodne od nich całkowicie legalnie. Prosty przykład dowodzi, że **kopiowanie w sieci nie zawsze jest przestępstwem**.

Przedstawiłem jak na razie dwa aspekty funkcjonowania idei wolnej kultury w edukacji. Po pierwsze, wskazałem na konieczność tłumaczenia uczniom wpływu systemu prawa autorskiego na ich funkcjonowanie jako uczestników kultury, tak by uczestniczyli w niej świadomie. Edukacja taka powinna obejmować znajomość tak obowiązującego systemu, jak i alternatywy dla niego. Po drugie, swobodnie dostępne treści stanowią materiały przydatne tak jako pomoc edukacyjna dla nauczycieli, jak również jako źródła do wykorzystania przez uczniów tworzących wszelkiego rodzaju multimedialne prace.

## Otwarta edukacja

Pora wskazać trzeci – moim zdaniem najważniejszy – aspekt, jakim jest idea otwartej, bądź wolnej, edukacji i nauki. Jej zwolennicy przyjmują, że działanie instytucji edukacyjnych i naukowych powinno być oparte na otwartych modelach produkcji i dystrybucji wiedzy. Odwołują się przy tym do długiej tradycji otwartości i współpracy obowiązującej w instytucjach naukowych i edukacyjnych. W świecie nauki najbardziej widocznym przejawem tego podejścia jest ruch na rzecz **Otwartego Dostępu (Open Access) do publikacji na-**

**ukowych.** W jego ramach zarówno poszczególni autorzy, jak i całe czasopisma naukowe udostępniają w Internecie, swobodnie i za darmo, swoje teksty. Szacuje się, że w chwili obecnej w ten sposób jest udostępnianych każdego roku 15% tekstów publikowanych.

Coraz częściej mówi się też o  **ruchu na rzecz Otwartej Edukacji**, działającym na poziomie zarówno edukacji szkolnej, jak i uniwersyteckiej. Jego celem jest wspólne tworzenie, a następnie zapewnienie swobodnego dostępu do wszelkiego rodzaju materiałów edukacyjnych. Po pierwsze, udostępnia się swobodnie materiały edukacyjne. Międzynarodowe konsorcjum OpenCourseWare (<http://www.ocwconsortium.org>) zrzesza kilkadziesiąt uniwersytetów udostępniających w sieci materiały kursowe – takie jak amerykańska politechnika MIT (Massachusetts Institute of Technology) czy brytyjski Open University. Innym przykładem jest serwis Curriki (<http://www.curriki.org>), w którym nauczyciele i wykładowcy wymieniają się scenariuszami lekcji i innymi materiałami edukacyjnymi. Wreszcie działa w Polsce od niedawna projekt **Wolne Podręczniki**, w ramach któ-

rego powstają swobodnie dostępne podręczniki szkolne (<http://wolnepodreczniki.pl>). **Otwarta Edukacja oznacza więc zarówno udostępnianie materiałów przez wielkie instytucje edukacyjne, jak i wspólne budowanie treści przez indywidualnych nauczycieli.**

Model wolnej kultury może przynieść wiele korzyści instytucjom edukacyjnym. Ponieważ ich działania nie są nastawione na zysk, hojność w ich przypadku ma sens intelektualna, zgodna z ideą jedynie pewnych praw zastrzeżonych. Oczywiście korzyścią o dużym znaczeniu, w przypadku braku odpowiednich środków finansowych, jest możliwość legalnego wykorzystania za darmo różnego rodzaju materiałów i narzędzi – poczynając od wolnego oprogramowania edukacyjnego, poprzez wolne materiały edukacyjne, kończąc na treściach źródłowych wykorzystywanych przez uczniów w swoich pracach.

Jednak równie istotne są wynikające z idei wolnej kultury modele aktywnego uczestnictwa i wzajemnej współpracy. Otwarta Edukacja jest szansą na wzmocnienie środowiska nauczycielskiego poprzez wspólną pracę – przykładowo zaprzyjaźniony

ze mną nauczyciel licealny z USA organizuje przyjęcia dla innych nauczycieli, na które „biletem wstępu” są przekazane do puli wolnych zasobów edukacyjnych scenariusze lekcji, przygotowane przez uczestników. Wolna kultura daje również szansę zaktywizowania uczniów poprzez uświadamianie im, że są twórcami, a nie tylko biernymi odbiorcami kultury. Przykładowym projektem może być wspólne pisanie i uzupełnianie haseł z Wikipedii – pokazujące uczniom, że już w młodym wieku mogą produkować przydatną innym wiedzę.

Zachęcam więc Państwa do przyjrzenia się dokładniej idei wolnej kultury oraz do udziału w niej, jednocześnie jako odbiorcy i twórcy jej treści. Idea otwartej edukacji ma sens zarówno ze względów pragmatycznych, jak i z uwagi na wartości, które pozwala realizować.

---

**Autor jest socjologiem,  
doktorem w Szkole Nauk  
Społecznych IFiS PAN,  
stypendystą Fundacji  
Nauki Polskiej.  
Współkoordynuje projekt  
Creative Commons Polska.**

„Wiki”, to hawajskie słowo oznaczające „bardzo szybko”. Ward Cunningham, twórca standardu Wiki wykorzystał je, by nazwać swoją pierwszą bazę danych udostępnioną do szybkiego przeglądania przez internautów. Idea ostatecznie przerodziła się w jedną z najczęściej odwiedzanych witryn w Internecie, którą każdy może modyfikować – Wikipedię.