

## Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΚΑΙ Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Αρχιμανδρίτης Μελέτιος Βαδραχάνης

Εδώ και καιρό, ο ανθρώπινος πολιτισμός επανασχεδιάζεται και αναδημιουργείται εκ βάθρων. Ζούμε πλέον στην «**Κοινωνία των πληροφοριών**». Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές έχουν εισβάλλει σ' όλα τα επίπεδα της ζωής μας, αλλάζοντας τον μέχρι πρότινος τρόπο ζωής, ακόμη και αυτών των δυτικών χωρών.

Επαναπροσδιορίζονται τα πάντα. Η οικονομία, η πολιτική, τα κράτη-έθνη, ο πολιτισμός, η γλώσσα, η εργασία, η εκπαίδευση, η διοίκηση, η οργάνωση των κοινωνικών δομών, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, η ψυχαγωγία, οι ανθρώπινες σχέσεις, η ανθρώπινη συμπεριφορά. Νέες λέξεις έρχονται να προστεθούν στο λεξιλόγιο μας: ηλεκτρονική βιβλιοθήκη, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ηλεκτρονικό ή ψηφιακό χρήμα, telemarketing, internet, σερφάρω, και άλλες πολλές.

Η ζωή μας θ' αλλάξει ριζικά. Αν κατά τον Μαρξ ο χερόμυλος έφτιαξε την φεουδαρχική κοινωνία και ο αερόμυλος την βιομηχανική και καπιταλιστική, τι να πει κανείς για τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τις σύγχρονες τηλεπικοινωνίες, και τα μέσα μαζικής ενημέρωσης; Η πληροφορική και οι σύγχρονες τηλεπικοινωνίες είναι το τρίτο κύμα των ριζικών αλλαγών και εξελίξεων του πανανθρώπινου πολιτισμού λέγει ο μελλοντολόγος και οραματιστής Alvin Tofler. Το πρώτο ήταν η αγροτική εποχή και το δεύτερο η βιομηχανική.

Έχοντας αυτά υπόψη, η εκπαίδευση πρέπει να ετοιμάσει την νεολαία μας γι' αυτήν την επερχόμενη κοσμογονία. Πρέπει να την ετοιμάσει τεχνολογικά αλλά και πνευματικά-ψυχικά. Γιατί πίσω από τις εφευρέσεις και τις ποικίλες ανακαλύψεις ή επινοήσεις του ανθρώπου, κρύβεται μία δύναμη που υπαγορεύει νέους τρόπους ζωής αλλά και νέους τρόπους καταστροφής.

Οι εφευρέσεις είναι όντως κοσμοϊστορικά και κοσμογονικά γεγονότα, που οδηγούν όμως με ανάλογους χειρισμούς και πρακτικές, είτε στην πρόοδο είτε στην καταστροφή. Η εκπαίδευση λοιπόν θα πρέπει να φροντίσει επισταμένως και εγκαίρως, ώστε η νεολαία μας ασχολούμενη με την επιστήμη της πληροφορικής και των τηλεπικοινωνιών, να επικεντρώσει το ενδιαφέρον της στα θετικά της στοιχεία και στις ευεργετικές για την ανθρωπότητα επιπτώσεις της.

Ας δούμε ειδικότερα ποιες θα πρέπει να είναι οι επί μέρους κατευθύνσεις που θα δώσει η εκπαίδευση στην νεολαία μας.

A) Να τονισθεί στα παιδιά ότι στόχος της εκπαίδευσης **δεν είναι απλώς η συλλογή και η αποταμίευση πληροφοριών αλλά η σωστή αξιολόγηση και η σωστή χρησιμοποίηση τους. Η ικανότητα σκέψης και έρευνας, αμφισβήτησης και διάψευσης.** Εάν δεν υπάρχει αυτή η κριτική ικανότητα, ο άνθρωπος παύει να είναι ένα λογικό-διαλογικό ον, και ο Η|Υ επιβάλλει ένα μονόλογο μια δικτατορία σκέψης.

Τότε μέσα σ' αυτήν τη βωβή συνάντηση ανθρώπου-μηχανής, ο άνθρωπος σαν λογική προσωπικότητα πεθαίνει και εκφυλίζεται. Γίνεται ένα ζωντανό ρομπότ πειθήνιο όργανο του Η|Υ. Ας θυμηθούμε εδώ το "1984" του George Orwell και ας ευαισθητοποιήσουμε τα παιδιά στους ενδεχομένους κινδύνους να χάσει ο άνθρωπος τις ελευθερίες και τα δικαιώματα που εξασφάλισε μετά από σκληρούς αγώνες και θυσίες, εάν δεν αναπτύξει αυτή την κριτική στάση απέναντι στο καταγιγισμό των πληροφοριών, που κάποιοι επιτήδειοι του προσφέρουν μέσω των μέσων ενημέρωσης και μάλιστα μέσω του Η|Υ.

Βέβαια, για να είναι εφικτή η δυνατότητα κριτικής στάσης, θα πρέπει κατά τη γνώμη διαπρεπών παιδαγωγών, η γνωριμία των παιδιών με τους Η|Υ να συμβαίνει στα χρόνια του λυκείου ή κατά παραχώρηση στα χρόνια του γυμνασίου. Διαφορετικά ωθούμε τα παιδιά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια για τα οποία θα κάνουμε ιδιαίτερο λόγο πιο κάτω και τίποτα παραπάνω.

Στόχος λοιπόν της εκπαίδευσης να γίνει το κάθε παιδί ένα κριτικό, δημιουργικό ον· που θα μπορεί να διαλέγεται, να προβληματίζεται, να εμπλουτίζει τον εαυτό του με τις γνώσεις που του προσφέρονται, αλλά που αυτό θα αποφασίζει τι θα κρατήσει και τι θα απορρίψει **βάσει ενός δοκιμασμένου πρωτοκόλλου διαχείρισεως των πληροφοριών- για μένα προσωπικά το πρωτόκολλο αυτό είναι το Ορθόδοξο-** με τελικό στόχο να μπορέσει κάποτε να παράγει και αυτό γνώση, που με τη σειρά του θα την προσφέρει σ' άλλους, ώστε να προάγεται η έρευνα, η επιστήμη και ο πολιτισμός του ανθρώπου.

Όχι μόνο ο τεχνολογικός πολιτισμός αλλά και ο πνευματικός, ο θεανθρώπινος. Τονίζω το "θεανθρώπινος" γιατί όπως γράφει σ' ένα βιβλίο του ο Παναγιώτης Κανελλόπουλος, ο γνωστός πολιτικός και λόγιος, «παλαιότερα ο άνθρωπος φοβόταν τον Θεό. Τώρα καυχείται ότι δεν τον φοβάται, δεν τον έχει ανάγκη. **Τώρα όμως άρχισε να φοβάται τον άνθρωπο**».

Β) Να τονισθεί στα παιδιά ότι ο Η|Υ δεν είναι μόνο πηγή πληροφοριών αλλά και μέσο έκφρασης ιδεών. Βασική προσφορά του Η|Υ είναι ότι έχουμε μια γραφομηχανή με απεριόριστες δυνατότητες. Αυτό είναι το μόνο που δεν σκέφτεται ένα παιδί, όταν ζητά από τους γονείς του να του αγοράσουν computer. Αλλά ούτε και οι γονείς σκέφτονται να το πουν στο παιδί τους.

Ας συστήσουν οι εκπαιδευτικοί στο παιδί, ότι είναι λυπηρό να “σερφάρει” άσκοπα στο διαδίκτυο και να παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια ατέλειωτες ώρες, χωρίς να μπαίνει στον πειρασμό να χρησιμοποιήσει τον Η|Υ για να εκφράσει τις ιδέες του, να ασκηθεί στον γραπτό λόγο, να γράψει εκθέσεις και μικρές πραγματείες, άρθρα στην μαθητική εφημερίδα, τις εργασίες του ως φοιτητής, ασκώντας έτσι το τυχόν συγγραφικό τάλαντο του και αποκτώντας επιδεξιότητα στην συγγραφή.

Γ) Να απομυθοποιήσουμε στο παιδί τον Η|Υ. Πολλοί εκ των εκπαιδευτικών έχουν μια τάση ν’ απομυθοποιήσουν την ιστορία, τους μεγάλους άνδρες, τις θρησκευτικές, κοινωνικές και εθνικές παραδόσεις. Κανείς δεν σκέφτεται να απομυθοποιήσει την τεχνολογία, την μηχανή και εν προκειμένω τον Η|Υ. Όλοι στεκόμαστε με δέος, με θαυμασμό, με κατάπληξη, με θρησκευτική ευλάβεια μπροστά στο νέο είδωλο μας.

Ξεχνούμε ότι εμείς το δημιουργήσαμε, ότι είναι ένα μηχάνημα και ότι θα παραμείνει τέτοιο όσες βελτιώσεις και αν το κάνουμε. Δεν θα φθάσει ποτέ να σκέφτεται όπως ο ανθρώπινος εγκέφαλος και ας το αποκαλούν λανθασμένα και αποπροσανατολιστικά “ηλεκτρονικό εγκέφαλο”. Δεν έχει καμμία ικανότητα κρίσης, σύνθετης σκέψης. Ακολουθεί αυστηρά τις οδηγίες του ανθρώπου.

Ο άνθρωπος το προγραμματίζει, το οδηγεί, το κατευθύνει και κάνει ό,τι θέλει αυτός. Η αποτελεσματικότητα του εξαρτάται από την δική μας ικανότητα να το προγραμματίζουμε. **Διαφορετικοί χρήστες με τον ίδιο υπολογιστή έχουν διαφορετικά αποτελέσματα. Συνεπώς ο άνθρωπος είναι η ιδιοποιός διαφορά κάθε προόδου και κάθε εξέλιξης.** Ο άνθρωπος έχει κρίση, διαίσθηση, ενόραση, διόραση, έμπνευση. Ο υπολογιστής δεν τα έχει αυτά. Ο άνθρωπος είναι θείο δημιούργημα· ο υπολογιστής είναι ανθρώπινο. Το τελευταίο τα λέγει όλα.

Αυτή η απομυθοποίηση θα βοηθήσει το παιδί να δει τον υπολογιστή στις σωστές του διαστάσεις, να μη τον θεοποιήσει και να μη τον κάνει είδωλο του. Αποτέλεσμα δε αυτής της σωστής τοποθέτησής του θα είναι να τον χρησιμοποιεί συνετά και να μη του απορροφά όλη την ικμάδα και όλο το σφρίγος και την ενέργειά του.

Δ) Ιδιαίτερα πρέπει να προσέξουμε την δυνατότητα που παρέχει το internet στο παιδί να έρχεται σε επαφή με ακατάλληλα θέαματα και με διάστροφους ανθρώπους. Σε κάθε τι το καταστροφικό που προκύπτει από τις νέες εφευρέσεις η μόνη άμυνα δυστυχώς δεν είναι η πρόληψη-είναι αδύνατο να προλαμβάνεις κάτι που δεν γνωρίζεις πως θα εξελιχθεί και που θα καταντήσσει-αλλά η ανάπτυξη μηχανισμών επιβίωσης και σωτηρίας απ' ότι επικίνδυνο δημιουργείται.

Χρειάζεται ύπαρξη δεοντολογικών φραγμών εκ μέρους των κρατών όλου του κόσμου αλλά και όργανα πνευματικής αναβαθμίσεως και φρονηματισμού. Τέτοια όργανα που μπορούν να αναβαθμίσουν το παιδί - αν λειτουργούν σωστά και συνεργάζονται- είναι η οικογένεια, το σχολείο και η Εκκλησία. Το έργο αυτό είναι εξαιρετικά δύσκολο και εργώδες και είναι αδύνατο να επιτύχει αν δε βάλλει και ο Θεός το χέρι του.

Όταν λέμε να αναβαθμίσουν το παιδί εννοούμε δια της συμβουλής, του παραδείγματος, της προσευχής, της ωθήσεως σε έργα αξιόλογα, της προσφοράς δυνατότητας υγιούς ψυχαγωγίας και αθλήσεως, να εμπνεύσουν στο παιδί ένα φρόνημα και ένα τρόπο ζωής που θα έχει άλλα ενδιαφέροντα και άλλες επιλογές.

Ε) Μεγάλη προσοχή πρέπει να δώσουμε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια που μπορούν βέβαια να παιχθούν και στην τηλεόραση αλλά κυρίως παίζονται στους Η|Υ. Και αυτό γιατί η γνωριμία των παιδιών με τους Η|Υ έχει ως αποτέλεσμα κυρίως να ασχολούνται με αυτά και αυτός είναι ο κυριώτερος λόγος που θέλουν οι γονείς τους να τους αγοράσουν Η|Υ.

Τα παιχνίδια αυτά είναι κατάφορτα από την ιδεολογία του πολέμου και της βίας, του ερωτισμού και του σεξ, της μαγείας και του μυστικισμού, Μα αυτά θα πει κανείς υπάρχουν και στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο· γιατί να περιορίζουμε το πρόβλημα στον Η|Υ; **Πράγματι έτσι είναι αλλά το ηλεκτρονικό παιχνίδι στον υπολογιστή είναι χειρότερο από την τηλεόραση και τον κινηματογράφο.**

«Στην TV αν θέλεις να πεθάνει κάποιος δεν μπορείς να το πραγματοποιήσεις. Στα computer games μπορείς να πυροβολήσεις ή να πεις στον Ποπάυ· 'φάε τώρα το σπανάκι σου'» απάντησαν παιδιά όταν ρωτήθηκαν γιατί προτιμούν τα Η|Π των υπολογιστών. Στα Η|Π δεν παρακολουθείς τη δράση μόνο των πρωταγωνιστών συμμετέχεις σ' αυτήν.

Είσαι πρωταγωνιστής και συ. Δεν είναι παθητικός ο ρόλος σου όπως στην τηλεόραση αλλά ενεργητικός. Η έλξη που προκαλεί το θέαμα και η ενεργητικότητα και η δράση που χαρίζουν τα TV games ξετρελαί-

νουν τα παιδιά και δημιουργούν ισχυρή εξάρτηση από τον υπολογιστή. Θα λέγαμε, ότι στην περίπτωση αυτή, ο υπολογιστής καθίσταται ένα ναρκωτικό ηλεκτρονικό.

Έτσι τα παιδιά έχοντας τόσο μεγάλο έλεγχο πάνω στα παιχνίδια αυτά αποκτούν μια εσφαλμένη αίσθηση παντοδυναμίας. Καταλήγουν να πιστεύουν ότι όλες τους οι σκέψεις και οι πράξεις μπορούν να εκπληρώνονται άμεσα και χωρίς προβλήματα. Με τον τρόπο αυτό, αντί να μάθουν να κυριαρχούν στα ένστικτα και τις παρορμήσεις τους και επιπλέον να μάθουν πως δεν μπορούν να έχουν ότι θελήσουν, μαθαίνουν ακριβώς το αντίθετο.

Επιπροσθέτως εξασκούνται στη βία, στον πανσεξουαλισμό, στη μαγεία, στον αποκρυφισμό, στον ρατσισμό, αφού και αυτός υπάρχει σε πολλά παιχνίδια. Έτσι η αλλαγή του χαρακτήρα προς το χειρότερο και το αντικοινωνικότερο είναι πλέον γεγονός κάτω απ' αυτές τις συνθήκες.

Ακόμη και στην περίπτωση που τα παιχνίδια δεν ανήκουν στα ανωτέρω είδη όπως π.χ. το ηλεκτρονικό σκάκι ας διερωτηθούμε κι ας προβληματισθούμε γιατί ο αντίπαλος να είναι το... μηχάνημα και όχι ένας φίλος, ένας συμμαθητής, ένας αδελφός, ή έστω ένας από τους γονείς; Γιατί το παιχνίδι που δεν μπορεί παρά να είναι παρά ομαδικό, να γίνεται ατομικό και μοναχικό; Οπότε ποιος είναι ο καλός ρόλος ακόμη και των καλών παιχνιδιών του Η|Υ;

Και εδώ είναι μία από τις σοβαρές αρνητικές επιπτώσεις των υπολογιστών. Επιφέρουν αλλαγή στην ψυχαγωγία των εφήβων. Τα παραδοσιακά παιχνίδια προσφέρουν τα περισσότερα, εκτός των επιτραπέζιων, κίνηση και άθληση. Και όλα προσφέρουν συνεργασία, σχέση και κοινωνικοποίηση. Τα στοιχεία αυτά λείπουν φοβερά από τη σημερινή κοινωνία. Σχολείο, φροντιστήριο, τηλεόραση, video συντελούν στην ακινησία των νέων και τώρα τα Η|Π έρχονται να την ολοκληρώσουν.

Επιπλέον η σημερινή κοινωνία υποφέρει και μαστίζεται από το σύνδρομο της μοναχικότητας. Χάθηκε η γειτονιά, χάθηκε η ενορία μέσα στις πολυάνθρωπες πόλεις, χάθηκε ο κοινωτικός τρόπος ζωής. **Τα τελευταία οχυρά που αντιστέκονται παρέμειναν ο γάμος, η φιλία, το παιχνίδι. Κι όμως κι αυτά ολοένα καταστρέφονται.** Τα διαζύγια θριαμβεύουν· νέοι θεσμοί όπως του αγάμου πατέρα, ή της άγαμης μητέρας εμφανίζονται.

Οι φιλίες λόγω του ιδιόρρυθμου τρόπου ζωής, ανατροφής και εγωκεντρικής αναπτύξεως του ανθρώπου αρχίζουν και σπανίζουν. Οι άν-

θρωποι όλο και περισσότερο κλίνονται στον εαυτό τους γιατί όπως λέγει ο Jean Paul Sartre· «οι άλλοι είναι η κόλασή μου» και εν τέλει ερωτεύονται τον εαυτό τους.

Το παιχνίδι στο οποίο το παιδί μάθαινε να συνεργάζεται, να κοινωνικοποιείται, ν' αποκτά φιλίες, ν' ανταγωνίζεται, να μαθαίνει να νικά αλλά και να χάνει, να πειθαρχεί και να αυτοσυγκρατείται ή ακόμη και να διαπληκτίζεται αλλά εν τέλει να συν-χωρεί και να συν-υπάρχει με τα άλλα παιδιά και να έχει κοινωνία μαζί τους, έρχεται κι αυτό να περιορισθεί ή ν' αντικατασταθεί από το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το παιδί στο τέλος ερωτεύεται και κάνει φίλο, σύντροφο, αδελφό του-εάν είναι μοναχοπαίδι τον Η|Υ του.

Μα θα πείτε· Γιατί ιδανικοποιούμε τις μέχρι τώρα μορφές ζωής και ψυχαγωγίας; Στο γάμο, στη φιλία, στο παιχνίδι δεν διαπληκτιζόμαστε, δεν συγκρούμαστε, δεν ανταλλάσσουμε άσχημες λέξεις, δεν ειρωνευόμαστε, δεν θίγουμε ο ένας τον άλλο; Ναι συμβαίνει αυτό και το προαναφέραμε στη περίπτωση του παιχνιδιού.

Πρέπει όμως μέσα από το γάμο τη φιλία, το παιχνίδι, τις κοινωνικές εκδηλώσεις να καταπολεμήσουμε την αυτάρκεια και να καλλιεργήσουμε το στοιχείο της συνύπαρξης. Ακόμη και ο τέλειος και ανενδεής Θεός είναι τρία πρόσωπα -Πατήρ, Υιός και Άγιο Πνεύμα- τα οποία συνεργάζονται και έχουν κοινωνία μεταξύ τους και πάντα ενεργούν από κοινού και εν συμφωνία.

Ο Πατήρ δι' Υιού εν Πνεύματι Αγίω ποιεί τα πάντα λέγει η θεολογία της Εκκλησίας μας. Ο δε Θεός εν γνώσει του ότι θα βρει τον μπελά του με τα δημιουργήματά του, εν τούτοις τόλμησε και δημιούργησε τους αγγέλους και τους ανθρώπους, τράβηξε τι τράβηξε από εμάς, και όταν ήρθε να μας σώσει εμείς τον σταυρώσαμε. Και όμως συνεχίζει να μας ανέχεται και προσπαθεί παντοιοτρόπως να επανασυστήσει την κατεστραμμένη κοινωνία του παραδείσου.

Λοιπόν αυτό ας είναι το ιδανικό μας γενικότερα και ειδικότερα ένα από τα ιδανικά της εκπαίδευσής μας. Η συνύπαρξη, η κοινωνικοποίηση, η αλληλοανοχή και η αλληλοκατανόηση. Και σ' αυτό δεν συμβάλλουν τα Η|Π λόγω του ότι υποθάλλουν τη μόνωση. Αυτά είναι, κατά την ταπεινή μου γνώμη, τα κυριότερα στοιχεία τα οποία θα πρέπει να προσέξει η εκπαίδευση, για να ετοιμάσει πνευματικά-ψυχικά τα παιδιά· ώστε η γνωριμία τους με τον υπολογιστή να είναι θετική και όχι αρνητική για τον χαρακτήρα τους και για τη σωστή ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους.