

*mgr Arkadiusz D. Leśniak-Moczuk*¹

doktorant – Uniwersytet w Białymstoku

Od edukacji do e-gospodarki. Kreatywność szansą na egalitaryzm globalny

WSTĘP

Procesy przemian cywilizacyjnych zachodzących w świecie współczesnym charakteryzujące się niezwykle wysoką dynamiką, obejmują wszystkie sfery ludzkiej egzystencji. Wyzwania, jakie niosą ze sobą, wymagają zmian podmiotowych i przedmiotowych, kształtowania nowego typu relacji zachodzących pomiędzy jednostkami, grupami oraz tworzenia nowych fundamentów funkcjonowania instytucji w każdej dziedzinie życia. Nowe reguły ładu muszą być kompatybilne w immanentnie powiązanych ze sobą układach społeczno-gospodarczych. Jako przykład naczyń połączonych może służyć system edukacji i system gospodarczy. W obu systemach jak w soczewce ogniskują się nowe trendy rozwoju społeczno-gospodarczego i postępu technicznego charakterystyczne dla społeczeństwa informacyjnego.

Narzędzia stwarzane dzięki elektronicznym nośnikom komunikowania, będące podwaliną współczesnego etapu globalizacji unicestwiają bariery fizycznych przestrzeni i czasu przepływu informacji. W Castellsowskiej przestrzeni przepływów i beczasowego czasu stworzona jest więc szansa na potencjalny egalitaryzm w globalnej skali w dostępie do informacji. Wszystkie te uwarunkowania wymagają jednak zmiany podejścia zarówno do tradycyjnego procesu dydaktycznego w dotychczasowym systemie edukacji, jak i do sposobu prowadzenia działalności gospodarczej.

Celem artykułu jest ukazanie przyczyn konieczności zmian systemu edukacji w kierunku kształtowania kreatywnych jednostek, na które stwarza zapotrzebowanie kreatywna ekonomia w globalnej gospodarce.

Przedmiotem artykułu jest charakterystyka systemu edukacji wraz ze wskazaniem jego przemian w kierunku kreatywnego kształcenia oraz przedstawienie zasad funkcjonowania elektronicznej gospodarki stwarzającej potencjalne możliwości równości w skali globalnej.

¹ e-mail: ad.lesniak@gmail.com.

Na treść artykułu składają się następujące zagadnienia: historia instytucji edukacyjnych, krytyka obowiązującego systemu edukacji, zasady nowego systemu szkolnictwa, przyczyny zmian systemu edukacji, kreatywność jako wzorzec czwartego okresu w modelu kształtowania społeczeństwa informacyjnego, motywacje kreatywności jednostki w ekonomii kreatywności, miejsca socjalizacji kreatywnych jednostek – środowisko, instytucje, organizacje, *second life*, wikinomia – ekonomia współpracy, produkty i usługi cyfrowe w elektronicznej gospodarce, sektory elektronicznej gospodarki, nowoczesne wymiary czynników rozwoju gospodarczego, forma organizacji przedsiębiorstw sieciowych.

KREATYWNOŚĆ W SYSTEMIE EDUKACJI

Pierwsze publiczne szkoły założyli chińscy cesarze Ti-Ku (2432–2363 p.n.e.) i dynastia Hia (2205–1766). Pierwszą akademię założył cesarz Yao i Szun (2357–2206 p.n.e.) Zasady starożytnego szkolnictwa składały się z 6 cnot i 6 sztuk. Od początku myśli ludzkiej istnieje pedagogika, filozofowie nauczali, bo potrzebowali słuchaczy, wyznawców lub partnerów do dialogu, dyskursu. Potrzeba uczenia początkowo w rodzinie, społeczności lokalnej wynikała z przyczyn praktycznych, zaspokojenia potrzeb wyższych i wolnego czasu. Powstanie nauki było przezwyciężeniem starożytnej mitologii, kiedy to mędrcy *saphos* (Tales, Anaksymander, Anaksymenes, Pitagoras) przekaz literacki wyrażali w formie uniwersalnej. W Chinach uczono pisma, podczas gdy w Europie przekaz był na poziomie podań i legend. Dla kultury europejskiej pierwsze literackie dzieła starożytnej Grecji Homera *Iliada*, *Odyseja* (750 r. p.n.e.). Zmiany mediów (język, pismo, elektroniczne środki przekazu) nie zmieniają poglądów na poznanie i twórczość, ale intensyfikują przekaz [Truskowska-Wojtkowiak, Wojtkowiak, 2008, s. 18–21].

Od początków instytucjonalnej edukacji minęły tysiąclecia, ale feudalny system szkolnictwa, szczególnie wyższego, przetrwał do czasów nam współczesnych. Co prawda można spotkać się z zapowiedziami konieczności rezygnacji z modelu uniwersytetu humboldtowskiego, w którym obowiązuje jedność nauczania i wychowania miejsca badań, finansowanego przez suwerena najczęściej rządowego jako monopolisty [*Polska w drodze...*, s. 12; Grocholewski, 2013, s. 45–55, 83–92, 227–244, 360–370].

Słuszne, ale w Polsce jeszcze dostępne dla nielicznych, oczekujące na prawne ukonstytuowanie są, założenia demokratyzacji dostępu do wiedzy, bez przywiązania studenta do miejsca studiowania, samodzielnie konfigurującego program oferowany przez różne uczelnie i korzystającego w ramach *outsourcingu* z ofert pozauczelnianych podmiotów gospodarczych sprzedających wiedzę jako wartość dodaną do produktów i usług. System ten zapewni niekosztowny dostęp do edukacji przez renomowane ośrodki akademickie na całym świecie [*Polska w drodze...*, s. 13].

Prognozowano, że pojawienie się telewizji w latach 60. XX wieku może zastąpić edukację w instytucjach szkoły [Sokołowski, 2007, s. 16]. Może technolo-

gie informatyczne nowych mediów położą kres instytucjonalizacji szkolnictwa. Pierwsze symptomy pojawiły się wraz z e-learningiem i domową nauką dzieci w wieku szkolnym.

Obecny system szkolnictwa przypomina wypas owiec, kształci się „owce” poprzez przekazywanie wymaganej wiedzy w testach, egzekwowanie posłuszeństwa, posługiwanie się strachem jako czynnikiem motywującym w celu przechnięcia dziecka przez szkołę.

A na studiach, gdzie toczy się „walka” o życiowe szanse w przyszłości na rynku pracy, studenci posługują się nawykami posłuszeństwa wyniesionymi ze szkół. Na takich spolegliwych pracowników oczekują pracodawcy zatrudniając ludzi szablonowych, konsekwentnych i dających się podporządkować, by zarządzać nimi za pomocą strachu przed utratą pracy [Godin, 2010, s. 86–87].

Na konieczność dostosowania systemu edukacji w Polsce zwraca się uwagę w wielu dokumentach rządowych, samorządowych, projektach branżowych, w dyskursie publicznym, naukowym i społecznym.

W raporcie wydanym przez Organizację Program Narodów Zjednoczonych ds. Rozwoju w 2002 roku wskazano na następujące cele edukacji: kształcenie obywateli informujących się, komunikujących się, uczących się, tworzących. Wiedza i praktyka niezbędna do poruszania się w cyberprzestrzeni musi być elementem kształcenia na każdym poziomie i dostępna w edukacji opcjonalnej na kursach, szkoleniach. Każdy obywatel bez względu na wiek i środowisko społeczno-zawodowe powinien znać narzędzia nowych technologii komunikacyjnych w celu pozyskania w wyszukiwarkach aktualnych, wiarygodnych, przyswajalnych informacji. Przestrzeń elektroniczna jako najtańszy i najszybszy sposób komunikowania się musi być dostępna dla przeciętnego obywatela zarówno pod względem kosztów, jak i obsługi. W przestrzeni wirtualnej obywatel powinien znajdować wiedzę niezbędną do podwyższania jakości życia osobistego oraz zawodowego. Interaktywność komunikacji w sieci jest sposobnością do samodzielnej twórczości w kontaktach prywatnych i biznesowych. Poziom wykształcenia obywateli nie jest tylko prywatną sprawą rodziców i uczniów, ale także strategicznym zadaniem państwa, które w ramach polityki społecznej powinno zapewnić dostęp do rynku usług edukacyjnych odpowiadających wymogom gospodarki opartej na wiedzy. W modelu takim należy uwzględnić pojawienie się podmiotów tworzących treści dydaktyczne, indywidualizowane produkty i materiały dydaktyczne, certyfikujących i oceniających kwalifikacje [*Polska w drodze...*, s. 12–13].

Program szkolnictwa na poziomie podstawowym, gimnazjalnym, zawodowym i średnim musi uwzględniać zmiany cywilizacyjne na przełomie XX i XXI wieku. Powinien być dostosowany do nauki otwartości, życia bez blokad, rozbudzać potrzebę osiągnięć, ale bez rywalizacji, patrzenia w przyszłość bez nieustającego powracania do historii i dociekania słuszności jej wyroków, rozdrapywania ran z przeszłości, chronić kulturę przed etnocentryzmem, bronić zasad i przestrzegania tolerancji [*Polska w drodze...*, s. 9].

Konieczność zmian systemu edukacji wynika z wielu powodów. Podstawowym powodem jest przestarzałość struktur systemu szkolnictwa tworzonego na potrzeby społeczeństwa industrialnego, nieprzystosowanego do kształcenia człowieka funkcjonującego w społeczeństwie postindustrialnym. Epoka przemysłowa charakteryzowała się zróżnicowaniem horyzontalnym i wertykalnym, oddzieleniem instytucjonalnych, normatywnych i estetycznych sfer życia, kultury wysokiej od niskiej, konsumpcji od rozrywki, czasu pracy od czasu wypoczynku, nauki od życia codziennego [za: Wątroba, 2009, s. 11], etapów nauki i pracy zawodowej. Drugim powodem przemian systemu szkolnictwa są wyzwania społeczeństwa informacyjnego stawiające wymogi ustawicznego rozwoju i edukacji przez całe życie nie tylko w celu aktualizowania szybko zmieniającej się wiedzy i podwyższania kompetencji zawodowych dostosowywania się do potrzeb lokalnego i krajowego rynku pracy, ale także nabywania umiejętności poruszania się w sieci światowego rynku pracy. Już okres edukacji musi być przystosowany do osvajania z mobilnością zawodową oznaczającą zmianę miejsc, pracy, zawodu, podejmowanie samodzielnej pracy zarobkowej, zakładanie i reorganizacja firmy. Nowy model edukacji nie musi opierać się na bezpośrednim kontakcie nauczyciela i ucznia w klasie lekcyjnej, ale wspierać się technikami informatyczno-telekomunikacyjnymi. Przekaz multimedialny uwzględniający odbiór treści przez wiele zmysłów równocześnie wspomaga proces zapamiętywania, a nauka przez działanie do wiedzy książkowej dodaje praktyczną stronę poznania. Nowe techniki procesu dydaktycznego powinny wyrabiać samodzielność uczenia się, poszukiwania wiedzy, rozwiązywania problemów, pracy w zespołach interdyscyplinarnych i międzykulturowych. Kolejną przyczyną zmian edukacji jest konieczność edukacji dostosowanej do życia w wielokulturowej przestrzeni zarówno życia prywatnego jak i zawodowego i publicznego, kształtującej postawy tolerancji, otwartości do współpracy w wielonarodowych społecznościach [*Polska w drodze...*, s. 11–12, 15]. Ważnym czynnikiem jest zmiana procesu dydaktycznego z „odtwórczego”, na „kreatywny” stwarzającego podstawy do krytycznego postrzegania otaczającej rzeczywistości, motywacji do twórczego korzystania ze spuścizny pokoleniowej, nabywania umiejętności i poznawania etycznych zasad w obcowaniu online z „obcym” w cyberprzestrzeni. Wszystkie te uwarunkowania stanowią niezbędne przedpole do samodzielności w życiu dorosłym, oceny swojego potencjału i szans życiowych, podejmowania ryzyka i stawiania czoła obiektywnym przeciwnościom cechującym społeczeństwo ryzyka, budowania postaw innowacyjności i kreatywności.

KREATYWNOŚĆ JAKO CZYNNIK I SKŁADNIK E-GOSPODARKI

Twórczość intelektualna jest wzorcem informacyjnym IV okresu (komputeryzacja działań jednostkowych lata 1980–2000) w modelu kształtowania się społeczeństwa informacyjnego według Y. Masudy. Wzorce w poprzednich okresach polegały na osiągnięciu celu, wydajności, rozwiązywaniu problemów [Borcuch, 2010, s. 70].

Kreatywność jako zdolność tworzenia czegoś nowego, generowania pomysłów, wynikająca ze styku nauki z biznesem jest jedynym niewyczerpywalnym zasobem przewagi konkurencyjnej, stanowiącym kluczowy czynnik wzrostu. Teoretycy „kreatywnej gospodarki” stoją na stanowisku, że własność intelektualna jest ważniejsza od posiadania dóbr fizycznych, a najlepszym kapitałem jest umiejętność twórczego myślenia. Ekonomia kreatywności, w przeciwieństwie do konwencjonalnej, stawia jednostkę w centrum uwagi. Kierownictwo sprawuje nad nimi jedynie „miękką kontrolę”, odwołując się do samokontroli, wewnętrznej motywacji. Kreatywność napędzana jest wewnętrzną motywacją, uznaniem u współpracowników, reputacją w swoim środowisku zawodowym, a nie dążeniem do osiągnięcia sukcesu materialnego czy zdobycia wyższej pozycji. Po osiągnięciu poziomu kompetencji i reputacji ludzie kreatywnych dotyczy zjawisko hipermobilności poziomej, polegającej na przechodzeniu na podobne stanowiska w innych firmach i branżach, w których pojawiają się interesujące tematy i problemy do rozwiązania, zamiast awansów. Mają oni przywilej nieformalnego stroju, w którym czują się w pełni ekspresji, samodzielnego tworzenia ładu estetycznego wnętrza biura odzwierciedlającego ich osobowość, a nie image korporacyjny firmy, mogą urządzać imprezy w pracy. Utrzymują rozbudowane życie towarzyskie, prowadząc styl życia cyganerii cechują się hedonizmem, przypisuje się im wartości indywidualizmu, otwartości, braku konformizmu, umiłowania różnorodności i merytokracji. Ludzie kreatywni i utalentowani jako „nieuleczalni eksperymentatorzy” tworzą klasę kreatywną dzielącą się na klasę superaktywną, kreatywnych profesjonalistów i klasę usługową. Jej przedstawiciele są dobrze wynagradzani, pracują długo (60–75 godzin tygodniowo), w nietypowych godzinach, zacierając granice między czasem pracy a czasem wolnym, manewrując samodzielnie czasem pracy w cyklu życia jednostki i tworząc popyt na usługi do czynności przyziemnych. Według klasyfikacji zawodów przez Richarda Floridę do klasy kreatywnej zalicza się 30% mieszkańców USA, ponad połowa wartości eksportu pochodzi z własności intelektualnej [Jung, 2010a, s. 242, 249, 251–253; Jung, 2010b, s. 222–238].

Oprócz środowiska szkolnego w zinstytucjonalizowanych placówkach nauki socjalizacja współczesnej młodzieży dokonuje się w wielu innych środowiskach jak: społeczności lokalne, instytucje kultury, sportu, rozrywki, organizacje i ruchy społeczne, a obecnie coraz częściej w *secon life*. Środki przekazu opierają się jeszcze na dwóch systemach dostępu do dóbr kultury – analogowym i cyfrowym. Zapis analogowy treści kultury był charakterystyczny w dobie kultury masowej, gdzie media służyły jako przekazańnik kierowany do wielomilionowych rzesz odbiorców [*Polska w drodze...*, s. 11]. W społeczeństwie informacyjnym część przekazu mediów masowych przechodzi na cyfrowy sposób zapisu, ale nadal pozostaje przekaz jednokierunkowy z nadajnika do konsumentów. Natomiast drugim kanałem socjalizacji, bardziej dostępnym dla młodego pokolenia jest interaktywne uczestnictwo w sieci. Aktywność w sieci przejawia się w kilku płaszczyznach.

Po pierwsze, interaktywność w sieci umożliwia komunikację wielostrumieniową z przekazem niespersonifikowanym *wielu – do wielu*. Po drugie, w digitalnym społeczeństwie od umasowionej jednostki przechodzi się do masowości ujednostkowania. Wszystkie te uwarunkowania przyczyniają się do edukacji kulturowej na poziomie globalnym, pobudzającej kreatywność młodego pokolenia, zmuszanego poprzez wielość kontaktów do twórczego funkcjonowania w „przestrzeni przepływów” oferującej różnorodność form uczestnictwa w sieci. Po trzecie, użytkownik sieci nie tylko odbiera przekaz, ale może być również twórcą treści rozpowszechnianych internetowo, co podlegać może krytyce za bark profesjonalizmu i amatorstwo (vide Andrew Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*) [Keen, 2007]. Inny pogląd prezentuje Ryszard Tadeusiewicz wychodzący z założenia, że po okresie odtwarzania świata w komputerze zacznie się dzieło kreowania świata w sieci, co może spowodować powstanie bogatszej cyberprzestrzeni od przestrzeni fizycznej. Na tworzenie informacji w sieci można spojrzeć od strony ilościowej i jakościowej. Istnieją dokładne miary ilości informacji w Internecie wynikające z teorii Shannona, natomiast ocena jej jakości jest subiektywna i zależy od poziomu intelektualnego, zasobu wiedzy, rodzaju działalności odbiorcy, prędkości jej rozprzestrzeniania i powszechności dostępu do Internetu [Tadeusiewicz, 2002, s. 37–38].

Wprowadzenie Web 2.0 daje możliwość rozwoju kreatywności w Internecie, dzięki czemu jednostki dzielą się swoją wiedzą, tworzą dobra i usługi do wykorzystania lub zmodyfikowania przez innych. Przez to moc i zdolności wytwórcze są rozproszone, a tworzenie wartości jest szybkie, płynne i alternatywne wobec istniejących dotychczas form działalności gospodarczej, bez posiadania władzy, wiedzy i kapitału. Jest to zaczyn egalitaryzmu sieciowego. Ponad połowa młodych Amerykanów publikuje swoją twórczość w Internecie. Samoorganizujące się jednostki tworząc amorficzne masy stają się konkurencją dla tytanów ery przemysłowej.

Zaistnienie na masową skalę ekonomii współpracy jest możliwe dzięki Web 2.0 jako interaktywnemu etapowi uczestnictwa w Internecie, opisanemu w książce *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko* przez Dona Tapscotta i Anthony D. Williama. Zasady Wikinomii opierają się na otwartości, partnerstwa, transparentności *peering*, współdziałania *sharing* i globalnego działania *acting globally*. W ramach *peeringu* egalitarne samoorganizujące się wspólnoty dobrowolnie podejmują działania i dzielą się efektami pracy, współpraca ta odbywa się na prawie równych zasadach, przy poziomej organizacji. Motywacją do masowej współpracy na zasadzie „wydarzeniowości” może być zabawa, altruizm lub nadzieja na korzyści. Osoby o największych umiejętnościach i doświadczeniu pełnią funkcje liderów i integratorów dorobku społeczności. Jest to połączenie decentralizacji, hierarchii i merytokracji. Współdziałanie opiera się na modelu prosumpcyjnym umożliwiającym konsumentom współpracę przy projektowaniu, tworzeniu, modyfikowaniu, dystrybuowaniu i dodawaniu do produktu czy

usługi samodzielnie wygenerowanej wartości. Zjawisko prosumeryzmu w pierwotnej formie *Do-It-Yourself*, D.I.Y. dotyczyło hobbystów i majsterkowiczów na potrzeby własne lub drobną sprzedaż, a w dobie elektronicznej gospodarki stało się masowe, oferując podaż na kluczowych dla firmy rynkach. Pomiędzy transnarodowymi korporacjami a uczestnikami Wikinonii, jako podwykonawcami i współproducentami tworzy się spłaszczony model współpracy w postaci gospodarki sieciowej. Wikinomia i gospodarka kreatywna odzwierciedlają szybko zmieniający się charakter pracy, stającej się złożonym procesem poznawczym, wymagającym pracy zespołowej, współdziałania, społecznej interakcji, uzależnienia od kompetencji technologicznych, mobilności i działania w pośpiechu, braku przywiązania do miejsca. Pracownicy dysponują autonomią w podejmowaniu decyzji, elastycznością czasu pracy i podlegają samowyzyskowi. W przyszłości dla wielu zawodów o kreatywnym podejściu konsulting stanie się dominującym modelem pracy na zlecenie, a poczucie tożsamości, autorytetu, kompetencji nie będzie pochodzić od firmy, ale od środowiska zawodowego. Przypomina to struktury cechowe z własnymi kodami i normami postępowania. Dla socjologów nowym zjawiskiem do analiz będzie pierwsze pokolenie wychowane w Internecie *Net Gen* przynoszące do pracy nowy etos współdziałania z peeringu i Web 2,0. W odróżnieniu od poprzedniego pokolenia ceniącego szacunek dla hierarchii, lojalność, bezpieczeństwo i autorytet, pokolenie Z kładzie nacisk na kreatywność, towarzyskość, zabawę, swobodę, szybkość, różnorodność [Jung, 2010a, s. 242–248, 255–256].

ELEKTRONICZNA GOSPODARKA

W elektronicznej gospodarce, w przeciwieństwie do gospodarki papierowej produkty i usługi cyfrowe są używane powszechnie do realizacji następujących procesów biznesowych: obsługi finansowej i administracyjnej, negocjowania i zawierania kontraktów, marketingu i badania rynku, promocji i reklamy, świadczenia usług po sprzedaży. Produkt i usługa cyfrowa to przetworzona na bity (digitalizacja, cyfryzacja, danetyzacja) informacja w postaci pisma, głosu, obrazu, oprogramowania dostosowana do obróbki komputerowej i sieciowego rozpowszechniania [*Polska w drodze...*, s. 5]. Digitalizacja jest procesem przeróbki zapisów analogowych na cyfrowe. Cyfryzacja to tworzenie informacji w zero-jedynkowym kodzie binarnym. Danetyzacja jest pieśnią nieodległej przyszłości zbierania, gromadzenia i przetwarzania informacji w postaci cyfrowej z wszystkich dziedzin życia. Nie są to intencjonalne czynności wyodrębnionego sektora, lecz efekt uboczny każdej dziedziny funkcjonowania ludzi, instytucji, organizacji przy użyciu komputerów podłączonych do sieci. Informacje z tej podlegającej nieustannej aktualizacji gigantycznej bazy danych (*Big Data*) mogą być wielokrotnie przetwarzane przez algorytmików do celów analityki, prognostyki, udo-

stępniane, przekazywane, odsprzedawane instytucjom i osobom prywatnym. Idee tę przybliżają Viktor Mayer-Schonberger i Kenneth Cukier w publikacji *Big Data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie* [Mayer-Schonberger, Cukier, 2014, s. 103–132]. Pierwsze symptomy gromadzenia informacji dotyczących społecznych interakcji, myśli i emocji, doświadczeń zawodowych dokonują się na portalach społecznościowych.

Gospodarka elektroniczna nie obejmuje wszystkich sektorów, lecz te, w których produkt i usługa cyfrowa stają się towarem, a nie są tylko środkiem zarządzania. Do sektorów takich można zaliczyć następujące sektory: finansowy (bankowy, kapitałowy, ubezpieczeniowy, podatkowy), wiedzy, (edukacja, konsulting prawny, ekonomiczny, zdrowotny), informatyczny (oprogramowanie), medialny (publicystyczny, informacyjny, rozrywkowy, filmowy). Zastosowanie Internetu w elektronicznej gospodarce znosi ograniczenia przestrzenne i czasowe. Sektory elektronicznej gospodarki mogą korzystać z zalet komunikacji sieciowej objawiających się w możliwości automatycznej reakcji na biznesowe wydarzenia w skali świata, niskich kosztów technologii informatycznych, „bezczasowości czasu” pozwalającego w czasie rzeczywistym realizować połączenia z klientami w „przestrzeni przepływów”, znoszących geograficzne odległości pomiędzy partnerami biznesu oraz indywidualizacji i personalizacji obsługi. Ten typ gospodarki w sposób naturalny wpisuje się w nurt globalizacji, co może być obosieczną bronią, bo z jednej strony jako ważny czynnik rozwojowy stwarza szansę wyjścia na rynki zewnętrzne sektorom, a z drugiej strony może stanowić zagrożenie pojawienia się na rodzimym rynku zagranicznej konkurencji. Gospodarka elektroniczna wymaga strategicznego podejścia do procesów zarządzania uwzględniającego skoordynowany i harmonijny rozwój w następujących obszarach: ludzie, zasoby informacyjne, prawo, przedsiębiorstwo, technika. Obszary te stanowią zarazem kluczowe czynniki rozwoju gospodarki elektronicznej i globalnego społeczeństwa informacyjnego [*Polska w drodze...*, s. 5–6].

W gospodarce elektronicznej w społeczeństwie informacyjnym została wyraźnie poszerzona lista czynników rozwoju gospodarczego w stosunku do czynników ekonomii klasycznej: kapitał, praca, ziemia, jak również w porównaniu do czynników rozwojowych w gospodarce opartej na wiedzy: kapitał, praca, wiedza.

Zwiększona liczba, różnorodność i wzajemne uzależnienie czynników rozwoju gospodarczego wymaga strategicznej koordynacji między partnerami biznesu elektronicznego w skali globalnej. W ramach współpracy pomiędzy partnerami sektora publicznego, prywatnego i partnerami społecznymi otoczenia biznesu zawierane powinny być umowy strategiczne w celu wypracowania misji, priorytetów i podziału ról. Przedmiotem takich umów jest określenie wizji rozwoju, nowych form współpracy, strategicznych aliansów, przywództwa i koordynacji działań. Poszczególne czynniki rozwoju są współzależne i powiązane ze sobą. Kapitał ludzki w elektronicznej gospodarce stanowiący czynnik priorytetowy musi cechować się kwalifikacjami niezbędnymi do pracy z oprogramowaniem

informatycznym, postawą przedsiębiorczości, a nade wszystko kreatywności oraz otwartością na ustawiczne zdobywanie wiedzy podnoszącej jego jakość. Popyt na pracę wyznaczają relacje na linii człowiek – komputer, które są następstwem opozycji człowiek – maszyna. O ile ówczesna technika eliminowała z rynku pracy zawody związane z pracą fizyczną, to obecnie eliminowana jest praca umysłowa koncentrująca się na biurowej, rutynowej obsłudze procesów. Bezrobocie technologiczne nie zagraża jak na razie przedstawicielom zawodów kreatywnych, ale trwające prace nad sztuczną inteligencją i prognozowanie ich skuteczności mogą przyczynić się w przyszłości do zmniejszenia popytu w tym segmencie rynku pracy. Ulegają ciągłym zmianom i tracą znaczenie dawniejsze kategoryzacje zawodów, ze względu na pojawianie się nowych i wypadanie zapotrzebowania na tradycyjne zawody. Pożyteczny praktycznie może być nowy podział zasobów kadrowych w elektronicznej gospodarce na „specjalistów od ludzi” i „specjalistów od komputerów”.

Ci pierwsi powinni cechować się wysoką inteligencją emocjonalną, empatią w kontaktach interpersonalnych, kreatywnością w zarządzaniu. Z kolei specjaliści w sferze techniki muszą posiadać otwartość na wiedzę w zakresie swoich kompetencji i doświadczenie w obsłudze, serwisie sprzętu elektronicznego. Kolejnym kluczowym czynnikiem są zasoby informacyjne stanowiące pokaźny koszt stały produkcji i wymagające ciągłego doskonalenia, rozbudowy, adaptacji i integracji z systemami informacyjnymi innych podmiotów. Zawierają one użyteczne oprogramowanie o różnorodnej treści w postaci cyfrowej otwartej na zmiany. Istotnym zagadnieniem w tej dziedzinie jest optymalizacja kosztów, które nie stanowiłyby bariery dla mniejszych firm w sektorach gospodarki elektronicznej [*Polska w drodze...*, s. 6–8]. Najwięcej zmian wymaga strona prawna dostosowująca system przepisów do nowych realiów funkcjonowania społeczeństwa sieciowego, co przekłada się na prawną odpowiedzialność korzystania z informacji i jej tworzenia w sieci przez jednostki gospodarki elektronicznej. Nałożenie się trendów globalizacyjnych i przemian w kontekście społeczeństwa informacyjnego, sieciowego stawia przed prawem niespotykane nigdy wcześniej wyzwania pogodzenia lokalności stanowienia prawa w ramach państw narodowych z obowiązywaniem przepisów prawnych w ramach globalnej działalności podmiotów o zasięgu krajowym i transnarodowym [*Polska w drodze...*, s. 6–7]. Wielu przedstawicieli różnych nauk wyraża stanowiska wobec konieczności zmian w ochronie prawnej własności intelektualnej w warunkach powszechnego dostępu do usieciowionej twórczości. Daleko idące postulaty wnoszą możliwość zniesienia prawa autorskiego, zastąpienia go umowami z dysponentami sieci o warunkach odpłatności za kopiowanie dostępnych plików autorskich. Z ochroną praw autorskich i zachowania tajemnicy powiązanej z bezpieczeństwem wiąże się konstytucyjnie zagwarantowany dostęp obywateli do informacji. Dodatkowym problemem do rozstrzygnięcia jest ochrona prywatności personalnej i zachowania tajemnicy handlowej firm w usieciowionej działalności produkcyjnej i handlowej. Propozycje zmiany w ochronie danych osobowych przytaczają cyto-

wani wyżej autorzy [Mayer-Schonberger, Cukier, 2014, s. 197–141] dopatrujący się zagrożeń i kontroli w społeczeństwie online, poddawanych inwigilacji bez świadomości poszczególnych użytkowników sieci. Rozwój dostępności do Internetu jako wymóg cywilizacyjny spowoduje według nich konieczność przerzucenia odpowiedzialności za ochronę danych z jednostek, które obecnie muszą wyrażać formalną zgodę na udostępnianie i przetwarzanie ich danych, na firmy dysponujące tymi danymi. Przedsiębiorstwa w elektronicznym biznesie stoją także przed nowymi wyzwaniami związanymi z finansowaniem przedsięwzięć innowacyjnych, proinwestycyjnym systemem podatkowym, nowymi stylami zarządzania i przywództwa sieciowego, konkurencyjnością na globalnych rynkach. Techniczna strona działalności elektronicznej gospodarki wymaga niezwykle dynamicznego rozwoju z uwagi na postęp technologiczny w zakresie urządzeń informatycznych. Potencjał środków produkcji musi być bezustannie powiększany i unowocześniany w celu zapewnienia możliwości przetwarzania coraz większych zasobów informacyjnych i powszechnej dostępności do sieci [*Polska w drodze...*, s. 6–7].

Jednym z wymiarów e-biznesu jest przedsiębiorstwo sieciowe. W połowie lat 80. teoretycy dostrzegli wyłanianie się trzeciej formy organizacji korporacji (po hierarchicznej i zdecentralizowanej) jako sieć biznesowa. Biznes światowy w tym okresie przeszedł proces restrukturyzacji organizacyjnej w kierunku elektronicznych sieci zbudowanych na liniach telefonicznych, faksach i elektronicznej sieci wymiany danych (EDI). Dopiero pełną, szybką i niezawodną, komunikację interaktywną zapewniły internetowe sieci komputerowe. Co prawda z punktu widzenia strukturalnego każda forma organizacji jest siecią, ale odrębnie charakteryzuje się sieć jako formę rządzenia. W tym kontekście sieciowa forma organizacji jest dowolnym zbiorem aktorów realizujących między sobą wielokrotne, trwałe relacje wymiany, przy jednoczesnym braku uprawomocnionych organizacyjnych władz rozsądzających i rozwiązujących spory pojawiające się w trakcie wymiany. Przedsiębiorstwo sieciowe ukształtowane zostało w wyniku połączenia różnych strategii włączania sieci do modelu organizacyjnego firmy. Strategie te polegają na wewnętrznej decentralizacji dużych korporacji, współpracy małych i średnich firm łączących swoje zasoby dla uzyskania efektu skali, łączenie tych firm z wydziałami dużych przedsiębiorstw i aliansów strategicznych między firmami i sieciami pomocniczymi. Przedsiębiorstwo sieciowe nie jest siecią przedsiębiorstw, ale sieć jest przedsiębiorstwem jako urząd gospodarzy powołany do nadzoru realizacji określonych projektów przez sieci o różnym składzie i pochodzeniu. Działalność gospodarza prowadzona jest przez powoływane sieci charakteryzujące się elastycznością, przystosowywaniem w warunkach globalizacji, przy zachowaniu podmiotowości firm pod względem praw własności, akumulacji kapitału i zarządzania strategicznego. Wiele firm przestawiło się na działalność opartą na sieciach komputerowych dających klientom i dostawcom dostęp do informacji o firmie, i jej operacjach, a także zbudowały sieci wewnętrzne (intranet) tworzące kanały komunikacji między pracownikami i pracownikami a zarządem [Castells,

2003, s. 80–81; Stalder, 2012, s. 202]. Przedsiębiorstwo sieciowe stało się symbolem końca statusu wieku przemysłowego, w którym toczył się spór między pracą a kapitałem. Aktorami na scenie gospodarczej są pracownicy sieci (wiedzy) jako nosiciele ducha informacjonizmu. Uległ zmianie również system oceny zatrudnianych, którzy są poddawani sprawdzianom w projektach, ujawnianiu i dostosowywaniu cech osobistych do wymogów firmy [Mattelart, 2001, s. 117–118].

ZAKOŃCZENIE

Zmiana modelu kształcenia w nowym systemie edukacji jest odpowiedzią na wyzwania cywilizacyjne w sferze gospodarczej. Impulsem do powstania elektronicznej gospodarki jest koincydencja procesów zachodzących pod wpływem globalizacji sprowadzających się do rozwoju powszechnej i globalnej dostępności do elektronicznych mediów, technologii informacyjnych i komunikacyjnych, umasowienia ich zastosowań, międzynarodowych transferów technologii, przepływów kapitału inwestycyjnego i transnarodowych korporacji gospodarczych [Borcuch, 2010, s. 5]. Polityka gospodarcza realizowana przez polskie rządy bez względu na ich proveniencję polityczną powinna brać na siebie brzemień odpowiedzialności za włączanie w obieg globalny systemu edukacji kształcącego kreatywne jednostki oraz nowych sektorów elektronicznej gospodarki.

BIBLIOGRAFIA

- Borcuch A., 2010, *Cyfrowe społeczeństwo w elektronicznej gospodarce*, CeDeWu Wydawnictwa Fachowe, Warszawa.
- Castells M., 2003, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, przeł. z ang. T. Hornowski, „Rebis”, Poznań.
- Godin S., 2010, *Plemiona 2.0. zostań internetowym przywódcą*, tł. z ang. Magda Witkowska, Wydawnictwo HELION, Gliwice.
- Grocholewski Z., 2013, *Uniwersytety wobec współczesnych wyzwań*, Szkoła Wyższa im. Bogdana Jańskiego, Warszawa.
- Jung B., 2010a, *Inna ekonomia i ekonomia współpracy – lekcje savoir-vivre’u Web 2.0* [w:] *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. B. Jung, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Jung B., 2010b, *Kreatywne gospodarki i „kreatywna klasa”*. *Otoczenie mediów ery Web 2.0* [w:] *Wokół mediów ery Web 2.0*, red. B. Jung, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Keen A. 2007, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, tł. z ang. M. Bernatowicz i in., wpraw. K. Krzysztofek, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa.
- Mattelart A., 2004, *Społeczeństwo informacji. Wprowadzenie*, tł. z fr. J. Mikułowski Pomorski, „Universitas”, Kraków.

- Mayer-Schonberger V., Cukier K., 2014, *Big Data. Rewolucja, która zmieni nasze myślenie, pracę i życie*, przekł. M. Głatki, MT Ltd. Biznes, Warszawa.
- Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego* [raport o rozwoju społecznym] streszczenie, Program Narodów Zjednoczonych ds. Rozwoju, Warszawa.
- Sokołowski M., 2007, *Kultura, media, komunikacja wiary. Wybrane problemy aksjologii w społeczeństwie informacyjnym*, „Algraf”, Olsztyn.
- Stalder F., 2012, *Manuel Castells. Teoria społeczeństwa sieci*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Tadeusiewicz R., 2002, *Spoleczność Internetu*, wyd. 2 uzupeł., „Exit”, Warszawa.
- Truszkowska-Wojtkowiak M., Wojtkowiak J., 2008, *Spoleczeństwo informacyjne. Pytania o tożsamość, wiedzę i edukację*, Wydaw. Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk, Sopot.
- Wątroba W., 2009, *Homo postmillenicus*, Wydaw. Uniwersytetu Ekonomicznego, Wrocław.

Streszczenie

W artykule dokonano charakterystyki systemu edukacji wraz ze wskazaniem jego przemian w kierunku kreatywnego kształcenia oraz przedstawiono zasady funkcjonowania elektronicznej gospodarki stwarzającej potencjalne możliwości równości w skali globalnej.

Na tle retrospekcji instytucji edukacyjnych ukazano mankamenty obowiązującego systemu edukacji i konieczność jego zmian z punktu widzenia kreatywności jako wzorca kształtowania społeczeństwa informacyjnego. Zaprezentowano motywacje kreatywności jednostki w ekonomii kreatywności oraz miejsca socjalizacji kreatywnych jednostek (środowisko, instytucje, organizacje, *second life*). Przedstawiono ideę i struktury elektronicznej gospodarki.

Słowa kluczowe: kreatywne kształcenie, edukacja, gospodarka elektroniczna

Creativity from education to e-economy as a chance for global egalitarianism

Summary

The article describes the characteristics of the system of education, together with an indication of its transition towards creative learning and presents the principles of functioning of the electronic economy posing potential opportunities for equality on a global scale.

With the background of the educational institutions retrospect the author shows the shortcomings of the existing education system and the need to change it from the point of view of creativity as a standard of shaping the information society. The paper presents motivations of individual creative learning in creativity economy and socialization places of creative individuals (environment, institutions, organizations, *second life*). It also presents the idea and structure of the electronic economy.

Keywords: creative learning, education, electronic economy