

Jolanta Jackowicz-Korczyńska
Biblioteka Główna Politechniki Gdańskiej

Jaka edukacja, taka biblioteka: klient biblioteki o krok za Web 2.0

Streszczenie: *Rozwój Internetu przebiega w dwóch wzajemnie wpływających na siebie nurtach: planowanych przez konsorcja informatyczne i biznesowe działaniach oraz równolegle przez żywiołową, często zmasowaną aktywność użytkowników Internetu. Ten czynnik społeczny wywarł bardzo silny wpływ na kształtowanie się Internetu i nieraz modyfikował jego wcześniej wyznaczony kierunek rozwoju. Niniejszy tekst jest próbą analizy zmian dotyczących percepcji informacji oraz edukacji. Społeczeństwo internetowe sprowadziło sensowne idee Web 2.0 w dużej mierze do groteski. Wystarczy spojrzeć na to, jak młode pokolenie używa Internetu. Istnieje duże ryzyko, że sensowny, teoretycznie, Internet semantyczny (Web 3.0) spotka podobny los. Pozostaje otwarte pytanie, czy w najbliższym czasie zostaną przewartościowane metody edukacji i wychowania do konstruktywnego uczestnictwa w życiu społecznym, czy jak w wypadku sieciowych narzędzi 2.0, również narzędzia 3.0 zostaną przez większość sprowadzone jedynie do rozrywki i konsumpcji. Pozostaje otwarte pytanie o miejsce i rolę biblioteki w takiej przestrzeni społecznej: powinna zostać ukierunkowana na usługi czy na edukację?*

Słowa kluczowe: *Internet 2.0, Internet 3.0, information literacy, nowa edukacja, poznanie analogowe, poznanie cyfrowe*

Internet w swojej warstwie społecznej jest wielowątkowy, wielowarstwowy i bardzo złożony. Z tego powodu nieprzewidywalny jest kierunek jego ekspansji. Obecnie ścierają się ze sobą dwa żywioły napędzające jego rozwój: komercyjne zmiany technologiczne i strukturalne oraz kierunek narzucony przez użytkowników sieci (pewnych swego znaczenia i siły), którzy już kilkakrotnie zadziwili swoim zaangażowaniem i zorganizowaniem. Wielkim zaskoczeniem dla wszystkich były kolejno: rola facebookowej komunikacji podczas rewolucji w Afryce, skuteczność działania ruchu Anonimowych czy pospolitego ruszenia przeciwko ACTA w naszym kraju.

Jeśli można w miarę precyzyjnie przewidzieć techniczny rozwój Internetu, to nie sposób prognozować, jak w nowych warunkach zachowa się społeczność internautów. Tym trudniej odpowiedzieć na pytanie o rolę biblioteki w nowej sytuacji. Zmiany wymaga sposób myślenia o nowym modelu edukacji dla społeczeństwa wiedzy. Pozycja i rola biblioteki jest wtórna w stosunku do tego zagadnienia. Ja — użytkownik sieci, bibliotekarz, będący również aktywnym uczestnikiem społeczności 2.0 — aby racjonalnie myśleć o kierunku rozwoju biblioteki, muszę najpierw zadać pytanie: „Quo vadis homo netus¹ i jaki jesteś dzisiaj?”

¹ Kontrowersje i zastrzeżenia może budzić określenie „homo netus”, aczkolwiek termin ten wpisuje się w postmodernistyczną tradycję wskazywania na określone aspekty kondycji człowieka ponowoczesnego. „Człowiek sieci” (lub „usieciowiony”) stanowi integralną część współczesnego dyskursu filozoficznego.

Dwie generacje pokoleń: analogowi i cyfrowi

Biblioteka zawsze była skierowana w stronę czytelnika. Obecnie, w dobie wielomedialnej i cyfrowej rzeczywistości, słowo czytelnik jest semantycznie zbyt wąskie. Trafniej określa go termin „użytkownik”. Jeśli biblioteka ma służyć przede wszystkim użytkownikowi, to zanim sformułuje się jakiegokolwiek tezy na temat jej roli dzisiaj i w przyszłości, istnieje konieczność opisanie użytkownika takiego, jakim on jest realnie.

W minionych wiekach obraz otaczającego nas świata zmieniał się średnio co trzy pokolenia. Obecnie zmiany cywilizacyjne i społeczne nabrały takiego tempa, że w ciągu życia naszego pokolenia — i pokolenia naszych rodziców — świat zmienił się kilkakrotnie. Nasze dzieci żyją i rozwijają się w środowisku wszechobecnej sieci oraz mobilnych mediów, co ma bardzo poważny wpływ na ich rozwój indywidualny. Coraz częściej podkreśla się różnice w percepcji rzeczywistości młodego cyfrowego pokolenia oraz pokolenia ich rodziców. Mówi się nawet o pokoleniu inteligencji cyfrowej oraz pokoleniu inteligencji analogowej.

Pokolenie inteligencji analogowej to osoby, które wzrastały i rozwijały swoje funkcjonalne kompetencje w okresie sprzed wszechobecności Internetu i mobilnych mediów. W przeważającej mierze należymy do tego pokolenia my — zawodowo czynni bibliotekarze, ale też pedagodzy, nauczyciele, wykładowcy... Model nabywania przez nas wiedzy oraz umiejętności miał najczęściej źródło w tradycyjnej edukacji. Przeczytana, zasłyszana informacja aby była użyteczna, musiała zostać poddana memoryzacji. Do dzisiaj nazywamy to „czytaniem (lub słuchaniem) ze zrozumieniem”. Intelktualna obróbka tak odbieranych informacji sprzyjała zapamiętaniu określonej wiedzy oraz wspierała naszą umiejętność kojarzenia i wiązania wiadomości. Ten kapitał doświadczeń intelektualnych nazywamy naszą wiedzą, a umiejętność jego wykorzystania mądrością.

Warto zauważyć, że pokolenie inteligencji analogowej ma okazję doświadczyć, jak inne może być poznanie bez konieczności przeprowadzania osobistej operacji intelektualnej na przedmiocie poznania. Kiedy oglądamy film w telewizji (a często emitowane są powtórki), wzruszamy się lub dajemy się przestraszyć... — oddajemy się multimedialnej percepcji. Nieraz, pod koniec filmu nagle jakaś scena uświadamia nam, że przecież film ten już kiedyś widzieliśmy. W naszej pamięci nic nie pozostało, bo percepcja filmu nie wymagała ani rozumienia, ani memoryzacji. Stąd efekt — brak w pamięci. Mechanizmy procesu intelektualnego czytania ze zrozumieniem trafnie obrazuje wypowiedź pewnej nastolatki, wielkiej fanki czytania książek: *Ja wolę czytać „Harrego Pottera” niż oglądać film, bo kiedy czytam, to ja sobie to wszystko o wiele bardziej bogato wyobrażam.* Współczesna szkoła, uczelnia i cały formalny system edukacji są dostosowane do takiego właśnie człowieka z inteligencją i wiedzą analogową.

Młodsze pokolenie ma wykształcone odmienne funkcjonalne kompetencje poznawcze. Wyrastało już w świecie powszechnego dostępu do, nadzwyczaj intuicyjnych w obsłudze i powszechnych, usług oraz narzędzi informacyjnych, sieciowych, komunikacyjnych, multimedialnych. Umownie ten model — w odróżnieniu od opisywanego powyżej — nazywany jest czasami inteligencją cyfrową. Jeśli chcemy mówić o jakimkolwiek jutrze, to właśnie tej grupie powinniśmy poświęcić

najwięcej uwagi. Młode pokolenie bowiem zaczyna już być, a na pewno będzie, w zdecydowanej większości „klientem” i użytkownikiem biblioteki. Trudność polega na tym, że liderzy biblioteczni, decydujący o kierunku rozwoju bibliotek, należą jeszcze do pokolenia poznania analogowego. Nie zawsze umieją dostrzec, że ich partnerzy są inni w zakresie percepcyjnym i funkcjonalnym.

Modus vivendi pokolenia młodych cyfrowych

Pokolenie młodych cyfrowych znacznie różni się od pokolenia swoich rodziców. Obecnie już młodzi cyfrowi rodzą dzieci i niebawem doczekamy się następnej generacji, która będzie odbierać świat inaczej i inaczej go poznawać. Nawet nie zauważamy, że w codzienności naszych dzieci nowe technologie są aż tak bardzo wszechobecne. Wystarczy jednak zacząć się trochę bardziej wnikliwie przyglądać młodym, np. na ulicy, w tramwaju, autobusie, na przerwie w szkole, na uczelni... W większości mają oni słuchawki w uszach i telefony komórkowe w dłoni lub bezpośrednio pod ręką. Dzięki temu młody człowiek jest stale współobecny wśród swoich znajomych przez SMS-y, a coraz częściej również przez Internet dostępny w komórce. Kiedy przychodzą do domu, siadają do komputera... Około 80% dzieci i młodzieży „włączonych” jest do Internetu od 2 do 8 godzin na dobę (również w godzinach nocnych). Taka codzienność zaczęła być standardem i zagonieni rodzice często nawet nie zwracają uwagi na aż tak wielką dominację sieciowych kontaktów multimedialnych w życiu swoich dzieci.

Warto zwrócić uwagę na ewolucję sieci 2.0. Istotą filozofii Web 2.0 było współtworzenie treści przez internautów. Wydaje się, że apogeum takiego kreatywnego rozumienia Web 2.0 przypadło na przełom wieku, kiedy nastąpiła eksplozja blogosfery. Ewolucja sieciowych użytkowników poszła jednak w całkiem innym kierunku, a mianowicie wzrosła ranga usług społecznościowych. Młody polski internauta bardzo szybko uzależnił się od serwisów e-PULS, potem Nasza Klasa, a obecnie Facebook. Młodzi ludzie przesiadują tam godzinami i czym się zajmują?

Okazuje się, że ponad 90% czasu spędzanego w sieci jest przeznaczone na:

- spotkania towarzyskie z przyjaciółmi — „wszystko jest imprezą” (portale społecznościowe: Facebook, Nasza Klasa, komunikatory, np. Gadu-Gadu);
- rozrywkę: bierną, konsumpcyjną — „fajne lub śmieszne” (muzyka, filmy i różne śmieszne (???) serwisy takie, jak: demotywatory, kwejk, wiocha.pl.). Zaskakują najnowsze dane opublikowane przez Google: w polskim Internecie najczęściej szukanym słowem w 2011 r. był wyraz „kwejk” — nazwa serwisu z niewyszukanymi żartami;
- rozrywkę aktywną i czynną — gry komputerowe i sieciowe (chłopcy najczęściej strzelaniny, np. CounterStrike, dziewczęta — powszechnie uprawiają grządki: FarmVille lub wirtualne życie w SIMS-ach);
- niepohamowaną konsumpcję — „po co kupować” (masowe pobieranie muzyki i filmów z Internetu, często na granicy prawa)².

² Coraz częściej mówią o tym nauczyciele i wychowawcy pracujący z dziećmi i młodzieżą. Zob.: *Dzień Bezpiecznego Internetu: 7 lutego 2012* [on-line]. [Dostęp 27.02.2012]. Dostępny w World Wide Web: http://eduwww.net/index.php?option=com_content&view=article&id=1121:dzien-bezpiecznego-internetu&catid=7:na-plusie&Itemid=4.

Osobnym, nowym zjawiskiem pokolenia młodych cyfrowych jest syndrom tzw. wszechobecnej intymności (*ambient intimacy*)³. Młodzi cyfrowi odnotowują na swoich tablicach serwisów internetowych niemal wszystko, co robią: od „zaspałam” po relacje o swoich aktualnych dolegliwościach, a nawet intymnych kontaktach.

W naszym kraju najliczniejszy udział w serwisach społecznościowych obserwujemy w serwisie Nasza Klasa (obecnie: nk — miejsce spotkań) oraz Facebook. W innych krajach popularne są również Tumblr, MySpace i inne. Coraz liczniej prowadzone są też mikroblogi, np. Twitter i rodzimy Blip.

Jeżeli podstawowym kryterium idei Web 2.0 miało być tworzenie treści przez użytkowników sieci, to taki młody internauta nie ma z taką rzeczywistością nic wspólnego. Już co najmniej od trzech lat powinniśmy mówić, że model takiej kreatywności umarł. Oczywiście istnieje on nadal i ma się dobrze w środowiskach takich jak Wikipedia, BiblioNETka, a także we wszystkich prężnych środowiskach związanych z Ruchem Open Access czy w zakresie tworzenia oprogramowania GNU/GPL. Statystycznie jednak można powiedzieć, że zajmują się tym wąskie elity sieciowych użytkowników. W przeważającej większości dominuje czysto ludyczna i konsumpcyjna eksploracja sieci, mediów i informacji.

Technologie i media mające ułatwić zdobywanie wiedzy i rozwój edukacji zbyt często wzmacniają niekorzystne dla rozwoju jednostki i społeczeństwa cechy i nawyki. Coś w naturze człowieka jest z klasycznej pazerności: „chleba i igrzysk”. Teraz nie trzeba o to wołać, wystarczy sięgnąć do Internetu.

Rozwój nowych technologii jest dużym wyzwaniem wychowawczym, a mniej edukacyjnym. Przecież tu nie ma się czego uczyć, wystarczy wyciągnąć rękę i używać. Doskonałą ilustracją intuicyjności obsługi urządzeń sieciowych jest obserwacja, jak sobie z tym radzą najmłodsze nawet dzieci⁴.

Model poznania i percepcji wiedzy w pokoleniu cyfrowych

Wielkim dramatem współczesnej edukacji formalnej jest to, że zakłada ona, iż model poznania i uczenia się młodego pokolenia jest identyczny z analogowym modelem poznania ich rodziców. Młodzi od samego początku wzrastali w całkowicie innym środowisku informacyjnym i poznawczym. Za pośrednictwem Internetu niemal każda informacja potrzebna w danej chwili jest błyskawicznie dostępna, wystarczy tylko odpowiednio postawić pytanie wyszukiwarce internetowej. Informacja w sieci jest zatimizowana i występuje w ilości przekraczającej możliwość jej odbioru, a liczba wyszukanych informacji na zadany temat zmieniła sposób percepcji treści.

Współczesny użytkownik informacji cyfrowej NIE CZYTA TEKSTU, tylko szybko i pobieżnie „skanuje”. Zatrzymuje na nim dłużej uwagę tylko wtedy, gdy zarejestrowana przez świadomość informacja wyda mu się przydatna. W takiej

³ Więcej zob.: WANKE, M. *Bliskość w tle* [on-line]. [Dostęp 02.02.2012]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.slideshare.net/wankz/ambient-intimacy-pl-3400695>.

⁴ Kto nie miał osobiście możliwości obserwacji małych dzieci bawiących się sieciowymi urządzeniami, zachęcam do obejrzenia filmiku pokazującego jak 2,5-letnie dziecko radzi sobie z iPadem: *A 2.5 year-old has a first encounter with an iPad* [on-line]. [Dostęp 01.02.2012]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.youtube.com/watch?v=pT4EbM7dCMs>.

sytuacji natychmiast ją wykorzystuje w praktyce, a potem... staje się mu ona zbędna. Nie musi i nie chce jej zapamiętywać. Jeśli będzie jej kiedykolwiek potrzebował, ponownie sięgnie po nią do sieci. Takie utylitarne wykorzystanie informacji nie tworzy żadnej wiedzy. Informacja jest wyciągana z pamięci zewnętrznej, wykorzystana i wyparta ze świadomości. Jeśli podmiot poznający i działający nie musiał w żaden sposób „obrabiać” intelektualnie pozyskanej wiadomości, to dla niego jest ona tylko narzędziem działania, a nie źródłem wiedzy. Szybka informacja → szybka reakcja = zadanie wykonane. Można klikać dalej... Badania nad tym zjawiskiem, które zapoczątkował w 2007 r. Gary Small, potwierdzają, że środowisko poznawcze w sieci promuje pobieżną lekturę i brak koncentracji oraz powierzchniowe przyswajanie wiedzy⁵.

Głębokie przemyślenia, umiejętność zanurzenia się w konkretnej dziedzinie badań, zdolność śledzenia narracji, rozumienia argumentów i stawiania krytycznych pytań — wszystko to zanika na rzecz powierzchownego „zbierania informacji”. Młodzi internauci doskonale radzą sobie z gromadzeniem danych potrzebnych im do stworzenia szkolnego projektu — ale to wcale nie oznacza, że potrzebne informacje do końca zrozumieli i przyswoili⁶. Ta konkluzja Nicholasa Carra bardzo trafnie podkreśla inność poznania nowego internetowego pokolenia. Atomizacja i nadmiar informacji w sieci wyolbrzymiły naturalną umiejętność szybkiego czytania każdego tekstu. Znany jest eksperyment oksfordzki, polegający na losowym pozamienianiu w całym akapicie liter we wszystkich wyrazach tekstu, poza literami pierwszymi i ostatnimi w każdym wyrazie. Tak spreparowany tekst każda osoba czyta równie biegle i szybko, jak tekst bez pomieszanych liter. Nasza umiejętność czytania umożliwia nam takie spojrzenie na fragment tekstu, aby dostrzec jego treść. Tym różni się „połykanie” książkowej beletrystyki od zachwyty nad słowem miłośnika sztuki literackiej, który delectuje się każdym zdaniem.

Internauta otoczony taką liczbą tekstów, obrazów, dźwięków coraz bardziej przyspieszał, przyspieszał, aż wykształcił się w nim odrębny system szybkiej percepcji. Ostatnio firma Nielsen Olson Group przeprowadziła bardzo ciekawe badania na grupie 230 osób, którym dała do wykonania podobne zadanie wyszukania i wykorzystania informacji w Internecie. W trakcie badania kamery umocowane przy monitorach ich komputerów śledziły ruchy gałki ocznej w trakcie eksploracji Internetu⁷.

Znaczące są wyniki tych badań potwierdzające, że tekst jest skanowany, a nie czytany:

- użytkownicy witryn internetowych bardzo szybko przeglądali strony internetowe (skupienie wzroku trwało krótko, dziesiąte części sekundy na poszczególnych elementach);
- użytkownicy witryn internetowych badali strony internetowe zgodnie z kształtem litery F (najwięcej informacji jest przyswajanych z pierwszych linijek, począwszy od lewej krawędzi ekranu);

⁵ CARR, N. Co Internet robi nam z mózgiem.W: *Wyborcza.pl* [on-line]. [Dostęp 28.02.2012]. Dostępny w World Wide Web: http://wyborcza.pl/1,98077,8034362,Co_internet_robi_nam_z_mozgiem.html.

⁶ Tamże.

⁷ GOSIEWSKI, M. *Eyetracking w badaniach użyteczności* [on-line]. [Dostęp 28.02.2012]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.ittechnology.us/eyetracking-w-badaniach-uzytecznosci/>.

- badani byli niezwykle skuteczni w selektywnym wybieraniu informacji (ich wzrok skupiał się tylko na najistotniejszych elementach);
- obrazki umieszczane w środku tekstu były często traktowane jako przeszkody i omijane (wyjątkiem były grafiki ściśle związane z tekstem);
- grafiki rozmyte, niewielkie, nieczytelne były automatycznie pomijane;
- dużo większą uwagę badanych zwracały obrazki zawierające jakieś informacje, niż te, które miały jedynie walory estetyczne;
- badani często patrzyli na fotografie, na których fotografowany patrzył prosto w obiektyw (nie chodziło jednak o zdjęcia profesjonalnego modela, którą uznawano za nieautentyczną);
- animacje przyciągały uwagę tylko w sytuacjach, kiedy były nieskomplikowane oraz miały związek z tekstem;
- witryny zaprojektowane w prosty sposób, zawierające mało elementów, powodowały, że użytkownik bardziej skupiał się na treści przekazu.

Informacja nowego modelu percepcji wiedzy jest zatomizowana i rozrzucona w sieci. Poszczególne jej elementy nie są ze sobą strukturalnie powiązane. Istotne jest również, że informacja ta jest cały czas przechowywana w pamięci zewnętrznej w stosunku do podmiotu poznającego i nie jest przez niego trwale zapamiętywana.

Wyszukaną, bardziej trafioną informację użytkownik szybko wykorzystuje, by natychmiast zająć uwagę czymś innym. Taka filozofia poznania jest poważnym zagrożeniem dla jakiegokolwiek wizji budowania społeczeństwa wiedzy. Nie można bowiem mówić o wiedzy w obliczu zręczności porównywalnej do szybkości i skuteczności działania w grze komputerowej. Nie jest ważna treść informacji, ważna jest jej użyteczność w danej chwili.

Końcem epoki Web 2.0 w Internecie nie jest perspektywa wdrożenia (od około 10 lat) Internetu semantycznego, określanego terminem Web 3.0. Ideę 2.0 pogrzebała praktyka społeczna: dominujące u młodych użytkowników ludyczne, utylitarne oraz konsumpcyjne wykorzystywanie narzędzi 2.0. Narzędzia te miały stać się akceleratorem i motywatorem indywidualnej kreatywności. W praktyce, nader często okazały się demotywatorem osobistego rozwoju, wzmacniając elementy destruktywnej bylejakości ślęczenia w sieci, co w dodatku zrodziło nowe formy sieciowych uzależnień. Pięknie brzmią słowa apelu deklaracji kapsztadzkiej z grudnia 2007 r., wzywającej zarówno nauczycieli, jak i uczniów do dzielenia się swoimi osiągnięciami (share) poprzez udostępnienie innym swoich prac oraz ich wyników. W tym miejscu nie można nie wspomnieć o idei open access, Creative Commons i wielu innych możliwościach.

Budowana od kilkunastu lat idea Internetu semantycznego (który w teorii miał być następcą Internetu 2.0) i gotowe, sprawdzone mechanizmy czekają ciągle na wdrożenie. Akcentem charakterystycznym dla 2.0 było kreatywne zaangażowanie uczestników sieci w budowanie zasobów. W wersji 3.0 położono nacisk na tworzenie takiej struktury informacji, którą będą mogły „inteligentnie” zarządzać boty komputerowe⁸. Miało to być doskonałe narzędzie wspomagające szybki rozwój

⁸ Terminem „bot” określa się program komputerowy wykonujący pewne czynności w zastępstwie człowieka.

cywilizacyjny i społeczny: kreatywność i twórczość (2.0) oraz racjonalne strukturyzowanie wiedzy (3.0) po stronie człowieka; szybkość i skuteczność uporządkowania wiedzy i informacji (3.0) po stronie maszyn informatycznych (komputerów i semantycznej sieci).

Idea takiego rozwoju jest bardzo kusząca. Jeśli Internet semantyczny 3.0 rzeczywiście stanie się następcą Internetu 2.0, to i tak nic nie zmieni faktu, że użytkownikami naszych bibliotek będą realnie żyjący ludzie — kolejne pokolenia cyfrowych. Wydaje się jednak, że przyszłość bibliotek oraz ich przystosowanie do nowych wyzwań nie jest problemem tylko bibliotek i bibliotekarzy. Jest to zagadnienie wtórne. W pierwszej kolejności należy przewartościować pojęcie edukacji i radykalnie przebudować jego założenia i metodykę.

Jeśli:

- młode pokolenie będzie pokoleniem kreatywnym i uczącym się,
- szkoła i uczelnia ułatwi mu indywidualny i osobisty rozwój,
- miarą sukcesu edukacyjnego będzie umiejętność i zdolność tworzenia nowej jakości, a nie tylko konsumpcja i zabawa,

to wtedy będziemy mogli zastanawiać się nad tym, gdzie umiejscowić w tej rzeczywistości bibliotekę.

Można planować oraz wytyczać kierunki rozwoju Internetu oraz w jakiś sposób stymulować jego rozwój. Trzeba jednak brać pod uwagę to, że społeczność internetowa może pokierować jego rozwojem w stronę całkiem inną niż planowana. Nowe technologie upraszczają, ułatwiają i przyspieszają działanie człowieka. Nie mają jednak wpływu na jego decyzję, jak zostaną wykorzystane. Niezależnie od tego czy mamy na myśli sieciowe narzędzia generacji 2.0 czy generacji 3.0 i tak wszystko zależy od tego, jak one zostaną wykorzystane przez pojedynczego użytkownika. Wszystko to nie brzmi zbyt optymistycznie.

Przed bibliotekarzami stoi bardzo istotne pytanie: jaki mamy pomysł na rolę biblioteki w takim, jak dziś i jutro, dynamicznie zmieniającym się świecie, ze wszystkimi możliwościami globalnej sieci?

Czy biblioteka ma dostosować swoje usługi do potrzeb nowego użytkownika pokolenia młodych cyfrowych oraz ich oczekiwań? Przecież biblioteka ma pełnić funkcję usługową w stosunku do swoich klientów. A może biblioteka powinna rozwinąć się w kierunku animatora edukacji w wymiarze jednostkowym i powiązać funkcjonalnie dobre pomysły sieci 2.0 oraz Internetu semantycznego, open access oraz uczenia się (indywidualnego rozwoju) przez całe życie. Taka funkcja społeczna biblioteki nigdy nie będzie wspierana wprost przez gospodarkę rynkową. Gospodarka rynkowa opiera się na podaży i popycie. Jej rozwój zależy od poziomu konsumpcji, a nie od poziomu jakości społeczeństwa oraz jego wiedzy.

Nadal pozostaje otwarte pytanie: czy mamy pomysł, co można zrobić, aby biblioteka, wykorzystując wszystkie oszałamiające możliwości technologii sieciowych, komunikacyjnych oraz multimedialnych, mogła poszczycić się wartością dodaną w edukacji społecznej. Biblioteki naukowe i uczelniane pełnią taką właśnie funkcję, ale ważne jest to, by nieustannie wdrażały wszystkie optymalne nowe narzędzia

sieciowe, które mogą wzmocnić ich skuteczność. Bardziej pilną sprawą wydaje się być zweryfikowanie funkcji bibliotek szkolnych i publicznych tak, aby bardziej zdecydowanie wspierały edukacyjny rozwój młodego człowieka.