

Technologie informacyjno-komunikacyjne a sieciowość we współczesnym społeczeństwie

Wprowadzenie

Integralna **sieć** interakcyjno-telekomunikacyjna, oparta na cyfrowej technologii informacyjno-komunikacyjnej (ICT), łączy w jednej ogólnej sieci – Internet – wszelkie stare i nowe media: *prasę, RTV, telefonię stacjonarną i komórkową GSM, etc.* Internet ma tendencję do wchłaniania wszystkiego, co pojawi się w społeczeństwie. Jest to środowisko, ułatwiające kontakty między jego użytkownikami i ustalające **relacje**, które są podstawą dla konstituowania współczesnego **społeczeństwa** – określanego synonimicznie jako *informacyjne, medialne, digitalne, cyber-, sieciowe, wirtualne etc.*

Nowe technologie komunikacyjne umożliwiają adaptację i łączenie wszelkich możliwych mediów w jednej **globalnej** sieci interakcyjno-telekomunikacyjnej. Sieć ta jest często określana jako *narzędzie, infrastruktura, platforma, środowisko* – **medium**, umożliwiające nowy sposób komunikowania się. Technologia komputerowa umożliwia konwergencję technologii z wszelkimi mediami i interfejsami. Komputer, jako narzędzie, staje się pewnego rodzaju metamedium [Szpunar, 2005] – medium uniwersalnym, które ułatwia dyfuzję innowacji oraz łatwą i szybką adaptację i integrację ze wszystkimi mediami.

Sieć nabiera sensu tylko przy uwzględnieniu czynnika **ludzkiego**, uczestniczącego w tych interakcjach. Z tego też powodu zasadne wydaje się odsunięcie na dalszy plan samego problemu technologii na rzecz użytkowników tej sieci. Ludzie, w mniej lub bardziej świadomy sposób, współtworzą to środowisko zarówno w aspekcie **społecznym** (grupy, wspólnoty) i przede wszystkim **kulturowym**¹. Kultura jest determinowana przez system wartości, wzorce poznawcze, doświadczenia, sposób życia oraz wzorce postępowania i interakcje uczestników

* Autor jest pracownikiem Katedry Informatyki Gospodarczej Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. Artykuł wpłynął do redakcji w październiku 2009 r.

¹ Komunikacja międzyludzka wykorzystująca nowoczesne techniki informacyjne nie doczekała się jeszcze poręcznego polskiego określenia. Dlatego też najczęściej na określenie tej sfery zjawisk używa się angielskiego skrótu CMC – Computer-Mediated Communication. Skróć w tym znaczeniu został użyty w polskim wydaniu Castellsa [2004]. Odzwierciedlenie znaczącego wpływu komunikacji, za pośrednictwem technologii informacyjnych, na kulturę współczesną znalazło wyraz w używaniu tego samego skrótu (CMC) dla Computer-Mediated Culture. Terminu „kultura” używam w znaczeniu *niewartościującym* jako zespół wielu zjawisk, których wzajemne powiązania, uwarunkowania i oddziaływania mogą być opisywane i analizowane, lecz nigdy niewartościowane.

komunikacji. Sztompka [2003] określa kulturę jako „zbiór znaczeń, symboli, wzorów, reguł, norm, wartości itp., które kierują ludzkimi działaniami, decydują o ich indywidualnej tożsamości, określają ich uczestnictwo w zbiorowościach, wyznaczają relacje, jakie nawiązują z innymi ludźmi”.

Organiczny związek między nowymi technologiami informacyjno-telekomunikacyjnymi a społeczeństwem charakteryzuje unikalność współczesności na tle minionych epok. Nowe jakości, które technologie komputerowe wprowadzają obecnie w społeczeństwie, to między innymi: *interakcyjność*, *hipertekstualność*², *mediatyzacja*³ [Thompson, 2001] i *sieciowość*⁴.

„Każde społeczeństwo – nowoczesne czy tradycyjne, autorytarne czy demokratyczne, feudalne czy kapitalistyczne – charakteryzuje się siecią przepływających między ludźmi informacji i wymian, tak formalnych jak i nieformalnych” [Putnam, 1995, s. 269]. Dla Giddensa [2004] społeczeństwo jest systemem ustrukturuowanych *relacji* społecznych, które łączą ludzi w ramach jednej kultury.

Na decydującą rolę podstawowego środka komunikacji⁵ w formowaniu kultury oraz stosunków wewnętrznych w każdej cywilizacji wskazywali jeszcze Innis [1951] i jego uczeń McLuhan [1962]. Następnie w 1984 Bolter wprowadził w dyskurs publiczny swoją tezę o komputerze jako współczesnej *technologii definiującej*, mającej decydujący wpływ na kształtowanie sposobów myślenia i kultury. Technologie są nie tylko wyznacznikami postępu naukowo-technicznego, ale ze swojej strony mają znaczący wpływ na modelowanie osobowości, zachowania się jednostek oraz więzi społecznych [Bolter, 1990]⁶.

Różne technologie powodują, że różnego rodzaju ludzkie aktywności, relacje, interakcje są łatwiejsze bądź trudniejsze do wykonania. Jeżeli pozostałe warunki są takie same, bardziej prawdopodobny jest wybór łatwiejszego, aniżeli trudniejszego sposobu zachowania w określonej sytuacji [Benkler, 2006]. Naturalna tendencja do utrwalania się „łatwiejszych” wzorców wpływa również w pewnym stopniu na kształt relacji interpersonalnych i pośrednio na charakter danej kultury.

Celem pracy jest zarysowanie ogólnego obszaru badawczego oraz zastanowienia się – na ile jest to możliwe ze względu na ograniczony charakter tej pracy – w jaki sposób współczesna kultura i technologia informacyjno-telekomunikacyjna są **sprzężone** i jaki jest charakter tych **wzajemnych** wpływów i oddziaływań.

W pracy nawiązuję do różnego rodzaju dziedzin badawczych, łącznie z dziedziną socjologii i z dziedziną ekonomii. Wskazuję na zmiany na poziomie powiązań społecznych, których pewnym czynnikiem są zmiany na poziomie lin-

² Hipertekst – metoda prezentacji danych, związanych ze sobą znaczeniowo, pozwalająca uporządkować poszukiwania w Internecie. Treści różnych dokumentów są powiązane przez odnośniki na sieć semantyczną, tak by były widoczne dla siebie.

³ Pojęcie *mediatyzacja* zostało tu użyte dla podkreślenia znaczącego wpływu technologii komunikacyjnych, zapewniających prawie niezależną od czasu i przestrzeni dostępność, we wszelkich aspektach życia społecznego – zarówno prywatnych, jak i publicznych.

⁴ Dłatego też Castells [2004] nazywa go społeczeństwem *sieciowym*.

⁵ Według McLuhana [1975] społeczeństwo jest formowane w większym stopniu przez środki dostarczające informacji niż przez samą treść tej informacji.

⁶ Książka w języku angielskim ukazała się w roku 1984.

gwistycznym i poziomie kulturowym. Jest to próba syntezy **interdyscyplinarnej** na pograniczu *filozofii, teorii poznania (epistemologii), socjologii i antropologii społecznej i kulturowej, psychologii społecznej, nauki o komunikowaniu, teorii więzi społecznych, socjolingwistyki*.

Idea **sieciowości** (ang. *network, networking*) przenika wszelkie aspekty naszego życia społecznego oraz ich percepcję. Powiązania wszystkiego ze wszystkim w dużym stopniu utrudniają liniowy i sekwencyjny opis wyłożonego materiału, co spowodowane jest właśnie przez sieciowy charakter analizowanych zjawisk. Niemożliwe jest również jednoznaczne przyporządkowanie do poszczególnych poziomów i kontekstów – *poznawczego, socjolingwistycznego, społecznego, kulturowego*. Podział ten (zwłaszcza na społeczny i kulturowy) jest w dużym stopniu **umowny, arbitralny**, dokonany wyłącznie za względów analitycznych, bowiem poziomy te są ze sobą wzajemnie sprzężone: kultura w szerokim ujęciu przenika wszystkie poziomy, natomiast zjawiska na wszystkich poziomach są z natury społeczne.

Będę się starał pokazać, jakie jest odzwierciedlenie sieciowości w wymienionych poziomach, a następnie jakie są powiązania pomiędzy tymi poziomami. Sieciowy charakter wielu zjawisk życia społecznego możemy stwierdzić dopiero *post factum*.

Technologie tworzą infrastrukturę dla wszelkich kontaktów społecznych. Jako metafora wpływają na postrzeganie i na powstawanie nowych kodów poznawczych. Jako interfejsy powodują potrzebę przeformułowania granicy między realnym a wirtualnym. Język (semantyka), informacja, wiedza są wynikiem interakcji interpersonalnych i zwrótnie determinują interpretację rzeczywistości. Z kolei wirtualizacja kontaktów i więzi społecznych przyczynia się do zmian na poziomie tożsamości, postrzegania rzeczywistości (czasu i przestrzeni) i stylu życia. Ostatecznie wszystkie te zjawiska są objęte, postrzegane i oceniane przez aktualny dyskurs społeczno-kulturowy.

W dalszej części będą omówione cztery bloki tematyczne: kontekst poznawczy, kontekst socjolingwistyczny, kontekst społeczny, oraz kontekst kulturowy. W części poznawczej opisuję technologię definiującą, nowe interfejsy, realność wirtualności, postrzeganie rzeczywistości, technologię jako metafora. Następnie omawiam istotę sieci semantycznych, informacji, komunikacji, wiedzy i inteligencji zbiorowej. W części dotyczącej aspektów społecznych zajmuję się blogami, nauką Web 2.0, wirtualnością rzeczywistości społecznej, wirtualizacją kontaktów międzyludzkich wspólnotami sieciowymi, kapitałem społecznym. W ostatnim bloku poruszam kwestie wymiaru psychologicznego, czasu wirtualnego i dyskursu informatycznego.

Problemy metodologii badawczej kultury cyfrowej

Swoje rozważania oparłem głównie na perspektywie *społeczno-kulturalistycznej*, bliższej orientacji *socjometrycznej*, wraz z podejściem *eklektycznym*, chociaż może to wzbudzać wątpliwości, co do „obiektywności” poczynionych wniosków. Preferuję spojrzenie *humanistyczne*, stosowanie raczej metod *jakościowych, analizy systemowej, analizy dyskursu, analizy wtórnej* oraz *obserwacji uczestniczącej*,

o ile takie określenie zasadne jest do analizy otaczającej nas rzeczywistości, bowiem trudno sobie wyobrazić „nieuczestnictwo” w życiu codziennym.

Trudności, jakie napotykamy, badając „nową” kulturę, są identyczne jak w przypadku „tradycyjnej”. Do końca pozostają wątpliwości co do *obiektywności*, która bada sama siebie. Również problematyczne jest postawienie siebie poza dyskursem. Jesteśmy uwikłani w kulturę – narzucone nam są znaczenie i interpretacja pojęć służących do opisu badanych zjawisk.

Tak szybko rozwijającym się nowym środkiem medialnym towarzyszą elementy, do których nie jesteśmy w stanie w pełni się przyzwyczaić, (a tymczasem pojawiają się nowe) bądź nie rozpoznajemy jeszcze starych wzorców [Goban-Klas, 2005]. Jednocześnie brakuje dystansu potrzebnego do uświadomienia nieoczywistości zdarzeń w świecie, w którym żyjemy. Używając metafory McLuhana – „tak jak ryba nie dostrzega wody”, tak człowiek współczesny nie dostrzega granicy między „sobą” a środowiskiem medialnym.

Zatem, żeby zanalizować procesy kulturowe w cyberczasoprzestrzeni, należałoby, jak każdy badany obiekt, spróbować ją zdefiniować, określić granice badanego obszaru. Metaforycznie rzecz ujmując – trudność polega na tym, że od wewnątrz granice tak, jak horyzonty, oddalają się przy każdej próbie zbliżenia się do nich.

Kontekst poznawczy

W ślad za koncepcją technologii definiującej Boltera [1990], można byłoby się zastanowić nad relacjami pomiędzy współczesnymi technologiami komunikacyjnymi a społecznymi podstawami teorii poznania. Jaki byłby wpływ nowych technologii, jako metafor i interfejsów, na zmiany (modyfikacji) w postrzeganiu, interpretacji i rozumieniu rzeczywistości.

Technologia definiująca

Technologia definiująca przeformułowuje podstawowe opozycje: człowiek a przyroda, naturalne a sztuczne, kultura (społeczeństwo) a technika, wirtualne a rzeczywiste. Wpływa na metaforyczny opis aktualnego świata, a także przyczynia się do redefinicji podstawowych relacji, przekonań i postaw ludzi. Technologia poszerza i zmienia nasz sposób myślenia i postrzegania rzeczy, jak i sposoby działania [Bolter, 1990].

Internet, wykorzystujący nowe cyfrowe technologie komunikowania się, jest zatem tak samo zjawiskiem kulturowym i cywilizacyjnym, porównywalnym do innych istotnych – na przestrzeni dziejów – wynalazków ludzkości, jak: *koło garmcarskie, zegar mechaniczny, druk, łączność telefoniczna, fotografia, fonograf, magnetofon, film, radio i telewizja, łączność satelitarna i inne pokrewne mass media elektroniczne*. Uwzględniając te podobieństwa należy uznać również i Internet za unikalny czynnik kulturotwórczy o wielkim spektrum oddziaływania na życie jednostek i życie społeczne.

Poddani jesteśmy nieustannie na tworzenie i przetwarzanie nas samych przez nasze wynalazki [de Kerckhove, 2001]. Wpływ ten jest obustronny. „Budując maszynę myślącą jak człowiek, człowiek stwarza się sam na nowo, określa siebie jako maszynę” [Bolter, 1990, s. 43]. Człowiek zaczyna myśleć jak komputer.

Nasza rzeczywistość psychologiczna jest produktem postrzegania „naturalnego” środowiska poprzez różne filtry: kulturowe, językowe, biologiczne, technologiczne. Nasze zmysły wyposażane są w coraz to bardziej zaawansowane „protezy” – tzw. przedłużenia techniczne dla ludzkiego mózgu [Bolter, 2005, s. 360]. Zrozumienie i samoaktualizująca się interpretacja ludzkiego życia jest uzależniona od zmieniających się podstaw kultury – stąd istotne są interpretacja i integracja wpływu techniki na nas. Dążymy do tworzenia spójnego obrazu świata i iluzji ciągłości, mimo istotnych permanentnych przemian kulturowych i technologicznych.

W sieci przekraczane są wszelkie ograniczenia przestrzenne i czasowe. Nowe technologie nie tylko poszerzają możliwości wymiany treści świadomości, lecz efektem tych interakcji jest również penetracja i modyfikacja świadomości ich użytkowników.

Nowe interfejsy

Postrzeganie otoczenia przez jednostkę jest uwarunkowane *anatomicznie* poprzez jej program genetyczny (aktualna konstrukcja aparatu sensorycznego), *neurobiologicznie* poprzez zakodowany w układzie nerwowym środowiskowy program kulturowy (język, interpretacja) oraz *psychologicznie* poprzez zapis w indywidualnym systemie nerwowym doświadczeń osobistych i aktualną historię życia. Wszystkie te czynniki, dynamicznie wpływając wzajemnie na siebie, warunkują obecny stan naszej psychiki oraz zdolności percepcyjne rzeczywistości. Nasz system nerwowy przechowuje zakodowane doświadczenia ciągle je aktualizując.

Język, jako główny kod kultury, poprzez słownictwo i składnię determinuje sposób kodowania i filtrowania naszych doświadczeń psychologicznych. Język i metafory są produktami społecznymi, należą do domeny kultury i zwrótnie na nią wpływają.

Technologie komunikacyjne i mózgi ludzkie połączone są sprzężeniem zwrotnym, generującymi interakcjami, które zarazem wzajemnie: strukturalizują i są strukturalizowane zwrótnie poprzez działanie. Nowe sposoby obrazowania mózgu były podstawą dla utworzenia nowej dziedziny *neuroekonomii*⁷, na pograniczu neurologii, ekonomii i psychologii, badającej indywidualne zachowania rynkowe, jak i sposób podejmowania decyzji (ekonomicznych).

W epoce „przedinternetowej” natura i zdrowy rozsądek były „poznawczym consensusem opartym na wspólnym dziedzictwie” we wspólnocie prywatnych umysłów [de Kerckhove, 2001]. Komunikacja w tym kontekście jest widziana

⁷ Prekursorami nowej dziedziny są Vernon Smith (noblista w dziedzinie ekonomii z 2002 roku), Kevin McCabe, Daniel Houser, Lee Ryan i Theodore Trouard.

jako koordynowana próba konstrukcji możliwych światów – rzeczywistości. Realizowane jest to za pomocą systemów znaków oraz wzajemnie negocjowanego, akceptowanego zbioru zasad, umożliwiających wymianę i dostarczających reguł, potrzebnych do ich kontroli.

Język jest naszym pierwszym interfejsem. Przekazujemy sobie wzajemnie własne doświadczenia poprzez słowa i zdania i mimo że znaczenia są negocjowane, interpretacja komunikatu niekoniecznie jest identyczna z intencją nadawcy. Język odgrywa rolę medium w symbolicznej i praktycznej kontroli nad rzeczywistością społeczną. Metody komunikowania się zaś wpływają na kulturę jako podstawę do organizacji systemów społecznych, reguł i wzorców zachowań [Innis, 1950, 1951].

Komunikacja w sieci odbywa się poprzez ciągle rozwijające się oraz szybko adaptowane nowe interfejsy, które określają sposób naszego myślenia. Komunikacja *face-to-face* zapośredniczona zostaje przez sieć (monitor, interfejsy). Nowe technologie medialne zmieniają także ogląd rzeczywistości. Możemy spojrzeć na interfejsy jako na pewne narzędzie dla naszych myśli, które ułatwiają nam myślenie, również dokonuje za nas pewnych wyborów.

Interfejs internetowy, jak każdy interfejs, jednocześnie łączy i rozdziela. Często łączność wirtualna przedkładana jest przed bezpośrednie kontakty, nawet gdy nie istnieją fizyczne przeszkody ku temu. Z drugiej strony, za pomocą interfejsu, łatwiej jest te kontakty społeczne zaplanować, skoordynować i zorganizować – zoptymalizować.

Interfejs jako filtr kształtuje formę naszego przekazu umożliwiając ekstermalizację treści naszej świadomości. Nasza projekcja w cyberczasoprzestrzeni stawia nas w roli producenta informacji i jej współtwórcy.

Naszymi kontaktami z nowymi mediami⁸ (za pomocą których kontaktujemy się z innymi ludźmi) rządzą takie same zasady, jak w normalnym życiu społecznym, bowiem „niemożliwe staje się odróżnianie prawdziwych relacji interpersonalnych, od kontaktów z pozbawioną świadomości i intelektu maszyną” [Gałkowski, 2004, s. 186]. Uświadamiamy sobie, że zacierają się psychologiczne granice między „naturalną” osobowością a otoczeniem – między subiektywnymi danymi wejściowymi a obiektywną asymilacją postrzegania.

Realność wirtualności

Za pomocą nowych technologii przekraczamy wszelkie granice doświadczania na różnych poziomach rzeczywistości. Teoretycznie przestrzeń cyfrowa jest nieskończona. Kultura cyfrowa jest częścią i produktem, działających w sieci globalnej, zdigitalizowanych i zrytualizowanych praktyk społecznych. Internet jest konstytuowany przez stosowane w nim ludzkie praktyki [Chayko, 2002]. Czasoprzestrzeń internetowa jest odzwierciedleniem i kontynuacją świata „realnego” – tworzona i podtrzymywana przez tych samych ludzi, wychowanych

⁸ Nowe technologie zastąpiły tradycyjne *face-to-face* przez *interface-to-interface*.

w społeczeństwie „rzeczywistym”. Trudno określić (od wewnątrz), które życie jest „prawdziwe”.

Możliwość nowej komunikacji przejawia się jako niemożliwość kontaktu fizycznego. Osobowość się rozpada – w sieci możemy posiadać wiele osobowości. W cyberczasoprzestrzeni istnieje możliwość bycia innym. W wymyślonym, niematerialnym świecie można samemu określać reguły. Będąc „bohaterem” (np. awatarem w Second Life), zawsze można zacząć od początku – osiągnąć „nieśmiertelność”, a jako nagrodę za dobre sprawowanie – przejść na „wyższy” poziom (tak jak w grach komputerowych). Tam cielesność znika, a prawa fizyki przestają działać.

Cała struktura osobowości oraz hierarchie wartości odzwierciedlają i upodabniają się do sieciowości – stają się płynne, elastyczne, amorficzne. Realność i wirtualność przenikają się wzajemnie. Osobiste doświadczenie w sieci upodabnia się do tekstu multimedialnego – tworząc metajęzyk do interpretacji tego doświadczenia – ze wspólnym mieszanym się w tym doświadczeniu kategorii czasowych i aspektów życia społecznego. Fizyczna, „dotykowa” realność może zaistnieć dopiero jako część tego tekstu multimedialnego. Ludzkie istnienie sprowadza się do uzupełniania tego tekstu multimedialnego, a ludzka praktyka społeczna realizuje się w sieci czasoprzestrzeni cyfrowej, w której realność sprowadza się do zakodowanych modeli matematycznych. Być może należy przyjąć, że tak jak dla Buddy, świat rzeczywisty jest wielką pułapką, generatorem złudzeń [Hoff, 1993].

Przekraczanie czasoprzestrzeni jest próbą realizacji beczasowości i wszechobecności – sprzecznych z istotą człowieczeństwa – niemożliwych dla „zwykłego” człowieka. Możemy tylko mówić o realności wirtualnego i o wirtualności realnego jako metatransgresji, gdzie ciągle musimy potwierdzać własną realność – poprzez doświadczenie własnej cielesności – „tu-i-teraz” ludzkiej egzystencji – jedyny sposób doświadczenia siebie – w terażniejszości.

Zjawiska wirtualne, których jesteśmy świadkami, uczestnicząc w życiu „sieciowym”, pozwalają nam *ex post* stwierdzić, w jakim stopniu nasza tożsamość zawsze była wirtualna. Wniosek ten rozszerzyć można i na inne aspekty życia społecznego. Dyskurs narzuca nam sposób interpretacji postrzeganych zjawisk – nawet najbardziej fizyczne doświadczenie siebie zawiera elementy symboliczności, wirtualności (Žižek, 1999).

Postrzeganie rzeczywistości

Potrzeby informacyjne na poziomie psychiki jednostki można określić jako zdobywanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, dokładniej – postrzeganie, uświadamianie i interpretacja sygnałów odbieranych przez system nerwowy/poznawczy [Lindsey, Norman, 1984]. Każda informacja docierająca do jednostki jest oceniana pod względem stopnia jej użyteczności (pragmatyki). Podlega sklasyfikowaniu – w sposób racjonalny lub irracjonalny – jako przydatna lub nie, bardziej lub mniej ważna lub nieważna. Klasyfikacja ta dokonana zostaje na podstawie procesu decyzyjnego w zależności od indywidual-

nego **modelu rzeczywistości** – różnego dla każdego użytkownika. Model ten pozwala na dokonanie selekcji napływających z zewnątrz informacji i świadome rozważanie jedynie tych potencjalnie istotnych. Zdarza się również, że wiele informacji nie dociera do naszej świadomości. Wszystkie elementy tego modelu mają charakter dynamiczny i zmienny. Decyzja (wybór) dokonuje się na ogół w sposób świadomy lub można ją odtworzyć jako wynik zachowań automatycznych – najczęściej nieuświadomianych.

Model rzeczywistości jest produktem historii genetycznej, osobniczej i kulturowej człowieka. Swoją model świata człowiek tworzy na podstawie własnego doświadczenia lub zapośredniczonego z doświadczenia innych ludzi. Wybór modelu jest arbitralny i zależy od funkcji, które on spełnia w realizacji zamierzeń użytkownika. Sygnały z otoczenia interpretowane i wartościowane są zgodnie z osobistym modelem. Zdobywana przez doświadczenie wiedza oceniana jest pod kątem jej praktycznej użyteczności. Przekazywanie wiedzy – komunikacja – jest również umiejętnością zdobywaną doświadczeniem i wartościowaną poprzez model osobisty rzeczywistości.

Z założenia model nie jest dokładnym odzwierciedleniem rzeczywistości, nie jest jej pełnym opisem. Percepcja, wybory ze zbioru alternatyw i oceny konsekwencji podjętego działania uwarunkowane są przez indywidualny model rzeczywistości. O reakcji człowieka decydują jego hierarchia wartości, przekonania i cele, które są realne w tym modelu.

Podczas procesu rozpoznawania – przetwarzania wewnętrznego bodźców zewnętrznych – sam akt percepcji można opisać jako proces *samoorganizacji* w poszukiwaniu kontaktów z otoczeniem, a świadomość jako *refleksję* – subiektywne doznanie, towarzyszące tej nieustannej aktywności.

Każdy przetwarza informacje docierające do jego świadomości na podstawie własnego modelu rzeczywistości, który – jako **uwewnętrzniona kultura** – składa się z (1) wewnętrznie zintegrowanych *norm, wartości, przekonań, metafor* o rzeczywistości, postrzeganiu świata i siebie (jako części tego świata), (2) *reguły interpretacji* sygnałów z otoczenia, determinujących sposób postrzegania zjawisk w otaczającej rzeczywistości, sposób interpretacji sygnałów zewnętrznych, rozpoznanie sytuacji, jak i (3) motywacji, wyborów *alternatywy* oraz *oceny* konsekwencji podjętej decyzji czy dokonanych wyborów w kontekście pojętej w szerokim sensie ekologii systemu [Wassilew, 2001b].

W dużym zakresie percepcje i myśli są zależne, nie tak bardzo od zewnętrznego świata, jak od potrzeb i pragnień. To, co człowiek widzi i myśli jest zależne w sposób nie zawsze uświadamiany od jego potrzeb i napięć. Człowiek nie jest automatem właśnie dlatego, że nie sposób dokładnie przewidzieć, jak będzie reagować w konkretnej sytuacji: „Każde nasze działanie może mieć skutki, których sami nie przewidzieliśmy” [Popper, 1993].

Informacja odbierana z otoczenia podlega aktywnym zmianom, dlatego nie można liczyć na uzyskanie obiektywnego, nieprzefiltrowanego przez własną psychikę, obrazu świata. Co więcej, (przez zniekształcenie informacji) subiektywne odczuwanie świata nie może być w sposób jednoznaczny przekazane innemu człowiekowi. Nie można przekazać w sposób dokładny innym swoich

doznań czy uczuć. Ponieważ jednak każde z tych wrażeń ma swój jednoznaczny odpowiednik w określonym stanie aktywności całego mózgu, możliwe jest przekazanie względnych różnic między takimi ideami.

Technologia jako metafora

Metafora łączy wszelkie typy ludzkiego myślenia, przekształca bezsensowne dane z otoczenia w znaczącą informację. Język opisujący rzeczywistość służy jako filtr postrzegania i jako jej model jest sposobem reprezentacji świata. Język, którego używamy, aby opisać język, czyli metajęzyk, jawi się jako *metamodel* rzeczywistości – narzędzie ułatwiające interpretację znaczenia używanych słów i zrozumienie funkcji języka w komunikacji [Bandler, Grinder, 1975].

W efekcie, wszystkie rodzaje myślenia i komunikacji są metaforyczne. Gdy próbujemy przedstawić rzeczywistość używając formy symbolicznej, istota reprezentacji używanych do tego celu kodów i symboli jest z konieczności metaforyczna, tj. wszystkie symbole są metaforami próbującymi reprezentować aktualne formy fizyczne [Lakoff, Johnson, 1980]. Istotą metafory jest rozumienie i doświadczanie jednego rodzaju rzeczy w terminach innego⁹.

Metafory mogą służyć jako pewnego rodzaju modele rzeczywistości – intuicyjne uchwycenie istoty rzeczy, pozwalające uzupełnić brakujące szczegóły w naszym pojmowaniu idei, zdarzeń i obiektów [Lakoff, Johnson, 1980]. W ten sposób pomagają one w uzupełnianiu luk między tym, co wiemy i nie wiemy [Hill, Levenhagen, 1995]. Metafory mogą tworzyć połączenie między teorią a „praktyką”.

Technologię definiującą należy rozumieć jako źródło metafor, za pomocą których człowiek próbuje ogarnąć i zrozumieć otaczającą go rzeczywistość. Taka technologia pośredniczy w odsłanianiu, przekształcaniu i kontroli świata, często opisując i tworząc nowe rzeczywistości. Zarówno człowiek, jak i natura traktowane są jako twory sztuczne, podobne do maszyn. „Komputer podsuwa nam nową definicję człowieka jako ‘procesora informacji’, a przyrody jako ‘informacji do przetworzenia’” [Bolter, 1990, s. 43].

W ten sposób technika, a nie natura, staje się punktem odniesienia dla rozumienia świata, i nawet samego siebie człowiek zaczyna określać w – jedyne dla niego dostępne – kategoriach technicznych. Rozumiemy tylko to, co jest „namacalne” i sprawdzalne.

Metafora komputerowa ludzkiego umysłu posłużyła w pewnym stopniu do „rozumienia” psychiki człowieka. Wielu (nawet laicy komputerowi) podziela przekonanie, że ludzkie życie umysłowe jest tylko zbiorem reguł, heurystyk i algorytmów, które można sformalizować – odkryć i wprowadzić do komputera

⁹ Narzuca się tu wprost analogia do definicji **modelu**, podanej przez Weinberga [1975]: Model – jest to świadomie ograniczona i abstrakcyjna reprezentacja zjawisk, których struktura lub zachowanie stanowią przedmiot badań. Model – to wyrażenie pewnej rzeczy, o której sądzimy, że mamy nadzieję ją zrozumieć w kategoriach innej rzeczy, o której sądzimy, że ją już rozumiemy.

[Szpunar, 2005]. Umysł ludzki lub mózg, w metaforze komputerowej, opisywane są przez psychologów za pomocą takich pojęć, jak *wejścia i wyjścia*, przy czym umysł jest *software*, a mózg – *hardware*, myślenie – *algorytmem*, a psychika ludzka – *programem*, który można przeprogramować, lingwiści z kolei traktują język ludzki jako analogię do *kodów programów*, „a wszyscy mówią o nauczaniu komputerów ‘myślenia’” [Bolter, 2005, s. 359-360].

Z drugiej strony nie tylko my „programujemy komputery, ale one także programują nas” [Stoll, 2000, s. 59]. Zmienia to nasze zachowanie, nasz styl bycia i myślenia. Podczas pisania programu komputerowego sami uczymy się myśleć algorytmicznie i „tłumaczyć” wgląd wewnętrzny na język komputerowy. Próbując stworzyć sztuczną inteligencję, zaczynamy lepiej poznawać i rozumieć tę część ludzkiej psychiki, związaną z myśleniem logicznym i algorytmicznym. Komputer staje się tak ważnym elementem współczesnego świata, „nie dlatego że nie możemy żyć bez komputerów, lecz dlatego że żyjąc z nimi staniemy się innymi ludźmi” [Bolter, 2005, s. 359]. Nowe technologie, za pomocą których komunikujemy się ze światem i z innymi ludźmi zmieniają nas samych.

Kontekst socjolingwistyczny

Znaczenie słów, koncepcji, symboli oraz informacja i wiedza są skutkiem interakcji międzyosobowej. Sens ich jest zawarty w relacjach między poszczególnymi jednostkami symboliczno-werbalnymi, znajduje się w *sieci* skojarzeń w obrębie pola semantycznego.

Sieć semantyczna¹⁰

Język jest postrzegany jako **relacyjna (sieciowa)** struktura – system, którego jednostki – teoretyczne *konstrukty* – zawdzięczają zarówno swoją istotę, jak i swoje istnienie, relacjom z innymi jednostkami tego samego systemu językowego. Należy odróżnić: (1) znaczenie *wyrazu* od (2) znaczenia *grupy wyrazów* (nawet nie sfrageologizowanej) i od (3) znaczenia *zdania*. Znaczenie grupy lub zdania wynika ze znaczeń składających się na nie wyrazów [Wassilew, 2001a].

Znaczenie – w sensie semantyki – pojawia się, gdy zamiast reprezentacji (leksykalnej) podstawimy obiekty i zdarzenia. Semantyczna odpowiedniość między tym opisem a opisem świata zewnętrznego jest obiektywistyczna (z założenia, ale niekoniecznie interpretacyjnie). Ma ona charakter intersubiektywny – interpretacja treści jest w zasadzie reinterpretacją reinterpretacji re-reinterpretacji itd. [Fish, 2002]. W ujęciu psychologicznym każde słowo jest *związane* z każdym innym słowem, w semantycznym natomiast – słowa desygnują indywidua, *sieci* lub *relacje*. Jak widać i w jednym i w drugim ujęciu potwierdzony zostaje sieciowy charakter semantyki.

¹⁰ Rozumiana tu w sensie lingwistycznym. Pojęcie to używane jest w trochę innym sensie w informatyce.

Bezpośrednie odwzorowanie, zachodzące między obiektem a językiem, pomija całkowicie wzajemne wpływy (transakcje), w których nie tylko obiekty (i zdarzenia) są odniesieniami dla słów, ale też słowa biorą udział w konstruowaniu obiektów (i zdarzeń).

Strukturaliści twierdzą, że ponieważ znaczenie jest celem, nie może ono być jednocześnie środkiem do osiągnięcia celu. Jest to błędne koło: znaczenie jest odkrywane przez *używanie* znaczenia [Lester, 1971].

Język rozwija się jako narzędzie intersubiektywne dla wzajemnego dzielenia się (wymiany) subiektywnymi doświadczeniami **znaczącości**¹¹ (**semantyczności**, meaningfulness) – inaczej – **zdolności do przekazywania znaczenia** i rozszerzenia przestrzeni znaczącości.

Interpretować – to znaczy rozumieć, a rozumienie jako proces subiektywny nie może być jednostronne. Do rozumienia potrzebna jest znajomość kontekstu, czyli wiedza, kim jest podmiot, jak żyje i się zachowuje. Każda interpretacja jest **hipotezą!**

Środowisko (układ otwarty trudny do opisu) odgrywa ważną rolę w determinowaniu do czego odnoszą się słowa. Znaczenie ma również naturę interakcyjną [Putnam, 1988]. Umysł tworzy pewne aspekty rzeczywistości poprzez interakcję lingwistyczną i kulturową. Według założenia funkcjonalnej równoważności znaczenia zakłada się, że treść odkrywa znaczenie (no to trzeba zdefiniować treść).

Treść jest tylko jedną częścią procesu konstrukcji znaczenia. Drugą są strony komunikujące się oraz kontekst, w którym odbywa się komunikacja i w którym podlegające zachowanie ma miejsce.

Nieporozumienia między nadawcą a odbiorcą mogą mieć swoje źródło w zbyt często stosowanym upraszczającym założeniu o identyczności informacji – (1) tej wkładanej w sygnał przez nadawcę wskutek wyboru jednej z istniejących możliwości, i (2) tej czerpanej przez odbiorcę poprzez wybór jednej spośród (czasami błędnie założonych) tych samych możliwości. Skuteczność komunikacji zależy także od rozpoznania intencji komunikatywnej nadawcy i od odpowiedniej reakcji (czynnej lub poznawczej) na tę intencję.

Dla sprawniejszego porozumiewania się sama **koncepcja** jest ważniejsza od terminu. Popper [1993] podkreślał bezowocność dyskusji na temat *znaczenia* słów – według niego ścisła *definicja* jakiegoś terminu wymagałaby wprowadzenia definicji nowych terminów – co doprowadzałoby tylko do błędnego koła.

Powiązanie nazwy lub wyrażenia z nazwanym przedmiotem nie jest w używanych przez nas językach zakodowane w sposób jednoznaczny. Żadne słowo, nie mówiąc już o wyrażeniu lub zdaniu, w żadnym z języków naturalnych nie jest w pełni związane jednoznacznością relacją z rzeczą (obiektem, zdarzeniem) lub pojęciem, które oznacza.

Dostrzeganie relacji między porównywanymi obiektami znajdującymi się w tej samej klasie jest raczej funkcją wiedzy, czyli „teorii” na temat określonego fragmentu rzeczywistości. Dana „teoria” jest przyjmowana, ponieważ

¹¹ Tłumaczenie terminu meaningfulness na język polski przejąłem z [Lyons, 1984, s. 81].

w określonych warunkach pozwala na takie przewidywanie przyszłych zdarzeń, które są najlepsze z punktu widzenia uzyskania akceptacji tych przewidywań czy aprobaty dla podejmowania decyzji. Należy zatem przypuszczać, że sposób kategoryzowania, jak i określania relacji w zbiorze tych samych porównywalnych zdarzeń może być różny zależnie od posiadanej wiedzy, czyli sposobu widzenia otaczającej rzeczywistości.

System *sieciowy* jest, poza tym, teorią języka jako wyboru. Reprezentuje on język lub jakkolwiek jego część jako zasób dla stwarzania znaczenia przez wybór.

Informacja i komunikacja

Ważne jest uświadomienie sobie, że „informacja” to przede wszystkim efekt komunikacji. Dzięki Internetowi wielokrotnie zwiększyły się możliwości urzeczywistnienia komunikacji. Internet jest *medium* – jednocześnie narzędziem i środowiskiem (kanał) dla wirtualizacji społeczeństwa i rzeczywistości. Kontakty urzeczywistniają się już nie między obiektami, ale między ich reprezentacjami symbolicznymi. Obrazy zastępują rzeczywistość.

Potrzeby poznania we współczesnym świecie są w skali masowej zaspokojone w znikomej mierze w relacji do dostępnej informacji (wiedzy) nagromadzonej w sieci. Rolę „agenta” w procesie gromadzenia wiedzy, rozumianej jako doświadczenia zbierane przez nich i przekazywanie ich między sobą odgrywają poszczególni internauci. Pojawia się więc potrzeba nowego sposobu myślenia o wiedzy, metodologii jej wydobywania, przechowywania i przekazywania oraz jak powinna być ona używana.

Znaczenie informacji dla kultury, polityki, ekonomii polega właśnie na tym, że nie jest ona „treściowa” (wiedza), ani „przedmiotowa”. Informacja ma charakter formalny, proceduralny. Jest ona w mniejszym stopniu „zasobem”, lecz służy bardziej jako czynnik zachęty – do umotywowania czy usprawiedliwienia konkretnego działania. Stąd zauważalny wzrost jej wartości we współczesnym postmodernistycznym świecie, pozbawionym norm religijnych oraz charakteryzującym się malejącą rolą ideologii. Współczesny człowiek – bardziej sfrustrowany i wykorzeniony – wykazuje większe skłonności do konformizmu.

Informacja jest uzyskiwana wskutek *interakcji* z otoczeniem¹² ujętych podmiotowo jako zjawisko objęte określonym współczynnikiem humanistycznym. Jej znaczenie jest rodzajem subiektywnego sensu (wartości) przypisywanego przez świadomość (indywidualna, jak i społeczna) pewnym stanom rzeczy czy obiektu. Te ostatnie są składnikiem subiektywno-racjonalnej determinanty czynności komunikacyjnych podmiotu.

¹² Własny umysł i stany świadomości mogą również być postrzegane jako przedmioty umysłu/świadomości.

Wiedza i inteligencja zbiorowa¹³

Internet okazał się – z powodu szybkości działania – doskonałym medium do zaspokajania potrzeb związanych z komunikacją oraz poszukiwaniem potrzebnej informacji. Dysponujemy potężnym środkiem dostępu do wszelkich informacji. Mamy potencjalnie nieograniczony dostęp do najróżniejszych baz danych. W tym przypadku Internet porównywalny jest do ogromnej encyklopedii multimedialnej w kombinacji ze słownikiem bądź leksykonem. Na treści składają się zarówno teksty, jak i dźwięki i obrazy.

Poza dostępem do tej informacji „zakumulowanej” i w miarę szybko aktualizowanej w Internecie, możliwe też jest uzyskanie informacji dostarczonej przez innych użytkowników sieci. Na każde pytanie, zadane prywatnie lub publicznie, na różnego rodzaju forum internetowym – przy odrobinie szczęścia – możemy otrzymać odpowiedzi nawet od czołowych ekspertów (w skali światowej) bądź naukowców. Kto nie marzyłby o takim wirtualnym doradcy-mentorze?

Dla zrozumienia komunikacji za pomocą technologii cyfrowych (CMC) jako procesu negocjacji (znanie), należy zanalizować uczestniczące w nim subiekty (aktorzy społeczni), oraz otoczenie i kontekst społeczny, w którym to się zdarza. W komunikacji *face-to-face* jej niewerbalne elementy (sprężenie zwrotne) dostarczają specyficznych dodatkowych wskazówek o relacjach społecznych, umożliwiając uczestnikom poprawnie zidentyfikować interpersonalną sytuację, w której operują. W cyberprzestrzeni (CMC) jest to prawie niemożliwe. Komunikacja zapośredniczona ogranicza (zubaża) komunikację do warstwy werbalno-symbolicznej. Potrzebujemy dodatkowych informacji, które – przy obecnym stanie techniki – nie zawsze są dostępne on-line.

Umiejętności poznawcze rozwijane są w życiu codziennym, znaczenia negocjowane są na drodze wymiany podczas konwersacyjnej interakcji. Wyższe funkcje rozumowania rozwijane są podczas interpersonalnej aktywności i internalizacji semiotycznych aspektów rzeczywistości [Riva, Galimberti, 1998]. To „dialogiczne” podejście ocenia relacje poznania w stosunku do interakcji i szczególnie do jej konwersacyjnej (dialogowej) formy.

Sam system społeczny może być rozpatrywany jako sieć powiązań, dostarczająca przestrzeni (nie tylko fizycznej), w której możliwe jest poznanie. Teraz interakcja jest już niezależna od fizycznej obecności interlokutorów, zostaje przeniesiona do wirtualnej czasoprzestrzeni. „Obecność” wypowiedzi staje się kluczowa dla konstrukcji i realizacji funkcji poznawczych, ułatwiając porozumienie, koordynację i uzgadnianie wspólnego działania. Aktywności poznawcze realizowane są w kontekście sieciowym – najczęściej wirtualnym.

Model sieciowy jest istotny dla idei „inteligencji zbiorowej”. Intersubiektywną interpretację procesów poznawczych zastąpiono nową koncepcją. Według niej poznanie jest koordynowaną aktywnością, negocjowanie wyników, które jest sytuowane nie „w” umyśle, lecz „między” umysłami. Poznanie, w ten sposób,

¹³ Współczesne technologie komunikacyjne tworzą warunki do współpracy grupy ludzi tak jakby były jednym umysłem (wg koncepcji [Lévy, 2005]), dzięki efektowi synergii.

jest teraz rozpatrywane jako coś co zdarza się „między” subiektami, a nie „wewnątrz” nich – jako pętla „medialna” między nimi. Poznanie straciło swoje tradycyjne konotacje jako prywatne zdarzenie. Teraz jest traktowane jako skoordynowana aktywność – w terminach procesu, oraz sieciowa rzeczywistość – w terminach miejsca i sposobu realizacji tego procesu [Riva, Galimberti, 1998].

Procesy socjalizacji lokują każde nowe pokolenie w jakichś substrukturach społeczności globalnej. Gdy nowi członkowie zostaną już skutecznie zintegrowani w tych strukturach, ich działanie dopasowuje się do kultury najbliższego otoczenia (często może być – wirtualnego). Odpowiednio znaczenie zawarte w działaniach nowych członków staje się kompatybilne z „siecią znaczeń” zawartą w działaniach całej grupy. Takie działania i podlegająca im sieć znaczeń wzajemnie się uzgadniają i podtrzymują [Cook, Yanow, 1993].

Uczenie się w ramach tych (sub)struktur oraz tworzenie się inteligencji zbiorowej odbywa się na trzech interaktywnych poziomach [Kirn, 1997]:

- indywidualne (osobiste) uczenie się człowieka może mieć swój wkład w konsolidację strukturalną, o ile nie jest ono zakłócanie przez jej ograniczenia, takie jak nieodpowiedzialność lub źle ustalone procedury przetwarzania informacji,
- poziom mikrogrupowy – członkowie grupy negocjują i integrują swoje indywidualne doświadczenia w celu tworzenia wiedzy grupowej. Wynikiem tego ciągle rozwijającego się procesu, jest to, czy grupa wykonuje coś lepiej niż najlepszy jej członek. W bardzo dużym stopniu zależy to zarówno od wewnątrzgrupowych, jak i międzygrupowych relacji w społeczeństwie globalnym. Należy zwrócić uwagę na fakt, że w większości przypadków, mikrogrupowe uczenie się rozwija się nieformalnie, tj. nie jest zdeterminowane z góry przez grupowe reguły i procedury,
- poziom makro rozwija się obecnie w oparciu o strukturę globalną Internetu, forma uczenia się w dużym stopniu jest zdeterminowana przez strukturę międzygrupowych relacji Internetu i ze względu na swój dynamiczny charakter nigdy nie osiąga postaci ostatecznej. Jest w ciągłej fazie współtworzenia odbywającego się w sposób – czasami w mniejszym, czasami w większym stopniu – spontaniczny.

Indywidualne modele rzeczywistości określają preferencje poszukiwania podobieństw i łączenia się w grupach na poszczególnych poziomach. W tym procesie tworzą się mniej lub bardziej trwałe atraktory przyciągające ludzi z podobnymi zainteresowaniami, wartościami, przekonaniami i wzmacniające ich postawy.

Przykładem spontanicznego uczenia się i gromadzenia informacji jest Wikipedia. Jest ona współtworzona i współaktualizowana – wspólną pracą na zasadzie zwanej *copyleft* – w sposób partnerski przez samą zbiorowość internetową, zakładając dobrą wolę i odpowiedzialność wchodzących w interakcję użytkowników jako przejaw „mądrości tłumu”. Wikipedia stała się swoistym autorytetem argumentowania w dyskusjach na różnego typu forum. Ilustruje to również obraz całego Internetu jako „skarbnicy” wiedzy.

Internet i inne media interaktywne stają się platformą, na której w procesie interakcji dokonuje się organizowanie potocznej wiedzy o świecie oraz formułowanie intersubiektywnych konstruktów służących interpretacji oraz wartościowania rzeczywistości. Wiedza jest zatem konstruowana dyskursywnie. W procesie komunikacji uzgadniamy zarówno treść i znaczenie wiedzy, jak i ocenę tej wiedzy – względną wartość narzucaną przez funkcjonujący dyskurs społeczny.

Już dziś możemy zaobserwować jak Google zmieniło naszą percepcję, pamięć, sposób komunikowania się ze światem. Specyficznym dla Internetu przejawem „mądrości tłumów” stał się tzw. *clickstream*. Jest to zjawisko polegające na tym, że subiektywne oceny samodzielnie działających jednostek sumują się we wskazania najwartościowszych miejsc w internecie [Battelle, 2006]. Kierowanie się opinią i doświadczeniami innych (czy też może należałoby powiedzieć – kierowanie się opinią mądrości/inteligencji *zbiorowej*) jest jedną z najbardziej użytecznych strategii wyszukiwania informacji [Juza, 2007].

Wiedza i informacja są wynikiem interakcji w sieci, same są interaktywnym procesem. Sama staje się siecią powiązań, podobną do spisu publikacji w monografii lub w artykule naukowym. Ważniejsza od „wiedzy” o danych staje się umiejętność dostępu do nich oraz rozumienie relacji zachodzących między nimi [Burke, 1997]. Wiedza w sieci nabiera charakteru hipertekstualnego, przy czym niektóre elementy w relacjach mogą być reprezentowane przez „linki” do konkretnych *ludzi*, a nie tylko do stron zakodowanych w sieci. Wzbogaca to kontekst interpretacyjny, łącząc rozmaite treści multimedialne.

Kontekst społeczny – wpływ na charakter więzi społecznych

Spółczesność nie jest zwykłym zbiorem jednostek (ludzi), lecz przede wszystkim spletem *relacji* i więzi między nimi. Współczesne technologie komunikacyjne stwarzają platformę dla wirtualizacji tych kontaktów. W tak utworzonej sieci występuje swobodny przepływ idei i koncepcji, dając szansę na rozwój nauki i kapitału społecznego.

Blogi i nauka Web 2.0

Publikowanie w sieci materiałów merytorycznych lub prywatnych (*blog* lub *opowiedz mi swoją historię!*) stwarza nieograniczone możliwości „zaistnienia” – pokazania się, zademonstrowania, wypowiedzenia się, zostawienia śladu po sobie bez kontroli i cenzury. Blogi internetowe wchodzą nawet do firm (*corporate blogs*) dla poprawienia wizerunku firmy oraz komunikacji z klientami. Każdy może zostać artystą czy pisarzem, chociaż skutków tego stanu nie da się jednoznacznie ocenić. Sprzyja to przede wszystkim rozprzestrzenianiu się kultury masowej, aczkolwiek możliwe jest wyodrębnienie się nowych „elit”.

Coraz więcej komunikacji nieformalnej przenosi się do sieci. Nowe technologie informacyjno-telekomunikacyjne ułatwiają wymianę opinii i idei, a także udział „zwykłych” ludzi w sferze publicznej. Komputer w sieci może „pomóc

w powrocie do twórczego amatorstwa” [Bolter, 2005, s. 363]. Nowe środowisko komunikacyjne jest niehomogeniczne, dynamiczne i chaotyczne. Każdy mający dostęp do sieci ma praktycznie możliwość wypowiedzi, komentowania, ustosunkowania się do każdej poruszonej kwestii na forum publicznym. Pozostaje jednak problem, czy to, co prowadzimy w internetowej czasoprzestrzeni jest dialogiem czy monologiem? – bez porozumiewania się, przekrzykiwania innych, w sytuacji braku bezpośredniego kontaktu, w atmosferze anonimowości.

Czy blogi mogą być traktowane jako dyspozytariusze wiedzy eksperckiej? Dla najważniejszych globalnych problemów szeroko propagowana ekspertyza jest komentowana na bieżąco jako wskaźnik opinii publicznej. W odróżnieniu od tradycyjnych mediów nie istnieją bezpośrednie prawne i moralne konsekwencje publikowanych informacji.

Blogi są to okresowo aktualizowane dzienniki personalne, analizy eksperckie i polityczne, opinie, komentarze, linki, odsyłacze, wiadomości, działy porad. Blogi publikowane w Internecie dopuszczają omawianie, komentowanie, ustosunkowanie się do ich treści. Blogi umożliwiają osobiste publikacje on-line prawie bez jakiegokolwiek interwencji redaktorskiej. Na ogół są to wiadomości, prywatne informacje lub komentarze w odwróconym porządku chronologicznym.

Stwarza to problemy etyczne, prawne, psychologiczne, polityczne i społeczne, które wymagają szybszej i elastyczniejszej interwencji.

Współtworzenie w ten sposób treści Internetu odgrywa również i pozytywną rolę. Poprzez Web 2.0 ułatwana jest komunikacja naukowa w sieci – blogi środowiska naukowego pozwalają na otwartą dyskusję nad problemami, komentarze i wymiana zdań. Dzięki temu naukowcy mogą się uwolnić od nadmiernej koncentracji na sprawach pierwszeństwa i publikacji.

Wirtualność rzeczywistości społecznej

Komplementarna do metafory komputerowej umysłu ludzkiego jest antropomorfizacja komputerów i ogólnie – mediów. Analogicznie tak jak my nadajemy otaczającej nas rzeczywistości mediów cechy człowieka, tak też można powiedzieć, że i media w dużym stopniu kreują naszą osobowość. Zmieniają otaczającą nas rzeczywistość, nadając jej zupełnie nowe cechy, zmieniając także jej status. „‘Człowiek-mózg’ wirtualnie znika jako podmiot i przyjmuje status przedłużenia stworzonej przez swój gatunek maszyny, status przedmiotu” [Wiczorek, 2002].

Podważona zostaje sama zasadność rozróżnienia pomiędzy bezpośrednim a zapośredniczonym doświadczeniem osobistym, między realnym a wyobrażonym, między „naturalnym” a wirtualnym. Castells [2007, s. 378] określa system komunikacyjny, który generuje rzeczywistość wirtualną jako „system, w którym sama rzeczywistość (tzn. materialna/symboliczna egzystencja ludzi) jest... w pełni zanurzona w wirtualnym układzie obrazów, w świecie wyobraźsobie-że, w którym pozory nie tylko znajdują się na ekranie, za pośrednictwem którego komunikuje się doświadczenie, lecz stają się tym doświadczeniem”.

Dominacja wirtualności nad aktualnością niszczy samo pojęcie rzeczywistości. Powoduje to kryzys tradycyjnych reprezentacji publicznych (graficznych, fotograficznych, kinematograficznych etc.) na korzyść reprezentacji paradoksalnej obecności. Tele-obecność przedmiotu albo podmiotu, zastępuje swoją „właściwą” egzystencję, tu i teraz. „W rezultacie oznacza to ‘wysoką definicję’, nie tyle jednak obrazu (fotograficznego lub telewizyjnego), co samej rzeczywistości” [McLuhan, 1975].

Przypatrując się nieaktywnym aspektom struktur sieci wzajemnych powiązań międzyludzkich, możemy stwierdzić, że ich aktorzy nie tyle produkują informację, co są przedmiotem jej działania. Używając dionizyjskiej metafory pomieszania: rzeczy, ludzie, przedstawienia reagują na siebie nawzajem na mocy „mechanizmu bliskości”. Zatem przez kolejne kontaminacje tworzy się to, co nazywamy rzeczywistością społeczną – poprzez wiele relacji nakładania się i krzyżowania powstaje sieć lub sieci. Rozmaite elementy utrzymują się w łączności, tworząc w ten sposób złożoną strukturę, w której istotną rolę odgrywają jednak okazja, przypadek, teraźniejszość. W tej nowo stworzonej przestrzeni, „wszystko to łączy się, ...tworząc kalejdoskop kształtów o zmiennych i zróżnicowanych konturach” [Maffesoli, 2008, s. 218].

Spoiwo wspólnoty w tak złożonym społeczeństwie – które możemy nazywać przeżyciem, zmysłowością, obrazem, doświadczeniem, nabierającym sensu dopiero w kontekście globalnym – „składa się z bliskości i z elementu afektywnego (czy emocjonalnego)” [Maffesoli, 2008, s. 219].

Antropologia kulturowa tłumaczy te zjawiska jako rodzaj odrodzenia się „wspólnoty” („plemienności”). Charakteryzuje ją możliwość swobodnego, spersonalizowanego lub anonimowego, stałego lub tymczasowego, poczucia możliwości swobodnego wyrażania się i związania się ze wspólnotą. Jest ona szeroką terytorialnie (o ile w Internecie można mówić o odległościach przestrzennych), lecz wąską z punktu widzenia zainteresowań [Maffesoli, 2008].

Wirtualizacja kontaktów międzyludzkich, wspólnoty sieciowe i nadzieja na kapitał społeczny

O Internecie, jako zjawisku społecznym, mówimy we wszystkich aspektach dotyczących społeczeństwa. We wspólnotcie, jaką stanowią internauci, pojawiają się specyficzne więzi grupowe, tworzą się nowe środowiska. Równoległe z tym następuje stratyfikacja społeczeństwa w zależności od dostępu, od rodzaju technologii czy oprogramowania lub kompetencji korzystania z sieci. Za każdym z elementów tej struktury technicznej stoją ludzie o wyraźnie określonych kwalifikacjach. Stwarza to podstawę do tworzenia nowych struktur i hierarchii społecznych w zależności od kompetencji poruszania się w środowisku sieciowym.

Wirtualizacja społeczeństwa poprzez Internet rozszerzyła możliwości kontaktów pozainstytucjonalnych. Pozwala na poszerzenie spektrum wymienianych treści, tudzież pasma przepustowości – np. prezentowanie ilustracji graficznych

i wizualnych (grafiki, video) do poruszonego tematu. Jest łatwa do przesterowania i udostępnienia innym osobom. Rodzi więzi mało zobowiązujące, ale jednocześnie łatwe do podtrzymywania, dzięki czemu można wchodzić w kontakty społeczne z większą liczbą osób. Może też służyć do utrzymywania mocnych więzi zrodzonych z innych form relacji interpersonalnej.

Socjalizacyjna rola Internetu polega również na większym prawdopodobieństwie spotkania w sieci osoby „odpowiedniej”, podobnie myślącej bądź mającej podobne problemy, posiadającej bliższy naszemu model rzeczywistości. Dzięki Internetowi wiele się zmieniło zarówno w życiu osobistym jednostki, jak i w sferze publicznej. Internet jawi się jako narzędzie i środowisko dla zaistnienia poza społeczeństwem, rozumianym tradycyjnie jako system instytucji, poza jego strukturą normatywną. Internet zatem stanowi w życiu społecznym odrębny system, który wyznacza nowe role społeczne (np. członek grupy dyskusyjnej, nadawca informacji na stronie internetowej itd.), ale również tworzy nowe zjawiska społeczne.

Komunikacja w Internecie nie jest zorientowana na instytucjonalne i grupowe normy, wpływające na zachowanie w życiu poza siecią – w tak zwanym realu. Internet jest środowiskiem dla tworzenia wspólnot wirtualnych, alternatywnych dla społeczeństwa „rzeczywistego”. Uczestnicy interakcji wirtualnych aktywnie wybierają swoich wirtualnych partnerów, często kosztem rodziny, kolegów, przyjaciół z realnego świata. Interakcyjność, jako ważna cecha, występująca w komunikacji za pośrednictwem nowych technologii (CMC), ciągle znajduje szerokie zastosowanie w powstawaniu wspólnot sieciowych.

Każdy z użytkowników sieci nie tylko korzysta z niej, ale też współtworzy ją, jeśli nie bezpośrednio, to pośrednio. Tworzy swoje własne wirtualne „środowisko”¹⁴ – uczestniczy w tworzeniu globalnego społecznego środowiska sieci. Interaktywność sieci oznacza także pełną różnorodność tematyczną w szerokim tego słowa znaczeniu.

Nowe media podtrzymują nowe sposoby myślenia o społeczeństwie i doświadczenia więzi i przynależności. Sieć zastąpiła tradycyjne sąsiedztwo i wspólnoty [Castells, 1996]. Życie zostaje resocjalizowane przez interaktywne informacyjno-telekomunikacyjne technologie. Internet tworzy „wirtualne wspólnoty” i podtrzymuje transterytorialne sieci diaspor.

Nowe technologie tylko wspomagają tworzenie się wspólnot – ludzi, mających taki sam cel – zorientowanych pragmatycznie z charakterystycznymi formami komunikowania się i myślenia, z właściwą tożsamością kulturową.

Technologie cyfrowe podważają dotychczasowe sposoby wykonania rzeczy, rozumienia oraz poddają w wątpliwość takie założenia, jak „konieczność” lub „stan naturalny” wielu procesów ekonomicznych i zasad organizacyjnych. Każdy nowy wynalazek technologiczny zostaje implementowany na szerszą skalę dopiero w odpowiedzi na wymagania społeczno-kulturowo-ekonomiczne – kontakty technologiczne nie miałyby sensu bez istnienia więzi społecznych,

¹⁴ Na poziomie indywidualnym *networking*, czyli sieć powiązań personalno-biznesowych u potencjalnych współpracowników doceniana jest na równi z kompetencjami zawodowymi.

opartych na wieloletnich, tradycyjnych więziach między ludźmi, składających się na kapitał społeczny.

„Kapitał społeczny” jest kategorią jakościowo-ilościową dla oznaczania tych form organizacji społecznej – włączając *więzi, sieci i struktury społeczne, relacje, zwyczaj współpracy, jakość stosunków międzyludzkich, normy wzajemności, wartości, solidarność i zaufanie członków organizacji do siebie*. Jest to wiedza, osadzona w relacjach i stosunkach społecznych. Putnam [1995] w praktyce utożsamia kapitał społeczny ze strukturami społeczeństwa obywatelskiego. Jego zdaniem ma to związek z rozwojem ekonomicznym, demokracją lokalną i bezpieczeństwem publicznym.

Zasadniczą formą kapitału społecznego są sieci obywatelskiego zaangażowania. Gęstość tych sieci w społeczeństwie warunkuje większe prawdopodobieństwo współpracy dla wspólnych korzyści – zwiększając potencjalne koszty wyłamania się ze współpracy. Ułatwiają komunikację i poprawiają przepływ informacji w przypadku gotowości do współpracy z innymi członkami wspólnoty.

Wirtualne organizacje mogą przejawiać tendencję do wzmacniania sieci egalitarnych zamiast hierarchii oraz do opierania się na związkach nieformalnych kosztem struktury. Wirtualna anonimowość może pozwalać na przejawy agresywności, na unikanie odpowiedzialności, albo przeszkadzać w budowaniu kapitału społecznego opartego na zaufaniu [Sztompka, 1999]. Toteż trudniej osiągnąć konsensus w sprawie strategii i taktyki.

Nowa technologia komunikacyjna umożliwia dostęp i daje szansę na włączenie się w dyskurs publiczny wielu dotychczas milczących mniejszości. Nieвозможна staje się odgórna kontrola nad informacją i jej rozprzestrzenianie. Dotyczy to zwłaszcza tej, uważanej za zbyt delikatną dla tradycyjnych mediów, albo ograniczaną ze względów politycznych czy cenzurą.

Potencjał technologiczny pozwala stworzyć sferę publiczną, odzwierciedlającą zasady równości i wolności. Gwarantowany¹⁵ dostęp do sieci likwiduje hierarchię społeczną i umożliwia dyskusję nad każdą istotną kwestią społeczną. Autonomiczna sfera publiczna pozbawiona kontroli ekonomicznej czy politycznej (brak centralizacji¹⁶ oraz duży konsensus ideologiczny) realizuje ideał demokratyczny udostępniania i wymiany informacji i wiedzy.

Także w polityce¹⁷ obserwuje się skuteczny wpływ wirtualności na wspólnotowość, więzi społeczne i zachowania prospołeczne, tudzież ograniczania

¹⁵ „Swobodny” dostęp do Internetu ograniczony jest możliwościami finansowymi ludzi. Niektórzy jednak mają taką możliwość korzystając w pracy lub w innym miejscu publicznym. „Luka cyfrowa” tworzy elitarność. „Każdy nowy system komunikacji niesie z sobą wykluczenie” [Lévy, 2005]. „Niepodłączenie” może być utożsamiane z wykluczeniem, a nawet z „nieistnieniem” [Bourdieu, 1986].

¹⁶ Jesteśmy świadkami rozwijania się organizacji i przedsiębiorstw wirtualnych, sieciowej organizacji pracy, współpracy w sieci, w *open source*, mówi się o wikinomii, „wolnej kulturze” [Lessig, 2005], ale także obserwujemy spontaniczne nieskoordynowane centralnie działania (sieciowych) organizacji terrorystycznych typu Al-Kaida.

¹⁷ Chambers [2006] stwierdza, że wzrostowi aktywności wspólnot sieciowych, towarzyszy spadek frekwencji wyborczej. Tłumaczy to zjawisko spadkiem zainteresowania sprawami „lokalno”-politycznymi, gdy ośrodkiem aktywności społecznej stają się wspólnoty wirtualne (sieciowe).

zjawisk korupcyjnych władzy. Publikowane w sieci fakty szybko trafiają do świadomości społecznej, powodując zmiany w stosunku do osób lub instytucji publicznych.

Równość komunikacyjna ma wartość społeczną, lecz sama częstotliwość komunikowania się nie ma bezpośredniego wpływu na wzrost demokracji, bez uwzględnienia form i jakości komunikacji. Dla podjęcia decyzji politycznej ważniejsza jest jakość dyskusji publicznej aniżeli ilość wyrażanych na tym forum opinii. Efektywność „dużej” frekwencji uzależniona jest od wielkości przestrzeni publicznej na racjonalną dyskusję, ponieważ – w modelu irracjonalnym sfery dyskursywnej – mnóstwo głosów tworzy chaos normatywny – syndrom wieży Babel.

Łatwe jest odnalezienie grup interesów i kontaktów i poznanie niespotykanych dotychczas ludzi. Znalazło to zastosowanie w ruchach społecznych – dla szybkiego rozprzestrzeniania idei i taktyk, nawet poza granicami państwa.

W społeczeństwie obywatelskim pojawiają się „poziome” sieci organizujące aktywność obywateli do niesformalizowanego działania na rzecz ważnych interesów i wartości [CBOS, 2008]. Często zaangażowanie w obronie jakichś spraw przerasta w masowe ruchy protestu. Sukces alterglobalistów jest tego najlepszym przykładem. Szybko i łatwo są przygotowane, organizowane i koordynowane demonstracje i protesty na całym świecie w tym samym czasie jednocześnie.

Pozostaje nierozwiązana kwestia, w jakim stopniu zaangażowanie on-line w jakiejś sprawie polega na solidarności politycznej i liderstwie, a w jakim – na indywidualistycznym społecznym eksperymentowaniu. Niewyjaśnione pozostaje, czy wirtualne wspólnoty mogą tworzyć trwałe poziomy tożsamości zbiorowej, potrzebnej w dążeniu do zmian społecznych – często nadając „głosność” i umiędzynarodowiając problem.

Zmienia się również charakter walki w cyberczasoprzestrzeni. Rozsyłanie petycji na zasadzie łańcuszków, tworzenie nowych stron skarg i protestu, bombardowanie e-mailami bądź wirusami, ataki hackerskie są powszechnym zjawiskiem.

W tak dynamicznych warunkach procesy ewolucyjne nabierają prędkości – „zwyciężają” memy¹⁸ (idee, zachowania, strategie i taktyki), charakteryzujące się większą elastycznością, mające lepsze zasoby oraz możliwości techniczne. Następnie „skuteczniejsze” innowacje są przekazywane do innych centrów, organizacji, środowisk bądź są przejmowane przez nurt główny – w ten sposób nowe wzorce postaw i zachowania przenikają do kultury.

Kontekst kulturowy

Każda wspólnota w konkretnych warunkach wykazuje tendencję do realizacji określonych nieformalnych wzorów wartości: normy postępowania, przekonania, postawy i założenia. Kształtują one zachowanie ludzi, zdarzające się

¹⁸ Termin „mem” został wprowadzony w roku 1976 przez Dawkinsa [1996]. Analogicznie do genu mem jest jednostką przekazu kulturowego, dążącą do samoreplikacji. Powiela się poprzez naśladownictwo, podlega doborowi naturalnemu i mutacji.

odstępstwa od nich oraz wyznaczają sposoby myślenia i działania – reakcje na zaistniałą sytuację bądź realizacje z góry określonych zadań. Zachowania często bywają odruchowe i bezrefleksyjne, a reguły, na których są oparte, nie zawsze są w pełni uświadamiane [Kochanowicz, Mendes, Marody, 2005, s. 94].

Istniejące kluczowe antropologiczne cechy, charakteryzujące te wspólnoty, determinują jej **kulturę**, rozumianą jako „zbiorowe zaprogramowanie umysłu, odróżniająca członków jednej wspólnoty lub kategorii osób od członków innej” [Hofstede, 1997]. Kultura wspólnoty jest konstytuowana i wzmacniana przez tradycyjne systemy obrządków i rytuałów oraz wzorców postępowania i komunikacji wewnątrz- i międzykulturowej, a w wielu przypadkach zwłaszcza jej nieformalne mechanizmy. Sedno kultury stanowią wartości, definiowane jako tendencje do dokonywania określonego wyboru [Hofstede, 1997].

Wymiar psychologiczny

Istnienie społeczeństwa (w systemowym podejściu) uzależnione jest od sposobu komunikowania się jego członków, wchodzących we wzajemne *interakcje*. Tradycyjne psychologiczne modele objaśniające ludzkie postępowanie wyłączają człowieka z jego bezpośredniego społecznego i kulturowego kontekstu. Tożsamość człowieka kształtowana jest jednak jako efekt *relacji* z innymi ludźmi. Istotną rolę odgrywają język, pochodzenie, religia i terytorium. Zachowanie człowieka można zrozumieć tylko wtedy, gdy będzie ono rozpatrywane w odniesieniu do jego bezpośredniego otoczenia. Tylko podczas komunikacji możliwe jest przeświadczenie o własnej rzeczywistości i zachowanie osobowości lub konstytuowanie tożsamości [Thompson, 2001]. Dlatego też w interakcjach wirtualnych wzrasta liczba możliwych wzorców dla „wyboru” nowej tożsamości. Naszymi „ważnymi” mogą zostać osoby nieznanne z bezpośredniego kontaktu, istniejące tylko w rzeczywistości wirtualnej.

Koncepcja bytu społecznego jako koncepcja zdarzeniowa, uwzględnia wydarzenia w ich realnym wymiarze i czasie trwania, to – trzymając się problematyki Internetu – są realne wydarzenia w sieci. Ta koncepcja ma tu sens o tyle, o ile klasyfikuje się poszczególne typy wydarzeń i traktuje się je nie oddzielnie, a systemowo. Rozwój sieci internetowej przenosi wiele ludzkich aktywności do realiów klawiatury i ekranu komputerowego, na którym pojawiają się rozmaite treści. Treści te z swojej natury są mniej trwałe, łatwe do zmodyfikowania, łatwe do zastąpienia – przez to stają się mniej ważne, mniej „cenne”. Wartościowość przesuwa się od artefaktu (wytworu materialnego) w stronę unikalnego zdarzenia, spontaniczności, ulotności, efemeryczności.

W procesie komunikacji zaciera się różnica pomiędzy komputerem a człowiekiem. Zanika też różnica pomiędzy interlokutorem realnym i wirtualnym.

Internet zmienia nasz sposób postrzegania i myślenia, relacje społeczne, jak również i naszą tożsamość – możemy udawać kogoś innego – tworzyć siebie od nowa, zachowując anonimowość. Możemy prezentować nie zawsze własne poglądy, tworzyć wirtualne społeczności niekoniecznie łączące ludzi, z którymi się spotykaliśmy fizycznie.

Pojawia się możliwość stworzenia swojej nowej – wirtualnej tożsamości. Internet staje się narzędziem transformacji osobowości/tożsamości jako indywidualium oraz jako społeczno-kulturowego i historycznego fenomenu. Pojęcie tożsamości („ja”) ewoluowało na przestrzeni historii naszej cywilizacji. Obecnie czasami (w Internecie) u niektórych uczestników interakcji wirtualnych można zaobserwować jak zanika niezmienna tożsamość, styl, stałość ról społecznych oraz pojawia się nowa, rozmyta, płynna wirtualna tożsamość.

Wirtualność relacji społecznych w sieci, w które uwikłany jest współczesny człowiek, determinuje dynamiczny charakter tożsamości. Różnorodność i nietrwałość tych relacji generuje różnorodność – zależnych od kontekstu – tożsamości. Użytkownik sieci może nie tylko odgrywać wiele różnych ról jednocześnie. Postrzegamy siebie poprzez percepcję sieci wirtualnych relacji, w których uczestniczymy.

Wirtualna rzeczywistość, jako bardziej zaawansowana forma komunikacji za pomocą komputera CMC, w większym stopniu niż jakakolwiek inna technologia, przynosi istotę interakcji z fizycznej obecności interlokutorów do „czystej” logiczności i w ten sposób skłania do ponownego rozważenia samego konceptu tożsamości interlokutorów [Riva, Galimberti, 1998]. Sieć zapewnia nam „zdolność gwarantującą indywidualną autonomię w potężnym dążeniu do psychotechnologicznej kolektywizacji” [de Kerckhove, 2001, s. 25].

Szansa na zaistnienie w cyberczasoprzestrzeni nie zawsze zależy od jakości intelektualnych czy eksperckich. W obieg weszły zwroty typu: *Blogo ergo sum*, czy *Mailuję, więc jestem*. Usprawiedliwione zostało Berkeley’owskie twierdzenie, że *Esse percipi (Istnieć, to być postrzeganym)*. Najłatwiej być „zauważonym” tworząc własną stronę www, korzystając z komunikatorów, mailując bądź pisząc własny blog i w ten sposób zaspokajając potrzebę prestiżu czy potwierdzać swój status społeczny. Takie same funkcje może pełnić i przynależność do rozmaitych portali społecznościowych.

Zamiast rozpatrywać społeczeństwo jako zbiór jednostek (indywidualiów), możemy przyjąć jako podstawowy składnik społeczeństwa – **relację** (jednostkową) – wzajemne stosunki, ze sprzężeniem zwrotnym, uwarunkowane przez konkretny kontekst społeczno-kulturowy. Kontekst społeczny tworzy jakby pole „kulturowe” formując, nadając „kształt” tożsamości. Jednostka ludzka poza systemem (grupą, wspólnotą) traci sens – nie może istnieć, nie byłaby „człowiekiem”. Analogicznie do definicji punktu na płaszczyźnie jako przecięcia dwóch prostych – relacje podobne są do powierzchni, czy powłoki, które w wielowymiarowej przestrzeni społecznej, przecinają się w „punktach” osobowych – poszczególnych przedstawicieli społeczeństwa. Zmiany w jakimkolwiek z tych wymiarów odgrywają znaczącą rolę dla charakteru kultury.

Czas wirtualny

Rozluźnienie ograniczeń przestrzenno-czasowych zwiększa elastyczność charakteru kontaktów. Pozwala to na *uczestnictwo* w życiu społecznym niezależnie od miejsca i czasu jakiegoś zdarzenia, jak również redukuje różnice między-

kulturowe. Tak, np. jeżeli w sytuacji *face-to-face* może się pojawić konflikt na poziomie czasów kulturowych [Hall, 1999] – np. polichroniczny vs. monochroniczny – to w interakcji wirtualnej różnice te mogą zostać zniwelowane.

Sposób dostarczania informacji kształtuje również sam sposób myślenia. W sieci uniezależniliśmy się od przestrzeni – możemy podglądać nawet obrazy z odległych planet. Mamy „błyskawiczny” dostęp do każdego i wszystkiego w sieci. Z drugiej strony komunikacja off-line uniezależniła nas też od ograniczenia czasu – możemy zostawić wiadomość, możemy przeczytać i odpowiedzieć na nią później.

Castells wyróżnia dwie formy czasu: *jednoczesność* i *bezczasowość*. Naszą kulturę cechuje bezczasowość hipertekstu multimedialnego. „Jest to [...] równocześnie kultura tego, co wieczne, i tego, co ulotne” [Castells, 2007, s. 459]. Następstwem tej cechy czasowości sieci są radykalne zmiany w sposobie postrzegania rzeczywistości. Konsekwencje obserwowane są, tak jak w przemianach obyczajowych – indywidualnego i zbiorowego stylu życia, jak i na poziomie globalnym.

Szybkość¹⁹ Internetu narzuca nam szybkość reakcji. Ogromne przyspieszenie obiegu informacji między ludźmi nie zostawia czasu na refleksję. To zjawisko, wraz z dążeniem do krótkoterminowych zysków, może być szczególnie krytyczne w sferze finansowej, generując kolejne „bańki” spekulacyjne, np. takich jak obecnego kryzysu finansowego. Wiele z podobnych sytuacji nigdy nie zdarzyłaby się, gdyby nie szybkość obiegu informacji. Musimy się dostosować do tej coraz krótszej skali czasu, nawet za cenę paniki i niebezpieczeństw, powodującej niestabilność życia społecznego.

Obserwując ciągle coraz szybsze zmiany, tracimy szacunek do trwałości, tradycji, pamięci, do własnego i cudzego czasu. Cykl życia przedmiotów i wielu innych zjawisk ulega gwałtownemu skróceniu. Ludzie szybko się nudzą i poszukują coraz to nowych bodźców. Wyżej wartościowane zaczynają być „skuteczność” i „natychmiastowość”. Liczy się spontaniczność, nastrój chwilowy, niezależność. Przekazywane treści wykazują wyraźną tendencję do „kondensacji” – używania akronimów, kodów, znaczków, ikoniek. Wpływa to na sposób naszego myślenia. Jako efekt obcowania z nowymi mediami, zaobserwowano skrócony zakres skupienia uwagi [Krzysztofek, 2002].

Skraca się czas czytania – tak jakbyśmy czytali SMS albo krótki e-mail, skracamy i swoje odpowiedzi. Przyzwyczajamy się do powierzchniowego przeglądu nagłówków albo streszczeń artykułów. Wolimy słuchać audiobooków aniżeli czytać samemu. Uciekając przed natłokiem informacji nasze myślenie staje się przerywane – „staccato”. Wpływa to zarówno na jakość pracy, jak i na nasze życie wewnętrzne, żeby nie powiedzieć – „duchowe”.

Wolność od zobowiązań wrzuciła z kolei posiadaczy „komórek” w niewolę dyspozycyjności. Nawigacja satelitarna GPS ułatwia lokalizację, zwiększa bezpieczeństwo i sprzyja „wędrownemu” stylowi życia – bez długoterminowych zobowiązań, planów, obietnic.

¹⁹ Welsch [2005] pisze o hiperprędkości.

Dyskurs „informatyczny”

Informacyjno-komputerowe idee, metody, techniki i teorie stały się potężnymi metaforami działającymi jak „hermeneutyczne urządzenia”, za których pomocą interpretujemy rzeczywistość. One ustalają unifikowany język, który w dużej mierze stopniowo wychodzi poza obieg środowiska naukowego, w kulturę masową.

Świadomość kształtuje się pod wpływem relacji sieciowych – z połączeniami, rozgałęzieniami i rozszerzeniami – standaryzowanymi (.txt, .doc, .pdf, .rtf, .html, .exe, etc.) – zwrotnie wpływając na dygitalizację kultury. Myślenie upodabnia się do działania komputera, a pojęcia komputerowe wchodzą do języka potocznego.

Informacja, społeczeństwo informacyjne, algorytm, automatyka, cybernetyka, złożoność, system, komputer, obliczalność, sieć, sprzężenie zwrotne, reprezentacja symboliczna, sztuczna inteligencja, systemy ekspertowe, sztuczne życie, wirtualne społeczności, wirtualna rzeczywistość, sztuczne sieci neuronowe, etc. są obecnie pojęciami powszechnie używanymi i rozumianymi. Niektóre z nich jak kognitywistyka²⁰ czy networking są od niedawna w użyciu, natomiast wiele z nich odzwierciedla całkowicie nowe treści.

O popularności terminologii komputerowej świadczy między innymi i to, że pojawia się ona w dowcipach np. o informatykach. Dla każdego jest jasne dlaczego, jeżeli samochód nie chce ruszyć, wystarczy wysiąść i wsiąść z powrotem.

Człowiek zaczyna sam siebie postrzegać w redukcjonistycznych kategoriach technicznych i mechanicznych. Proponujemy „zmienić chip”²¹ osobie, z którą nie w pełni się zgadzamy – czyli zmienić sposób myślenia. Jest to sugestia niezbyt taktowna, niemniej świadczy o inwazji pojęciowej technologii w życie codzienne. Z kolei komuś mózg „się zawiesza” i potrzebuje się „zresetować”, gdy jest zmęczony i ma problemy z pamięcią.

Kultura rozumiana jest przede wszystkim jako sprawa dotycząca społecznie konstruowanych znaczeń, tworzonych przez ludzi i ich zwrotny wpływ, poprzez dyskurs, na formowanie członków tego społeczeństwa.

Świat znaczących doświadczeń przesuwają się z prywatnych, intrasubiektywnych i antropocentrycznych konstrukcji do poszerzającej się intersubiektywnej i pozbawionej cech ludzkich rzeczywistości. W sieci obserwujemy zacieranie się granic między prywatnym a publicznym. Castells (2007, s. 366) mówi o „symbolicznym izomorfizmie procesów pracy, domu, usług i rozrywki” i dalej stawia hipotezę, że „zbieżność doświadczenia w tym samym medium zamazuje nieco instytucjonalne oddzielenie obszarów aktywności i miesza kody zachowań”.

Dyskurs prowadzi do normatywnego aspektu kultury. Popularność i uniwersalność technologii informatyczno-telekomunikacyjnej, a także ich „niebez-

²⁰ Kognitywistyka poszukuje reguł przetwarzania informacji przez człowieka i bada reprezentacje używane przez umysł przy tworzeniu modeli świata [Duch, 1998].

²¹ Przyjmujemy nawet obcą (angielską) pisownię bez zastrzeżeń.

pieczne” upodobnienie się do ludzkich procesów myślowych sprawiły, że wielu filozofów i socjologów postrzega je jako zagrożenie. Tym, czego najbardziej obawiają się „technopesymiści” jest spowodowany przez komputery zanik postrzegania człowieka w jego specyficznie ludzkiej kondycji.

Z jednej strony cyberczasoprzestrzeń zachwalana jest jako cudowne narzędzie komunikacji, obcowania, wyszukiwania informacji i publikacji, miejsce otwarte dla dialogów i dyskusji, a z drugiej – doskonały środek dla działalności różnego rodzaju przestępców, fundamentalistów, terrorystów.

Spór między „optymistami” a „pesymistami” w sprawie korzyści i ryzyka komunikacji internetowej pozostaje (i pewnie pozostanie) nierozstrzygnięty.

Podsumowanie

Spółeczeństwo współczesne atomizuje się, a jednocześnie wirtualizuje się. Zmiany następują w takim tempie, że czasami trudno je relacjonować na bieżąco. Hopfinger [1985] wskazuje na paradoksalną rolę rozwoju technologicznego na zdystansowanie się, na refleksję i uświadomienie znaczenia naszych zachowań niewerbalnych. Odkrywamy coraz nowsze aspekty naszej kultury, których do tej pory nawet nie uświadamialiśmy.

Przemiany, towarzyszące nowym technologiom i nowym mediom (McLuhanowska wizja globalnej wioski w uwspółcześnionej wersji) można scharakteryzować schematycznie (wg [Eriksen, 2003, s. 154]):

| Spółeczeństwo Przemysłowe | Spółeczeństwo Informacyjne |
|---|--|
| Naród | Spółeczeństwo globalne – atomizacja, globalizacja, wspólnota wirtualna |
| CD/płyta winylowa, taśma magnetofonowa | MP3, MP4, DVD, BlueRay |
| Książka | Sieć WWW, multimedia, hipertekst |
| List „tradycyjny” | e-mail, SMS, blog |
| Telefon stacjonarny | Telefon komórkowy (mobilny), skype, iPod |
| Bierny odbiór | Interakcja, P2P |
| „Rzeczywistość” (<i>face-to-face</i>), realność | Wirtualność |
| Głębokość | Szerokość |
| Czas liniowy | Fragmentaryzacja współczesności – jednoczesność i beczasowość |
| Niedobór informacji | Niedobór wolności od informacji |
| Reguły, ale zakorzenienie | Wolność, ale wyobcowanie |

Nowe technologie komunikacyjne umożliwiają adaptację i łączenie wszelkich możliwych mediów w jednej globalnej sieci interakcyjno-telekomunikacyjnej. Jest to środowisko ułatwiające kontakty między jego użytkownikami i ustalające relacje, które są podstawą dla konstytuowania społeczeństwa – określanego synonimicznie jako informacyjne, medialne, sieciowe, wirtualne etc.

Internet jako medium komunikacyjne zmienia kulturę społeczeństwa. Technologia komputerowa, umożliwia konwergencję technologii z wszelkimi mediami i jako metafora wpływa na sposób percepcji, postrzegania i rozumienia świata. Nowe jakości, w stosunku do okresu przedinternetowego, wprowadzone przez technologię komputerową, to interaktywność, konwergencja z nowymi interfejsami, dostępność natychmiastowa, hipertekstualność.

Zjawiska społeczno-kulturowe są sprzężone w sieci wzajemnych oddziaływań. Technologia, za pomocą której odbywa się komunikacja, determinuje całokształt kultury, w której jest używana. Kultura określa sposób postrzegania świata, myślenia, więzi społecznych, mające z kolei wpływ na tożsamość i styl życia jednostek, które zwrótnie konstytuują kulturę etc. Zależy ona od aktualnego poziomu rozwoju społeczno-ekonomicznego, ale zwrótnie warunkuje ten poziom, determinuje formę możliwych interfejsów.

Wiedza, informacja, koncepcje, symbole i pojęcia łączą się w sieci semantyczne, a hipertekst multimedialny staje się podstawą dla „inteligencji zbiorowej” czy „mądrości tłumu”, pozwala na pełniejszą interakcję, wzbogacania kontekstu komunikacyjnego, oraz dla tworzenia uniwersalnej sieci wiedzy, a też i nauki.

Interaktywność pozwala na zacieśnianie starych i tworzenie nowych więzi, wspólnot sieciowych, oraz wirtualizację społeczeństwa – organizacji, korporacji, współpracy w różnych dziedzinach życia społecznego.

Nowe technologie komunikacyjne jako nowy jakościowo interfejs, konstytuują jakościowo nowe więzi społeczne i nowe tożsamości kulturowe. Komunikacja w sieci zmienia charakter relacji międzyludzkich i pośrednio wpływa na kształt tożsamości. Umożliwia powstanie nowych wspólnot sieciowych i wzrost kapitału społecznego. Interaktywność pozwala na zacieśnianie starych i tworzenie nowych więzi, wspólnot sieciowych, oraz wirtualizację społeczeństwa – organizacji, korporacji, współpracy w różnych dziedzinach życia społecznego.

Kontakty realizowane poprzez coraz to nowsze interfejsy zmieniają również charakter relacji między komunikującymi się osobami. Wpływa to zarówno na sposób postrzegania innych, jak również na obraz samego siebie.

Przyspieszenie dostępu i obiegu informacji oraz uniezależnienie od czynnika czasowego w cyberprzestrzeni²² jest kolejną wyróżniającą cechą współczesnego świata, decydującą o przemianach społeczno-kulturowych. Jednocześnie i bezczasowość czasu w sieci jest być może najbardziej radykalną cechą cyberczasoprzestrzeni, determinującą jakościowo nowy charakter współczesnego społeczeństwa. Powodują one zmiany na wszystkich poziomach rzeczywistości – od ogromnego przyspieszenia kontaktów w celu niesienia pomocy, poprzez uniezależnienie od czasu w komunikacji off-line, do zmiany indywidualnego i zbiorowego stylu życia.

Język, metafory i dyskurs decydują o sposobie myślenia i rozumienia wszelkich zjawisk, których jesteśmy świadkami. Dyskurs kulturowy narzuca schemat

²² Dla uwzględnienia i podkreślenia ważności czynnika czasu, tam gdzie było to możliwe, użyłem pojęcia „[cyber]czasoprzestrzeń”.

interpretacji i wartościowania, przeformułuje dotychczasowe relacje dotyczące człowieka, natury, wirtualności, rzeczywistości. Dyskurs i język są tworamii kulturowymi, lecz zwrotnie wpływają na percepcję oraz wartości, kierujące życiem społecznym.

Sieciowy charakter wielu zjawisk życia społecznego możemy stwierdzić dopiero *ex post*.

Bibliografia

- Bandler R., Grinder J., [1975], *The Structure of Magic*, Science & Behavior Books.
- Battelle J., [2006], *Szukaj. Jak google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, Warszawa, PWN.
- Benkler Y., [2006], *The Wealth of Networks*, How Social Production Transforms Markets and Freedom, Yale University Press.
- Bolter J.D., [1990], *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, Warszawa, PIW.
- Bolter J.D., [2005], *Komputer: maszyna i narzędzie*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Warszawa, Oficyna Naukowa.
- Bourdieu P., [1986], *Distinction. A Social Critique of the Judgment of Taste*, London, Routledge.
- Burke J., [1997], *The Pinball Effect: How Renaissance Water Gardens Made the Carburator Possible and Other Journeys Through Knowledge*, Little Brown & Co (Pap).
- Castells M., [1996], *The Rise of the Network Society*, MA, Blackwell, Cambridge.
- Castells M., [2004], *Informacjonalizm i społeczeństwo sieciowe*, „Przegląd Polityczny” 64.
- Castells M., [wrzesień 2006], *Nowe indywidualne mass media*, Miesięcznik Społeczno-Polityczny Le Monde diplomatique, Nr 7.
- Castells M., [2007], *Społeczeństwo sieci*, Warszawa, PWN.
- CBOS, [wrzesień 2008], *Stowarzyszeniowo-obywatelski kapitał społeczny*, Komunikat z badań, Warszawa.
- Chambers D., [2006], *New Social Ties*, Contemporary Connections in a Fragmented Society, Palgrave Macmillan, New York.
- Chayko M., [2002], *Connecting. How we Form Social Bonds and Communities in the Internet Age*, State University of New York.
- Cook S.D.N., Yanow D., [1993], *Culture and Organizational Learning*, „Journal of Management Inquiry”, Vol. 2, No. 4, Sage Publications, Inc.
- De Kerckhove D., [2001], *Powłoka kultury*, Warszawa, Mikom.
- Duch W., [1998], *Czym jest kognitywistyka?*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji”, 1, s. 9-50.
- Dawkins R., [1996], *Samolubny gen*, Warszawa, Prószyński i S-ka.
- Eriksen T.H., [2003], *Tyrania chwili. Szybko i Wolno Płynący Czas w Erze Informacji*, Warszawa, PIW.
- Fish S., [2002], *Interpretacja, retoryka, polityka*, Kraków, Uniwersytas.
- Gałkowski J., [2004], *Internet a rzeczywistość wirtualna*, [w:] M. Radochoński, B. Przywara (red.), *Jednostka – grupa – cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, Rzeszów, WSiIZ.
- Giddens A., [2004], *Socjologia*, Warszawa, PWN.
- Goban-Klas T., [2005], *Cywilizacja medialna*, Warszawa, WSiP.
- Hall E., [1999], *Taniec życia. Inny wymiar czasu*, Warszawa, MUZA SA.
- Hill R.C., Levenhagen M., [1995], *Metaphor and Mental Models: Sensemaking and Sensegiving in Innovative and Entrepreneurial Activities*, „Journal of Management”, 21(6), 1057-1074.
- Hoff B., [1993], *Tao Kubusia Puchatka*, Poznań, Rebis.
- Hofstede G., [1997], *Kultury i organizacje. Zaprogramowanie umysłu*, Warszawa, PWN.
- Hopfinger M., [1985], *Kultura współczesna – audiowizualność*, Warszawa, PIW.

- Innis H.A., [1950], *Empire and Communications*, Oxford, Clarendon.
- Innis H.A., [1951], *The Bias of Communications*, Toronto, University of Toronto Press.
- Juza M., [2007], *Wiedza ekspercka a mądrość zbiorowa w komunikacji internetowej*, „Studia Socjologiczne” nr 3 (186).
- Kirn S., [1997], *Enhancing Organizational Intelligence through Cooperative Problem Solving*, [w:] Kirn S., O'Hare G. (eds.), *Cooperative Knowledge Processing: The Key Technology for Intelligent Organizations*, Springer-Verlag, London Ltd.
- Kochanowicz J., Mendes S., Marody M., [2005], *Kultura ekonomiczna Polaków w zderzeniu z Zachodem*, „Kultura i Społeczeństwo”, t. XLIX, nr 2, s. 93-114.
- Krzysztofek K., [2002], *Homo mobilis: style życia i aktywności w społeczeństwie informacyjnym*, [w:] W. Cellary, *Polska w drodze do globalnego społeczeństwa informacyjnego*, Raport o rozwoju społecznym, Warszawa, UNDP.
- Lakoff G., Johnson M., [1980], *Metaphors we Live by*, Chicago, University of Chicago Press.
- Lessig L., [2005], *Wolna kultura*, Warszawa, WSiP.
- Lester M., [1971], *Introductory Transformational Grammar of English*, Holt, Rinehart & Winston, Inc., NY, s. 5-6.
- Lévy P., [2005], *Drugi potop*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Warszawa, Oficyna Naukowa.
- Lindsey P., Norman D., [1984], *Procesy Przetwarzania Informacji u Człowieka*, Wprowadzenie do Psychologii, Warszawa, PWN.
- Lyons J., [1984], *Semantyka*, t. 1, Warszawa, PWN.
- Maffesoli M., [2008], *Czas plemion*, Warszawa, PWN.
- McLuhan M., [1962], *The Gutenberg Galaxy*, Toronto, University of Toronto Press.
- McLuhan M., [1975], *Przekaźniki, czyli przedłużenie człowieka. Galaktyka Gutenberga. Poza punktem zbiegu*, [w:] *Wybór pism*, Warszawa, WAiF.
- McLuhan M., [2004], *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Warszawa, WNT.
- Popper K.R., [1993], *Społeczeństwo otwarte i jego wrogowie*, Warszawa, PWN.
- Putnam H., [1988], *Representation and Reality*, MIT Press, Cambridge.
- Putnam R., [1995], *Demokracja w działaniu*, Kraków, Społeczny Instytut Wydawniczy Znak.
- Riva G., Galimberti C., [1998], *Computer-Mediated Communication: Identity and Social Interaction in an Electronic Environment*, „Genetic, Social and General Psychology Monographs”, 124, 434-464.
- Stoll C., [2000], *Krzemowe remedium*, Poznań, Rebis.
- Szpunar M., [2005], *Antropomorfizm wcielony – komputer w roli osoby*, A. Szewczyk (red.), *Komputer – wróg czy przyjaciel?*, Szczecin, US, s. 114-121.
- Sztompka P., [1999], *Trust: A Sociological Theory*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Sztompka P., [2003], *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Znak, Kraków.
- Thompson B.J., [2001], *Media i nowoczesność*, Poznań, Rebis.
- Wassilew A.Z., [2001a], *Ewolucyjne podejście do kategorii semantycznych i analiza semantyczna problemów kategoryzacji*, Systemy Informatyczne w Gospodarce, kier. tematu Egeman H., Warszawa, SGH, s. 213-252 (Badania Statutowe).
- Wassilew A.Z., [2001b], *Analiza Psycho-Logiczna Procesów Decyzyjnych – Wspomaganych Przez Systemy Informatyczne*, [w:] *Informatyka w gospodarce wiedzy*, (red), Fuglewicz P.W., Grabara J.K., WNT, Warszawa-Mrągowo.
- Weinberg G.M., [1975], *An Introduction to General Systems Thinking*. New York, Wiley (polski przekład: *Myślenie systemowe*, Warszawa, WNT, 1979).
- Welsch W., [2005], *O świecie mediów elektronicznych*, [w:] M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*, Warszawa, Oficyna Naukowa.
- Wieczorek M., [2002], *Komputer – jako technologia definiująca naszą epokę*, CyberForum 1999-2002, http://www.zbigniewleski.net/uploads/teksty_z_cyberforum/komputer.html
- Žižek S., [1999], *Społeczeństwo obywatelskie, fanatyzm i rzeczywistość digitalna – ze Slavojem Žižkiem rozmawia Geert Lovink z pisma „CTHEORY”*. „Magazyn Sztuki”, nr 21.

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY IN CONTEMPORARY SOCIETY

Summary

The paper aims to determine how information and communication technology influences contemporary culture and examines the nature of this relationship.

The analysis is based on socio-cultural research combined with socio-metric and humanistic studies, along with an eclectic approach. The author uses qualitative methods, in addition to system analyses, discourse analyses, secondary analysis, and participant observation.

Digital and communication technology is changing the nature of interpersonal relations in today's world, Wassilew says. Social networking sites on the internet make it possible to strengthen old and create new interpersonal ties, and they also contribute to the development of an information society.

Technology used in interpersonal communication changes the way in which people look at the world around them. This eventually leads to new lifestyle patterns, in addition to economic, political and cultural changes, Wassilew says.

According to the author, the paper's findings can be used in business, marketing, logistics, organization and management strategies, and in the design of IT and communications systems.

Keywords: information and communication technology (ICT), virtual reality, the internet, social networking sites