

Homo irretitus – indywidualista czy członek społeczeństwa obywatelskiego?

Autor tekstu: **Monika Sadlok**

Homo irretitus, człowiek otoczony siecią nowych technologii. Z jednej strony oferują mu one nowe możliwości komunikacji i dostępu do informacji, z drugiej przyczyniają się do podziału na tych „online” i tych „offline”. W społeczeństwie informacyjnym jednostka staje się aktywnym uczestnikiem dwóch światów, tego realnego, wspomaganego przez technologie informatyczne i tego wirtualnego. Staje przed zadaniem odgrywania coraz większej liczby ról.

Coraz powszechniejszy rozwój internetu i dostępność komputerów pozwala postawić pytanie czy człowiek przyszłości będzie jeszcze potrafił organizować swoje działania wokół wspólnych celów i ideałów, czy też pozostanie indywidualistą przed monitorem własnego komputera? Dotychczasowy rozwój historii pokazuje, że człowiek nie jest w stanie żyć w całkowitej izolacji, ale też nigdy wcześniej nie miał w ręku takich narzędzi, które pozwalają pozostać w „swoich czterech ścianach”, a jednocześnie np. prowadzić interesy na drugiej półkuli.

Dziennikarz zajmujący się procesem globalizacji T. Friedman, po wizycie w indyjskiej firmie technologii informatycznych Infosys Technologies Ltd. oraz rozmowie z jej szefem N. Nilekanim, stwierdził, że „świat jest płaski” tzn. że kraje takie jak Indie mogą teraz bez kompleksów rywalizować o pracę opartą na wiedzy z takimi potęgami jak Stany Zjednoczone. Rozwój nowych technologii teleinformatycznych uczynił świat bardzo małym, pozbawionym barier przestrzennych i czasowych. Rozwój nowoczesnych technik komunikacyjnych, spowodował, iż w literaturze socjologicznej i politologicznej, pojawiło się pojęcie społeczeństwa informacyjnego, opisującego skutki wielowymiarowych przemian dotyczących wszystkich sfer ludzkiego życia, od relacji społecznych, edukacji, polityki po gospodarkę. Warunkiem powstania społeczeństwa informacyjnego była wielka rewolucja naukowa, która doprowadziła do powstania komputera cyfrowego, narodzin cybernetyki oraz nauk informatycznych i komunikacyjnych. Sam termin został spopularyzowany przez japońskiego futurologa Kenichi Koyamę w rozprawie *Introduction to Information Theory* (1968), a główne prawo rządzące społeczeństwem informacyjnym mówi, że „moc informatyczna procesorów oraz ich pamięć podwaja się średnio co dwa lata, a ściślej mówiąc, co 1,8 roku” [1]

Peter Drucker, twierdził, że co kilkaset lat dochodzi do pewnego rozgraniczenia epok, kiedy to w krótkim okresie czasu społeczeństwa reorganizują swój sposób postrzegania rzeczywistości, podstawowych wartości, struktur społecznych i politycznych. Termin społeczeństwo informacyjne jest jednak pojęciem zbyt szerokim by dokładnie ująć całość współczesnych przemian w dziedzinie komunikacji. Pojawia się więc jednocześnie termin społeczeństwo sieciowe, gdzie „sieć jest zbiorem połączonych węzłów. Czym jest węzeł, zależy od konkretnie analizowanej sieci. Węzłami są rynki wymiany giełdowej i wspierające je centra zaawansowanych usług funkcjonujące w sieci globalnych przepływów finansowych. Są nimi rady ministrów i komisarze europejscy działający w politycznej sieci rządzącej Unią Europejską. Są nimi pola koki i maku, podziemne laboratoria, ukryte lotniska, gangi uliczne i pralnie pieniędzy działające w sieci obrotu narkotykami, przenikającej gospodarki, społeczeństwa i państwa na całym świecie. Są nimi systemy telewizyjne, studia filmowe, środowiska twórców grafiki komputerowej, zespoły dziennikarskie działające w globalnej sieci nowych mediów” [2]

Właśnie pojawienie się nowych mediów, wiązało się z oczekiwaniem uwolnienia jednostki od konieczności odbioru informacji w chwili jej nadawania, a jednocześnie wzbogacona została komunikacja w wielu jej tradycyjnych kontekstach. W społeczeństwie informacyjnym kontakty charakterystyczne dla wcześniejszych form rozwoju społeczeństw, „face-to-face”, zostają zastąpione interakcjami z udziałem nowych mediów. J.B. Thomson dzieli te interakcje na dwa podstawowe typy. E-mail, rozmowa telefoniczna to przykład pośredniej (zmediatyzowanej) interakcji, w której osoby w niej uczestniczące dzieli dystans czasu i przestrzeni. Dlatego bardzo często przekaz komunikatu musi być wzbogacony informacjami kontekstowymi. W drugim przypadku mamy styczność pośrednią (zmediatyzowaną) quasi interakcją, gdzie uczestnik nie przekazuje informacji określone mu audytorium. W tym przypadku jest to przekaz monologiczny, jednokierunkowy.

Dotychczasowy rozwój nowych form komunikacji, pokazuje, że zacieśnia się coraz bardziej różnica pomiędzy twórcą informacji, a jej odbiorcą. Doskonale ilustruje tę sytuację komentarz waszyngtońskiego wysłannika serwisu internetowego „Salon.com”, który po słynnej debacie kandydatów na prezydenta Stanów Zjednoczonych, gdzie pytania zadawali użytkownicy YouTube i MySpace, stwierdził, że kiedy pytania nie padają z ust dziennikarzy, to politycy udzielają całkiem

rozsądnych odpowiedzi. Przyznał tym samym, że granica pomiędzy twórcą komunikatu, a jego odbiorcą staje się coraz cieńsza, a każdy użytkownik sieci pełni jednocześnie wiele ról.

Nowe technologie a społeczeństwo obywatelskie

Komunikacja i informacja stały się kluczowymi elementami niezbędnymi w momencie pełnego i efektywnego korzystania z obywatelstwa. Murdock i Golding opisują trzy przypadki relacji między komunikacją a obywatelstwem.

„Po pierwsze, ludzie muszą posiadać dostęp do informacji, porad, analiz, dzięki którym dowiedzą się jakie przysługują im prawa w innych dziedzinach oraz będą w stanie z nich efektywnie korzystać. Po drugie, muszą oni mieć dostęp do jak najszerszego spektrum informacji, interpretacji oraz polemik dotyczących sfer z którymi wiążą się wybory polityczne, oraz muszą być zdolni do tego, by za pomocą komunikacyjnych udogodnień rejestrować krytykę, mobilizować sprzeciw i proponować alternatywny tok działań. Wreszcie po trzecie, ludzie muszą być zdolni do rozpoznania siebie i swoich aspiracji w zakresie reprezentacji oferowanych w obrębie centralnych sektorów komunikacyjnych oraz do współdziałania w rozwijaniu swoich reprezentacji” [3] W nowym typie społeczeństwa ważną rolę odgrywa dostęp do nowych form komunikacji. Ujmując rzecz statystycznie, z internetu korzysta ponad miliard osób, Azje jest miejscem gdzie obecnie obserwujemy najszybszy rozwój internetu. Prawie 3 miliardy osób korzysta z telefonów komórkowych, w takich krajach jak Bangladesz stały się one narzędziem umożliwiającym społeczną i ekonomiczną emancypację. Trwa realizacja pilotażowego programu „laptop za 100 dolarów”, w ramach którego setki dzieci w Indiach, Brazylii, Nigerii, zostanie zaopatrzone w tanie komputery. Wydaje się więc, że rację miał amerykański socjolog i politolog Sola Pool, kiedy w 1983 roku nazwał połączone w sieć komputery „technologią wolności”. Proces ten odgrywa ważną rolę w procesie transformacji demokracji. Coraz większa liczba obywateli, grup społecznych, mniejszości wykorzystuje sieć w celu manifestacji swojej ideologii, dotarcia do jak największego grona odbiorców i coraz częściej tego typu działania wywierają wpływ na decyzje polityczne i społeczne.

Karol Jakubowicz zaproponował wyodrębnienie trzech idealnych typów demokracji komunikacyjnej:

- „bezpośrednia demokracja komunikacyjna — stwarza każdemu możliwość bycia "nadawcą" uczestniczącym w komunikacji poziomej, charakteryzującej się natychmiastową reakcją oraz sprzężeniem zwrotnym;

- pośrednia demokracja komunikacyjna występuje wówczas, gdy wszystkie segmenty społeczeństwa posiadają lub kontrolują swoje własne media lub mają do nich odpowiedni dostęp w celu komunikowania się z innymi członkami lub całym społeczeństwem. Niewielu członków grupy musi być zdolnych do odgrywania aktywnej roli w komunikacji masowej, mimo to poglądy, idee, kultura i obrazy świata wytworzone w poszczególnych grupach będą trafiać do obiegu społecznego z natężeniem odpowiadającym rozmiarowi grupy oraz skali działania, mogą one trafiać do całości społeczności i potencjalnie oddziaływać na jej poglądy, realizowane cele i obraz świata;

- pośrednia uczestnicząca demokracja komunikacyjna — łączy w sobie cechy zarówno bezpośredniej, jak i pośredniej demokracji komunikacyjnej. Z demokracją także mamy do czynienia wówczas, gdy organizacja i struktura grup lub ruchów, które kontrolują określone media, ma charakter demokratyczny; w rezultacie wszyscy lub większość członków tych grup może wywierać wpływ na sposób funkcjonowania danego medium i brać udział w ustalaniu celów, nawet jeśli jedynie kilku z nich posiada umiejętności niezbędne do działania w sferze komunikacji” [4]

Cyfrowe Miasto w Amsterdamie

Dotychczasowy postęp w rozwoju internetu pozwala postawić dosyć śmiało diagnozy dotyczące rozwoju społeczeństwa obywatelskiego. W sieci nie ma różnic rasowych, wiekowych czy płci, nikt nie jest ograniczony czasowo, ani przestrzennie. Czy więc *Homo irretitus* opłątany w sieć, będzie skazany na aktywne uczestnictwo w życiu społecznym?

Ronald Inglehart, politolog i socjolog Uniwersytetu z Michigan, badając społeczeństwa tzw. bogatego zachodu, postawił tezę, iż „syty człowiek komfort materialny traktuje w sposób tak oczywisty, jak dostęp do wody, prądu i powietrza, a więc o nim nie dyskutuje” [5], jednocześnie coraz większą uwagę poświęca potrzebie samorealizacji, walki o uniwersalne wartości. Formą zapewniającą zaspokojenie tych nowych potrzeb jest społeczeństwo obywatelskie „jako miejsce, gdzie obywatele mogą łatwo wchodzić ze sobą w interakcje, uczestniczyć w obywatelskim dyskursie i naradach oraz działać na rzecz wspólnego dobra przy udziale kolektywnego myślenia ciała

politycznego nie związanego z rządem" [6] Społeczeństwo informacyjne stoi więc przed zadaniem wypracowania warunków służących powstaniu sfery publicznej. Najważniejszymi z nich jest dostęp do informacji oraz możliwość zaspokojenia potrzeby komunikacji. Z jednej strony stale wzrastająca liczba hot spotów, czyli miejsc gdzie można podłączyć się do bezprzewodowego internetu oraz technologia WiFi, która zapewnia łączność między użytkownikami oddalonymi nawet kilkaset metrów od nadajnika, a z drugiej spadające ceny, a tym samym i większa dostępność komputerów osobistych, czyni możliwym wyłonienie nowych form organizacji społecznej. Pojawia się wiele inicjatyw mających na celu sieciową mobilizację zaangażowania mieszkańców w sprawy publiczne. Jednym z najbardziej udanych stało się Cyfrowe Miasto w Amsterdamie. Powstało ono w 1994 roku i początkowo miał być programem pilotażowym testowanym podczas wyborów lokalnych. Duże zainteresowanie ze strony użytkowników (ponad 13 tysięcy w pierwszych 10 tygodniach), zdecydowało o kontynuacji projektu. Wśród głównych celów wymienianych przez twórców było: „stymulowanie debaty publicznej mieszkańców, tworzenie forum dla dystrybucji informacji amsterdamskiego samorządu lokalnego i organizacji obywatelskich, umożliwienie kontaktów związanych z tworzeniem zbliżonych projektów sieciowych zarówno w Holandii, jak i na świecie." [7] Wirtualna rzeczywistość stała się polem ożywionych dyskusji poświęconych polityce lokalnej, lokalnym sprawom, polityce międzynarodowej, choć oczywiście należy zauważyć, iż wiele czasu poświęcano także sprawom interesującym dla przeciętnego obywatela jak sposób spędzania wolnego czasu, hobby, rozrywka.

Publiczna Sieć Elektroniczna

Jednym z najczęściej opisywanych w literaturze przykładów inicjatywy społecznej w sieci jest projekt PEN (Publiczna Sieć Elektroniczna), uruchomiony w Kalifornii w 1989 roku. Była to pierwsza, wspierana przez władze lokalne, bezpłatna sieć dostępna w USA. Dla zwiększenia grona użytkowników, udostępniono także komputery w budynkach publicznych. W ciągu trzech lat działalności zarejestrowano 4500 użytkowników. Najbardziej użyteczną funkcją okazała się możliwość kontaktowania z urzędnikami i lokalnymi politykami. Jednym z najważniejszych wątków publicznych, poruszanych na forum dyskusyjnym były problemy bezdomnych. Dzięki wirtualnym dyskusjom, jeden z problemów nękających tę społeczność, a mianowicie brak dostępu do urzędów zapewniających zachowanie higieny osobistej, dzięki wsparciu lokalnych firm został rozwiązany. „Siłą PEN było stworzenie bezdomnym bezprecedensowej możliwości nie tylko zwrócenia się do władz miejskich, ale — co więcej — dotarcie do mieszkańców i zaprezentowanie im swojej opinii." [8]

Przykład ten jest bardzo interesujący, jeśli uwzględni się fakt, iż miał miejsce na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy to nawet w Stanach Zjednoczonych sieć nie była zbyt łatwo dostępna.

Współcześnie formy wirtualnego społeczeństwa przybierają znacznie inną formę. Więcej niż milion ludzi posiada na platformie internetowej „Second Life" zupełnie nowe, odmienne od rzeczywistego życie. Stworzony przed czterema laty projekt fizyka P. Rosedale, miał realizować ideę zasiedlenia wirtualnego świata o powierzchni 600 kilometrów kwadratowych. *Homo Irretitus* staje się uczestnikiem nie tylko rzeczywistego świata wspomaganego przez nowe technologie, ale i świata wirtualnego, gdzie staje się kimś zupełnie innym, zmienia swoją tożsamość, odgrywa zupełnie nowe role. Oba światy łączy jednak fakt niezmienności dwóch płaszczyzn osobowości: produkcyjnej i konsumpcyjnej. „W pierwszej wykonuje swoje czynności w ramach szerszej organizacji, często będąc na pozycji podporządkowanej, w drugiej dochodzą do głosu wartości takie jak hedonizm czy zaspokajanie indywidualnych przyjemności. Wspomniany "Second Life" oferuje zarówno możliwość wykonywania wirtualnej pracy, by zdobyć tamtejszą walutę, ale istnieje także możliwość zaspokojenia wirtualnych potrzeb rozrywki.

Model społeczeństwa obywatelskiego, w którym funkcjonuje *Homo irretitus* opiera się na kilku regułach:

1. komunikacja i stosunki międzyludzkie są w ogromnym stopniu zdominowane przez nowe media
2. media masowe tworzą wirtualną rzeczywistość i kulturę medialną
3. obieg informacji o różnej skali odbywa się poprzez sieć teleinformatyczną
4. wszystkie formy aktywności ludzkiej są wspomagane przez formy medialno-teleinformatyczne
5. narzędzia medialne i teleinformatyczne stają się istotnym elementem wpływającym na stan gospodarki i zatrudnienia.

Pojawienie się nowych technologii, uświadomiło jednak wielu obserwatorom, fakt, iż mogą one nie tylko wzmacniać społeczeństwo obywatelskie, ale także przyczyniać się do jego fragmentaryzacji, niszczyć poczucie wspólnoty, a wraz z tym umiejętnościę wspólnego działania. Pojawia się też kwestia

w użytkowaniu mediów, aby traktować je jak narzędzia, a nie być ich niewolnikiem.

Homo irretitus, jako jednostka wyzwolona spod wszelkich sił państwa, rynku i techniki nie pozwoli na uniknięcie negatywnych skutków rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Rozwiązanie, przedstawili już starożytni Grecy — *polis*- jako wspólnota wolnych i odpowiedzialnych jednostek, organizujących się w celu przeciwstawienia się chaosowi i destrukcji. Nowa forma rozwiniętej sfery publicznej pozwala na rozkwit wartości republikańskich, wolności i odpowiedzialności.

Wiele wskazuje na to, że największe zmiany mamy jeszcze przed sobą. Społeczeństwo 2030 roku z pewnością będzie zupełnie odmienne od dzisiejszego. Czy będzie zbiorem jednostek, czy też wzorem społeczeństwa obywatelskiego, a może jakąś zupełnie inną nieznaną jeszcze formą? Najlepszą odpowiedź na tak postawione pytanie udziela K. Pomian: „Historia nie działa zgodnie z żadnym znanym nam planem, nie realizuje czytelnego dla nas projektu czy programu, nie kończy się ani tym, co wydaje się nam piekłem, ani tym, co odpowiada naszym ideałom. Jest w pewnych zakresach przewidywalna, ale wszystkie nasze prognozy są tylko hipotezami o określonym stopniu prawdopodobieństwa. Historia nie zawiera drogowskazów.” (cyt. Z listu do pisma Akra z 1990r.)

Przypisy:

- [1] Czerny J. , *Czy prawo Moore'a zdetronizuje osobę ludzką?*, Katowice 2005, s. 20
- [2] Castells M., *The Rise of the Network Society*, Blackwell 1996,
- [3] Murdock G., P. Golding, *Information Poverty and Political Inequity: Citizenship in the Age of Privatized Communications*, *Journal of Communication*, 1989, s.183
- [4] Jakubowicz K., *Społeczeństwo obywatelskie, niezależna sfera publiczna i społeczeństwo informacyjne: niemożliwe połączenia?*, Warszawa 1997, s. 199
- [5] Ingelhart R, *Modernization and Postmodernization*, Princeton 1997
- [6] Firestone C., *Digital Culture and Civil Society: A New Role for Intermediaries Audience: Growth or Fragmentation?* nr 5 1988 s. 27
- [7] Porębski L., *Elektroniczne oblicze demokracji*, Kraków 2001 s. 109
- [8] Schalken K., *Internet as a New Public Sphere for Democracy*, 2000 s. 155
- [9] Firestone C., "Digital Culture and Civil Society: A New Role for Intermediaries?", "InterMedia" nr 5 1994r., s. 22
- [10] Bendyk E., *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci* Warszawa 2004, s. 22
- [11] Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość*, Warszawa 2001, s. 51
- [12] Bendyk E., *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci* Warszawa 2004, s 24
- [13] Rifkin J., *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu w której płaci się za każdą chwilę życia*, Wrocław 2003, s. 204
- [14] Bendyk E., "Koniec przyszłości", "Przegląd polityczny" nr 66 2004r., s. 146

Monika Sadlok

Politolożka, obecnie kończy doktorat z zakresu nauk o polityce. Poza pracą naukową, działa również społecznie w "Fundacji Rozwoju Demokracji Lokalnej", w "Stowarzyszeniu Meritum", oraz w "Fundacji Młodzi Twórcy im. prof. P. Dobrowolskiego". W marcu 2011 dołączyła do grona celebrantów humanistycznych.

[Pokaż inne teksty autora](#)

(Publikacja: 15-06-2011)

Oryginał. (<http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,1906>)

Contents Copyright © 2000-2011 Mariusz Agnosiewicz

Programming Copyright © 2001-2011 Michał Przech

Autorem portalu Racjonalista.pl jest Michał Przech, zwany niżej Autorem.
Właścicielami portalu są Mariusz Agnosiewicz oraz Autor.

Żadna część niniejszych opracowań nie może być wykorzystywana w celach komercyjnych, bez uprzedniej pisemnej zgody Właściciela, który zastrzega sobie niniejszym wszelkie prawa, przewidziane w przepisach szczególnych, oraz zgodnie z prawem cywilnym i handlowym, w szczególności z tytułu praw autorskich, wynalazczych, znaków towarowych do tego portalu i jakiegokolwiek jego części.

Wszystkie strony tego portalu, wliczając w to strukturę katalogów, skrypty oraz inne programy komputerowe, zostały wytworzone i są administrowane przez Autora. Stanowią one wyłączną własność Właściciela. Właściciel zastrzega sobie prawo do okresowych modyfikacji zawartości tego portalu oraz opisu niniejszych Praw Autorskich bez uprzedniego powiadomienia. Jeżeli nie akceptujesz tej polityki możesz nie odwiedzać tego portalu i nie korzystać z jego zasobów.

Informacje zawarte na tym portalu przeznaczone są do użytku prywatnego osób odwiedzających te strony. Można je pobierać, drukować i przeglądać jedynie w celach informacyjnych, bez czerpania z tego tytułu korzyści finansowych lub pobierania wynagrodzenia w dowolnej formie. Modyfikacja zawartości stron oraz skryptów jest zabroniona. Niniejszym udziela się zgody na swobodne kopiowanie dokumentów portalu Racjonalista.pl tak w formie elektronicznej, jak i drukowanej, w celach innych niż handlowe, z zachowaniem tej informacji.

Plik PDF, który czytasz, może być rozpowszechniany jedynie w formie oryginalnej, w jakiej występuje na portalu. **Plik ten nie może być traktowany jako oficjalna lub oryginalna wersja tekstu, jaki prezentuje.**

Treść tego zapisu stosuje się do wersji zarówno polsko jak i angielskojęzycznych portalu pod domenami Racjonalista.pl, TheRationalist.eu.org oraz Neutrum.eu.org.

Wszelkie pytania prosimy kierować do redakcja@racjonalista.pl