

Mgr. Marcin Baumann, Instytut Studiów Europejskich, Uniwersytet Jagielloński

<https://orcid.org/0000-0002-5276-1990>

Media i polityka w XXI wieku - Internet jako nowa przestrzeń publiczna przyszłości

Abstrakt:

Ostatnie dziesięciolecie przyniosły wiele zmian w zakresie rozwoju technologii zupełnie zmieniających funkcjonowanie społeczeństwa. Kolejne pokolenia rodzą się w świecie opanowanym już przez technologie cyfrowe, a rozpowszechnienie Internetu nadało mu mocy sprawczej do kreowania opinii i umożliwiło stworzenie nowej platformy interakcji społecznych. Wzrost znaczenia technologii cyfrowych skutkuje pojawieniem się nowych zjawisk społecznych i redefiniowaniem dotychczas obowiązujących sposobów uczestnictwa w społeczeństwie. Dynamika zmian wymaga od środowiska naukowego wysokiego zaangażowania w monitorowanie oraz zrozumienie zasad tworzącego się społeczeństwa cyfrowego który zyskuje na znaczeniu między innymi w takich przestrzeniach życia jak polityka czy przekaz medialny.

Wprowadzenie – nowe przestrzenie społeczne

Rewolucja cyfrowa, która została zapoczątkowana już pod koniec pierwszej połowy XX wieku wraz z pojawieniem się pierwszych komputerów elektronicznych takich jak ENIAC, czyli *Electronic Numerical Integrator And Computer* (Huskey, 2003, s. 649) całkowicie zmieniła życie ludzi na każdej jego płaszczyźnie. Podobnie jak w przypadku innych przełomowych dla ludzkości rewolucji w zakresie wynalazków i przemysłu, ciężko określić jedną konkretną datę wprowadzającą nagłą zmianę biegu historii. Rewolucja cyfrowa znacząco różni się od poprzednich zakresem i tempem wprowadzania zmian. Do momentu zaistnienia rewolucji cyfrowej pojęcie „rewolucyjności” nie odwoływało się do dynamiki procesów zachodzących w wyniku pojawienia się nowych wynalazków czy odkryć, lecz w odniesieniu do głębokości przemian i ich skutków społecznych oraz gospodarczych (Zamorska, 2020, s. 7-8 za: Skodlarski, 2012 s. 101).

W przypadku procesu cyfryzacji mamy do czynienia ze zmianami które nie tylko głęboko wpływają na społeczeństwo, ale również zostają wprowadzane są wyjątkowo szybko, co trafnie podsumowuje między innymi Bogdan Miś, nazywający obecne czasy „Erą

Pecetów¹”, którą miała zapoczątkować premiera W 1981 roku jednego z pierwszych komputerów osobistych, IBM PC: „(...) i nikt chyba w owym 1981 r. nie przypuszczał, że w czterdzieści lat później klony i mutacje tego urządzenia będą obecne niemal w każdym domu cywilizowanego świata, a umiejętność jego obsługi będzie uznawana za element wykształcenia podstawowego.” (Miś, 2021, s. 23).

Zakładając, że komputer ENIAC powstał między 1945 (data wykonania przez niego pierwszych rachunków), a 1946 rokiem (podczas którego przekazano opinii publicznej informacje o powstaniu tej maszyny i zakończono okres eksperymentalnych obliczeń) (Miś, 1996), to w ciągu około 35 lat, czyli do 1981 roku waga komputera z 30 ton (Rajaraman, 1996, s. 2) została zredukowana do wagi około 25 funtów, czyli 11 kilogramów². W ciągu kolejnych czterdziestu lat poza rozwojem technologii nastąpiły zmiany w samym społeczeństwie, czego przykładem jest zaklasyfikowanie umiejętności cyfrowych w Europie jako kompetencji podstawowych i kompetencji kluczowych (Rada Europejska, 2018).

Takie tempo, zasięg i głębokość zmian społecznych następujących równocześnie i w stosunkowo krótkim czasie stworzyło zupełnie nowe możliwości rozwoju dla społeczeństwa. Technologia cyfrowa dzięki szerokiemu rozpowszechnieniu w dużym uproszczeniu zredefiniowała pojęcie przestrzeni społecznej³ definiowanej jako: „*sposób zorganizowania przestrzeni przez społeczeństwo lub grupę społeczną*.”⁴ Przestrzeń fizyczna została poszerzona o tę wirtualną, która w wielu aspektach różni się od tej w której przez wieki funkcjonowały kolejne pokolenia ludzi. Cyfryzacja zredefiniowała sposób realizacji jednostkowych oraz prywatnych potrzeb i zainteresowań, natomiast badaczom społecznym otworzyła zupełnie nowy obszar występowania zjawisk społecznych i zapewniła zaawansowane narzędzia analityczne.

Media internetowe przejmują mainstream (?)

Argumenty mówiące o rewolucyjnym charakterze zmian związanych z cyfryzacją można znaleźć w każdej dziedzinie życia. Wyjątkowym, a także istotnym źródłem przykładów wskazujących na siłę Internetu i jego wpływu na funkcjonowanie społeczeństwa

¹” (PC, z ang. Personal Computer, czyli komputer osobisty – przypis autora)

² https://www.myoldcomputers.com/museum/computers/ibmpc5150_later.htm (dostęp 31.05.2024)

³ „Badacz kultury musi brać przestrzeń jak wszystko, z czym ma do czynienia — jak układ językowy, mit, ceremoniał, kompozycję muzyczną, obraz, narzędzie, pieniądz — z jej współczynnikiem humanistycznym, tj. tak, jak jest doświadczana przez te podmioty ludzkie, których kulturę bada.” (Znaniecki, 1938, s. 90)

⁴ <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/przestrzen-spoieczna;3963648.html> (dostęp 31.05.2024)

była ogólnopolska konferencja naukowa Koła Naukowego Politologów IDSMM UKEN zatytułowana „*Polityka i media XXI wieku*” mająca miejsce czternastego maja 2024 roku⁵. Zarówno organizatorzy swoim opisem konferencji, jak i prelegenci wystąpieniami podkreślali, jak dużą rolę media internetowe zaczynają odgrywać w świecie polityki.

Obecną rolę Internetu jako pewien rodzaj publicznej przestrzeni społecznej wykreowanej za pośrednictwem technologii cyfrowej można w pewnych aspektach przyrównać do greckiej Agory stanowiącej w starożytnej Grecji, na co trafnie zwrócił uwagę jeden z organizatorów wydarzenia Bartłomiej Fitowicz w swoim wystąpieniu inauguracyjnym całe wydarzenie. Internet, podobnie jak starożytna Agora stanowi swego rodzaju miejsce spotkań i wymiany opinii również w kwestiach ważnych dla ogółu społeczeństwa. Pomijając pewne szczegóły techniczne związane z pojawiającymi się w Internecie zamkniętymi społecznościami, Internet można określić jako swego rodzaju przestrzeń publiczną. Uważam tak, mimo że w przeciwieństwie do „fizycznej” przestrzeni publicznej dostęp do tej „cyfrowej wersji” wymaga między innymi wspomnianych powyżej chociaż elementarnych kompetencji cyfrowych takich jak umiejętności uruchomienia urządzenia elektronicznego z dostępem do Internetu oraz spełnienia warunków technicznych takich jak dostęp do sieci i sprzętu obsługującego Internet.

Jak wykazują badania, w państwach określanych jako kraje globalnego Zachodu zasięg cyfryzacji jest bardzo wysoki. Według danych z raportu „Digital 2024 April Global Statshot Report”, obecnie mamy do czynienia z procesem coraz większego rozpowszechnienia dostępu do Internetu na świecie. Od 1991 roku, czyli momentu powstania pierwszej strony internetowej, wskaźnik „Internet Adoption” (z ang. „przyjmowanie Internetu” – przypis autora) stale rośnie, osiągając w 2024 roku poziom 67,1% w skali świata (Kemp, 2024, s. 28). Co istotne, biorąc pod uwagę poziom „przyjęcia Internetu” przez konkretne regiony można zaobserwować, iż kraje Europy Północnej (97,4%), Ameryki Północnej (96,9%), Europy Zachodniej (94,5%) i Europy Południowej (90,2%) przekroczyły poziom 90%. W przypadku Europy Wschodniej wskaźnik ten wynosi 88,4%. Polska znajduje się stosunkowo wysoko, na poziomie 88%.

Powyższy poziom cyfryzacji potwierdza raport „Wykluczenie społeczno-cyfrowe w Polsce. Stan zjawiska, trendy, rekomendacje.” Z 2021 roku wskazujący, iż 90% gospodarstw domowych posiadało już w 2020 roku dostęp do Internetu. W przypadku gospodarstw

⁵ <https://idsm.uken.krakow.pl/2024/02/06/konferencja-naukowa-kola-naukowego-politologow-polityka-i-media-w-xxi-wieku-14-05-2024/> (dostęp 31.05.2024)

domowych w których obrębie były dzieci dostęp do Internetu wynosił aż 99,5% (Bartol i in., 2021, s. 16).

Powyższe dane umożliwiają postawienie hipotezy, że zjawisko ograniczonego dostępu do treści wirtualnych zorientowane wokół pojęcia „wykluczenia cyfrowego” w państwach Zachodu, a przede wszystkim w Polsce dotyczy stosunkowo niedużej i wciąż zmniejszającej się grupy głównie osób starszych i nie jest związane z samym dostępem do technologii, a umiejętnościami poruszania się po sieci. Potwierdza to wspomniany już raport „Wykluczenie społeczno – cyfrowe w Polsce”.

„Z perspektywy danych o korzystaniu z sieci, grupy w największym stopniu wykluczone cyfrowo to dziś (mimo zmniejszenia się skali dysproporcji) osoby najstarsze, w mniejszym stopniu osoby o niskim poziomie wykształcenia oraz osoby o złej sytuacji materialnej (problem nasilił się w grupie, która najbardziej ucierpiała finansowo w ciągu ostatniego roku) (2020, przypis autora) (...).Podstawą występowania wykluczenia motywacyjnego jest niska świadomość potrzeb związanych z ważnymi w życiu jednostek sprawami, które mogą być załatwione za pośrednictwem sieci, i brak wiedzy o tym, do czego może posłużyć Internet.” (Bartol i in., 2021, s. 16–17).

Biorąc pod uwagę powyższe zdefiniowanie głównego powodu wykluczenia cyfrowego oraz wciąż rosnący dostęp do zasobów technologicznych umożliwiających „bycie online” i przemian społecznych zorientowanych na coraz wcześniejsze sięganie przez osoby młode po technologię cyfrową może prowadzić do wniosku że niebawem Internet stanie się pełnoprawną przestrzenią publiczną. Jak można przeczytać w raporcie NASK „*Nastolatki 3.0*”, młodzi ludzie spędzają średnio coraz więcej czasu w Internecie. Czas ten w momencie przeprowadzania badania w 2022 roku wynosił około pięć godzin i trzydzieści sześć minut dziennie w tygodniu (Lange i in., 2023, s. 12), co stanowi o czterdzieści sześć minut więcej niż według badań przeprowadzonych przez NASK w 2020 roku (Lange i in., 2023, s. 7). W weekendy liczba ta wzrasta do sześciu godzin i szesnastu minut w 2022 roku (Lange i in., 2023, s. 15). Interesujące są także dane z raportów takich jak „Zero to eight” z 2020 roku skupiających swoją uwagę na najmłodszych dzieciach w Stanach Zjednoczonych. Wyniki badań wskazują, że dzieci w wieku od noworodków, do ośmiolatek spędzają przed ekranami urządzeń elektronicznych średnio dwie godziny i dwadzieścia cztery minuty, a czas ten wydłuża się wraz z wiekiem. Dzieci w wieku ośmiu lat spędzają przed ekranami urządzeń elektronicznych około trzy godziny i pięć minut (Rideout & Robb, 2020, s. 3). Dane te mogą

sugerować iż w najbliższych latach rzeczywistość cyfrowa może stanowić w pełni znaturalizowane środowisko dla najmłodszych pokoleń.

Polityka w sieci, a potencjalne zagrożenia - podsumowanie

Jedną z przestrzeni ulegających zmianom w wyniku cyfryzacji jest polityka oraz dyskursy medialne jej dotyczące. Coraz większy potencjał w Internecie zaczynają dostrzegać polscy politycy na co zwracali uwagę uczestnicy i uczestniczki wspomnianej konferencji „Polityka i Media w XXI wieku” i czego przykładem mogą być wyniki badań Wiktorii Białoń dotyczące kampanii wyborczej do wyborów parlamentarnych w 2023 roku (2024) lub analizy Karoliny Jankowskiej dotyczące wyborów na prezydenta Warszawy w 2024 roku (2024). Zjawiska takie jak „social-mediatyżacja polityki” opisywana przez Aleksandrę Janik (2024), czy też „tiktokizacja” przekazu politycznego którą analizie w swoim tekście podaje Piotr H. Malich (2024) to bardzo ważne elementy rozwijającego się obecnie społeczeństwa cyfrowego, które może mieć zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki dla społeczeństw „cyfrowych”. Rosnąca popularność między innymi „deepfake’ów” i ich coraz bardziej realistyczne odwzorowanie nie tylko mimiki (obrazu), ale i głosu (dźwięku) między innymi osób publicznych bardzo łatwo może powodować pojawianie się w świadomości społecznej fałszywego obrazu polityka lub konkretnych wydarzeń. Na niebezpieczeństwa związane z tą technologią zwracali uwagę Arkadiusz Popławski i Kamil Pawlak (2024).

Postępująca cyfryzacja życia codziennego wymaga udziału środowiska naukowego w monitorowaniu przemian zachodzących w społeczeństwie, a także tworzenia treści wspierających edukację uczestników przestrzeni publicznej, celem maksymalizacji pozytywów płynących z rozwoju technologicznego i niwelowaniu wielu negatywnych zjawisk mogących wpływać destrukcyjnie na rzeczywistość „offline”.

Literatura cytowana:

Bartol, A., Herbst, J., & Pierścińska, A. (2021). *Wykluczenie społeczno-cyfrowe w Polsce. Stan zjawiska, trendy, rekomendacje*. Fundacja Stocznia.

Białoń, W. (2024). Kampania wyborcza 2023 w mediach społecznościowych, a rekordowa frekwencja młodych wyborców. W *Polityka i media w XXI wieku*. Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej.

Huskey, H. D. (2003). ENIAC. W *Encyclopedia of computer science. 2: M - Z, appendices, indexes* (4. ed., corr.repr, s. 649–651). Wiley.

Janik, A. (2024). Mediatyżacja polityki a „social-mediatyżacja polityki”. W *Polityka i media w XXI wieku*. Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej.

Jankowska, K. (2024). Kampania wyborcza w Internecie – analiza na przykładzie wyborów Prezydenta m.st. Warszawy w 2024 roku. W *Polityka i media w XX wieku*. Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej.

Kemp, S. (2024). *Digital 2024 April Global Statshot Report*. We Are Social, Meltwater. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-april-global-statshot>

Lange, R., Ładna, A., Wrońska, A., Kamiński, K., Błażej, M., Jankiewicz, A., & Rosłaniec, K. (2023). *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*. NASK – Państwowy Instytut Badawczy. <https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/5316,Co-robia-nasze-dzieci-w-sieci-czyli-Raport-z-najnowszego-badania-NASK-Nastolatki.html>

Miś, B. (1996). I stał się ENIAC. *Wiedza i życie*, 4.

Miś, B. (2021). 40 lat minęło. *Biuletyn PTI*, 3. https://portal.pti.org.pl/wp-content/uploads/2021/09/Biuletyn-PTI-3_2021.pdf

Piotr H., M. (2024). „Tiktokizacja” przekazu politycznego: Wyzwania dla demokracji i społeczeństwa. W *Polityka i media w XXI wieku*. Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej.

Popławski, A., & Pawlak, K. (2024). Deepfake- współczesne zagrożenie dla polityki i mediów. W *Polityka i media w XXI wieku*. Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej.

Rada Europejska. (2018). *ZALECENIE RADY z dnia 22 maja 2018 r. W sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Tekst mający znaczenie dla EOG)*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

Rajaraman, V. (1996). The first electronic computer. *Resonance*, 1(5), 2–2. <https://doi.org/10.1007/BF02835161>

Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight*. CA: Common Sense Media.

Skodlarski, J. (2012). *Historia gospodarcza*. Wydawnictwo Naukowe PWN.

Zamorska, K. (2020). Pięć rewolucji przemysłowych – przyczyny, przebieg i skutki (ujęcie historyczno-analityczne). *Studia BAS*, 3(63), 7–23. <https://doi.org/10.31268/StudiaBAS.2020.19>

Znaniński, F. (1938). Socjologiczne podstawy ekologii ludzkiej. *Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny*, 18(1), 89–119.