

Urszula SOLER  
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II  
urszula.soler@gmail.com

## TECHNOLOGIA JAKO NARZĘDZIE WZMACNIANIA WIĘZI SPOŁECZNYCH?

**Streszczenie.** Nowoczesne technologie są doskonałym czynnikiem ułatwiającym relacje międzyludzkie. Eliminują lub marginalizują znaczenie granic geograficznych, politycznych i kulturowych. Zadajmy więc sobie pytanie, czy technologia zbliżyła ludzi i sprawiła, że zachowanie ludzi stało się bardziej zrozumiałe? Czy społeczeństwo skorzystało na wiedzy, która znajduje się w zasięgu myszki komputerowej? Innymi słowy, czy większe obciążenie informacyjne spowodowało poprawę więzi społecznych? Paradoksalnie przeciążenie informacji prowadzi do poczucia straty, a możliwość zdobycia wielu przyjaciół skutkuje sztucznością ludzkich relacji. Czy zatem nowoczesna technologia pozbawia ludzi ich naturalnej zdolności do wiązania się ze sobą, czy jest jedynie etapem rozwoju stosunków społecznych? Czy ludzie w dzisiejszym świecie mogą stać się częścią społeczeństwa i pełnoprawnymi obywatelami bez nowoczesnej technologii?

**Słowa kluczowe:** nowoczesne technologie, Internet, relacje międzyludzkie, ewolucja

## TECHNOLOGY AS A TOOL TO STRENGTHEN SOCIAL TIES?

**Abstract.** Modern technologies are a great facilitator when it comes to interpersonal relations. They eliminate or marginalize the importance of geographic, political and cultural borders. Thus, let us ask ourselves a question whether technology has brought people closer together and have made people's behaviour more understandable? Has society benefited from the knowledge which is within a computer mouse's reach? In other words, has greater information load resulted in the improvement of social ties? Paradoxically, the overload of information leads to a feeling of loss, and the possibility to make a great number of friends results in the artificiality of human relations. Thus, does modern technology deprives people of their natural ability to bond with each other, or is it merely a phase in the development of social relations? Therefore, it is worth considering what is going to be the end result? Are people in today's

world able to be a part of society and fully-fledged citizens without modern technology?

**Keywords:** modern technologies, Internet, interpersonal relations, evolution

Współczesne technologie stanowią duże ułatwienie w kontaktach międzyludzkich. Niwelują, marginalizują znaczenie granic, zarówno tych geograficznych, politycznych, jak i kulturowych. Pojawia się więc pytanie czy w związku z tym ułatwieniem ludzie stali się względem siebie bliżsi, a ich postępowanie stało się bardziej zrozumiałe? Czy społeczeństwo jest bogatsze w wiedzę, która jest w zasięgu „myszki”? Innymi słowy czy ilość informacji przekłada się na lepszy stan i funkcjonowanie społeczeństwa, więzi społecznych? Paradoksalnie ogrom informacji prowadzi do większego zagubienia człowieka, a możliwość pozostawania znacznie większej liczby znajomych, przyjaciół, nawiązywania kontaktów przekłada się jedynie na ich powierzchowność, krótkotrwałość.

A zatem czy technologia pozbawia człowieka naturalnej umiejętności nawiązywania kontaktów interpersonalnych a może jest jedynie etapem ewolucji tych kontaktów? Warto zatem zastanowić się, co będzie produktem finalnym? Czy współczesny człowiek jest w stanie uczestniczyć w społeczeństwie i być jego pełnoprawnym obywatelem bez nowych technologii?

## 1. Przegląd pojęć

Współcześni użytkownicy nowoczesnych technologii nie zastanawiają się już nad ich definiowaniem, nie próbują zrozumieć sensu i celu ich powstawania, skupiają się natomiast najczęściej nad praktycznym aspektem ich użycia. Technologie mają być przydatne, mają poprawiać jakość życia, zapewniać rozrywkę, ułatwiać komunikację i odejmować nam codziennego wysiłku. Wielu użytkowników Internetu, czy innych technologii końca XX i początku XXI wieku, nie zastanawia się także nad tym, jak długą historię ma samo pojęcie i od jak wielu, tak naprawdę, lat technologie nas otaczają, utożsamiając je najczęściej z technologiami komunikacyjnymi. Tymczasem warto pochylić się nad samym pojęciem *technologia* po to, by zrozumieć jaki był i jest faktyczny jej wpływ na codzienne życie człowieka.

### 1.1. Technologia

Technologia często, użyta w niewłaściwym kontekście, utożsamiana bywa z techniką – jednak niesłusznie, gdyż przez technologię rozumie się środki i procedury stosowane przy

wytwarzaniu jakiegoś wyrobu. Technologia więc *de facto* byłaby częścią techniki<sup>1</sup>. Jej szczególny rozwój nastąpił w XX wieku, choć samo pojęcie było znane już wcześniej. Przyczyną tego był niezwykle szybki rozwój gospodarki, u podstaw którego leżała właśnie technologia. Tym samym stała się ona także istotnym elementem kultury nowoczesnych społeczeństw. Według *Słownika wyrazów obcych* technologia oznacza naukę o sztuce lub rzemiośle<sup>2</sup>. Tylko XX wiek przyniósł bardzo wiele definicji tego pojęcia, według których ma ono inne znaczenie, w zależności od społecznego kontekstu. Technologia jest więc rozumiana jako wiedza o metodach wytwarzania<sup>3</sup>, jako konkretny proces (np. klejenia, malowania), czy też współczesne skojarzenie – technologia jako nowoczesna komunikacja.

Niewątpliwie technologia nierozdzielnie związana jest ze społeczeństwem – przez nie jest tworzona, by potem równocześnie na to społeczeństwo wpływać. Sam proces odkryć naukowych, technicznych innowacji i społecznych zastosowań implikuje bardzo wiele czynników (także pomysłowość, czy przedsiębiorczość), a wynik końcowy zależy od wzajemnych relacji między tymi czynnikami<sup>4</sup>. I chociaż zdaniem Castellsa samo społeczeństwo bezpośrednio nie determinuje zmian w technologii, to może na nie wpływać poprzez różnego typu organizacje (przedsiębiorstwa, instytucje publiczne etc.). Niezwykle istotna przy tym jest sama zdolność (lub jej brak) społeczeństwa do opanowania techniki i technologii, zwłaszcza tej, o strategicznym znaczeniu dla rozwoju gospodarki i społeczeństwa. Ta zdolność kształtuje w dużej mierze przeznaczenie technologii (u podstaw swojego powstania Internet miał służyć poprawie komunikacji w sytuacji wojny). Ma ona także duży wpływ na użytek, jaki społeczeństwo – w wyniku konfrontacji różnych poglądów – zdecyduje się zrobić ze swojego potencjału technologicznego<sup>5</sup>.

## 1.2. Metafora technologii

W światowej nauce często używa się pojęcia przeniesionego z analizy literackiej – metafory. Według *Słownika języka polskiego* metafora to figura stylistyczna polegająca na nietypowym połączeniu wyrazów, dzięki któremu przynajmniej jeden z nich uzyskuje nowe znaczenie; przenośnia<sup>6</sup>. Przy pomocy metafory można więc uzyskać nowe znaczenie jakiegoś pojęcia. Zdaniem Richarda Bandlera i Johna Grindera<sup>7</sup> metafora łączy wszelkie typy ludzkiego myślenia. Może także przekształcać bezsensowne dane z otoczenia w znaczącą informację. Język, którym opisuje się rzeczywistość występuje jako filtr postrzegania i

<sup>1</sup> Skonieczny J., Świda A.: Twórczość jako podstawowy czynnik rozwoju gospodarki, [w:] Hopej M., Moszkowicz M., Skalik J. (red.): Wiedza w gospodarce i gospodarka oparta na wiedzy. Edukacja w gospodarce opartej na wiedzy. Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego, Wrocław 2010.

<sup>2</sup> Słownik Wyrazów Obcych PWN. PWN, Warszawa 1980.

<sup>3</sup> Pszczółowski T.: Mała encyklopedia prakseologii i teorii organizacji. Zakład Narodowy Ossolińskich, Wrocław 1978, s. 246.

<sup>4</sup> Castells M.: Społeczeństwo sieci. PWN, Warszawa 2008, s. 22.

<sup>5</sup> Ibidem, s. 24-25.

<sup>6</sup> Metafora, <http://sjp.pl/metafora>, 12.04.2017.

<sup>7</sup> Bandler R., Grinder J.: The Structure of Magic. Science & Behavior Books, 1975.

swoisty model metafory służący reprezentacji świata. Ponadto do opisu języka potrzebny nam jest metajęzyk, który jest metamodelem rzeczywistości – czyli narzędziem ułatwiającym interpretację znaczenia używanych słów i zrozumienie funkcji języka w komunikacji. Efektem tego jest to, że wszystkie rodzaje myślenia i komunikacji są metaforyczne.

Według Georga Lakoffa i Marka Johnsona<sup>8</sup> metafory mogą służyć jako swoiste modele rzeczywistości. Jest to intuicyjne uchwycenie istoty rzeczy, które pozwala uzupełnić w naszym pojmowaniu idei, zdarzeń i obiektów brakujące szczegóły. W ten sposób mogą nam pomóc uzupełnić luki między tym, co wiemy i nie wiemy<sup>9</sup>, a tym samym tworzyć niezwykle połączenie między teorią a praktyką.

Przywołać tu także należy pojęcie technologii definiującej, rozumianej jako źródło metafor, za pomocą których człowiek próbuje ogarnąć i zrozumieć otaczającą go rzeczywistość<sup>10</sup>. Taka technologia może pośredniczyć w odkrywaniu, następnie przekształcaniu i kontroli świata, dodatkowo często opisując i tworząc nowe rzeczywistości. Zgodnie z tą definicją zarówno człowiek, jak i natura traktowane są jako twory sztuczne, zmechanizowane. Zdaniem Jaya Davida Boltera<sup>11</sup> komputer podsuwa nam nową definicję, według której człowiek jest określany jako „procesor informacji”, a przyroda jako „informacja do przetworzenia”. Tym samym przy próbie zrozumienia świata to technika, a nie natura, staje się punktem odniesienia, a człowiek sam siebie zaczyna określać w kategoriach technicznych. Zgodnie z tą tezą zrozumiałe dla nas jest tylko to, co namacalne i sprawdzalne – jak w naukach przyrodniczych.

Metafora jest zabiegiem stylistycznym często stosowanym w nauce. Znana jest metafora organizacji Georga Morgana<sup>12</sup>, czy też metafora komputerowa ludzkiego umysłu, które w pewnym stopniu posłużyła do zrozumienia psychiki człowieka. Powszechnie uważa się, że ludzki umysł jest zbiorem reguł i algorytmów i działa podobnie jak komputer. Psychologowie ludzki mózg opisują za pomocą takich pojęć, jak wejście i wyjście, umysł to software, a mózg – hardware, myślenie to algorytm, a psychika ludzka – program, który można przeprogramować. Dla lingwistów zaś język ludzki to kody programów, a jednocześnie, jak ironizuje Bolter – wszyscy mówią o nauczaniu komputerów „myślenia”<sup>13</sup>. Z drugiej strony, jak podkreśla Clifford Stoll<sup>14</sup> nie tylko my programujemy komputery, ale także one programują nas, gdyż zmieniają nasze zachowanie, styl bycia, a przede wszystkim myślenia, ponieważ podczas pisania programów sami uczymy się myśleć algorytmicznie. Wieloletnie próby stworzenia sztucznej inteligencji sprawiły, że sami zaczynamy lepiej poznawać i

<sup>8</sup> Lakoff G., Johnson M.: *Metaphors we Live by*. University of Chicago Press, Chicago 1980.

<sup>9</sup> Hill R.C., Levenhagen M.: *Metaphor and Mental Models: Sensemaking and Sensegiving in Inovative and Entrepreneurial Activities*. „Journal of Management”, Vol. 21(6), 1995, p. 1057-1074.

<sup>10</sup> Wassilew A.Z.: *Technologie informacyjno-komunikacyjne a sieciowość we współczesnym społeczeństwie*. „Gospodarka Narodowa”, nr 11-12, 2009, s. 67-95.

<sup>11</sup> Bolter J.D.: *Człowiek Turinga*. Kultura Zachodu w wieku komputera. PIW, Warszawa 1990, s. 33.

<sup>12</sup> Morgan G.: *Obrazy organizacji*. Warszawa 1997 i in.

<sup>13</sup> Bolter J.D.: *Komputer: maszyna i narzędzie*, [w:] M. Hopfinger (red.): *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*. Oficyna Naukowa, Warszawa 2005, s. 359-360.

<sup>14</sup> Stoll C.: *Krzemowe remedium*. Rebis, Poznań 2000, s. 59.

rozumieć część ludzkiej psychiki, związaną z myśleniem logicznym i algorytmicznym. Zdaniem Boltera komputer jest tak ważnym elementem współczesnego świata nie dlatego że nie możemy bez niego żyć, lecz dlatego że żyjąc z nim staniemy się innymi ludźmi<sup>15</sup>. Nowe technologie więc zmieniają nie tylko świat dookoła nas, ale także zmieniają nas samych.

### 1.3. Nowoczesne, samouczące się technologie komunikacyjne

XXI wiek przeniósł ludzkość w trochę inną rzeczywistość – Sieci. Jej obecność jest wszechobecna, a jej technologicznym wcieleniem są przede wszystkim Internet i telefony komórkowe. Dla współczesnego człowieka są one czymś tak oczywistym, jak dla mieszkańca poprzedniego wieku książka. Co ciekawe, o ile początkowo te dwie, służące komunikacji technologie rozwijały się równolegle i niezależnie, to obecnie są nierozdzielnie ze sobą związane. Twórcy zarówno Internetu<sup>16</sup>, jak i telefonii komórkowej<sup>17</sup> prawdopodobnie nie przewidzieli siły swoich wynalazków i tego, że zrewolucjonizują one sposób komunikacji i przepływu informacji. I początkowo nic tego nie zapowiadało. W latach osiemdziesiątych amerykański gigant telekomunikacyjny AT&T, który uznał telefonię komórkową za technologię bez przyszłości i szacował, że liczba jej użytkowników nigdy nie przekroczy 900 tys.<sup>18</sup>. Obecnie przeszło 50% Europejczyków posiada telefon komórkowy. Podobnie jest z Internetem, który początkowo traktowany był jako niezbyt użyteczna zabawka. Tymczasem oba te medium stały się środkami łączności, który rozwijają się najszybciej w dziejach ludzkości<sup>19</sup>.

Znaczenie rozwoju sieci porównywane jest do znaczenia w XX wieku elektryczność, a wcześniej kolei żelaznej. Internet przyniósł bezprecedensową ilość przemian społecznych, zwłaszcza na płaszczyźnie stosunków międzyludzkich, których nikt nie przewidział. Wśród badaczy istnieje oczywiście dyskusja na temat charakteru tych zmian – czy są bardziej pozytywne czy negatywne. Z jednej strony wskazuje się na to, że Internet, odcinając ludzi od naturalnych interakcji, sprzyja pogłębieniu izolacji społecznej; z drugiej strony Internet, przełamując bariery wywołane odległością lub chorobą, pozwala na większą liczbę interakcji, oraz pozwala kontaktować się ludziom o podobnych zainteresowaniach. Czy więc nowoczesne technologie, jak Internet i sieć komórkowa, przyczyniają się do wzmacniania więzi społecznych?

<sup>15</sup> Bolter J.D.: Komputer..., op.cit., s. 359-360.

<sup>16</sup> Paul Baran, <http://history-computer.com/Internet/Birth/Baran.html>, 14.04.2017.

<sup>17</sup> Jej koncepcja pojawiła się w laboratorium Aleksandra Bella w USA w końcu lat czterdziestych, jako odpowiedź na potrzebę stworzenia systemu masowej komunikacji ruchomej.

<sup>18</sup> Frackiewicz E.: Rola marketingu mobilnego w rozwoju przedsiębiorstwa. „Studia i prace wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania”, nr 39, T. 2, s. 407-419.

<sup>19</sup> Newell F.: Lojalność.com. Zarządzanie relacjami z klientami w nowej erze marketingu internetowego. IFC Press, Kraków 2002; s. 30.

#### 1.4. Pokolenie Sieci, e-generacja, Generacja Y, pokolenie SMS-ów

Pokolenie sieci (*Net generation*, E-generacja, generacja @, „pokolenie kłapek i iPodów”) to zdaniem Dona Tapscotta<sup>20</sup> ludzie urodzeni w latach 1977-1997, którzy dorastali w epoce nowych technologii – „zanurzeni w bitach”. Według niego takie pokolenie posiada osiem bardzo istotnych cech:

1. Nie znosi zakazów i nakazów, ceni wolność, swobodę wyboru, próbowanie nowych rzeczy.
2. Chce być niepowtarzalny i jedyne w swoim rodzaju, więc dopasowuje wszystko do swoich potrzeb (stąd upgradowanie, tuning, kustomizacja).
3. Bacznie obserwuje świat – musi być bardziej spostrzegawczy po to, by z wielkiego zalewu informacji wydobyć to, co wartościowe.
4. Ceni wiarygodność, dokładnie prześwietla organizacje, firmy, pracodawców itp.
5. Lubi współpracować z innymi ludźmi.
6. Wszystko musi być dla jego członków rozrywką, także praca ma sprawiać frajdę.
7. Jest przyzwyczajony do szybkiego tempa współczesnego świata.
8. Cechuje je innowacyjność i kreatywność.

Jest to pokolenie globalne, bystrzejsze, bardziej tolerancyjne od poprzednich pokoleń, aktywne społecznie oraz bardziej wyczulone na kwestie swobód. Badania i publikacja Talcotta była odpowiedzią na wiele zarzutów stawianych przez pokolenia starsze względem współczesnego. Były to zarzuty o to, że składają się na nie ludzie mniej inteligentni, mający obsesję na punkcie sławy, uzależnieni od Internetu i nadmiernej konsumpcji, z dużą skłonnością do ekshibicjonizmu i do przemocy zarówno online, jak i offline. Czy te zarzuty choć w części mają podstawy? Czy wynikają jedynie z obaw przed zmianą pokoleniową i tym, co nowe, a z czym starsi ludzie nie do końca sobie radzą?

W ostatnich latach zaobserwować można duży wzrost społeczności internetowej, która jest coraz bardziej zaawansowana technicznie i dzięki sieci ma nieograniczony dostęp do informacji. Dzięki temu członkowie tej społeczności są bardziej świadomi otaczającej ich rzeczywistości i problemów świata, w którym żyją. Jest to także grupa demograficzna charakteryzująca się tym, że w przeciwieństwie do pokoleń ją poprzedzających, ponad dominujący przez ostatnie kilkadziesiąt lat telewizor stawia komputer, podłączony oczywiście do Internetu. Ta przełomowa na tamte czasy innowacja technologiczna spowodowała swoiste odwrócenie ról społecznych, zwłaszcza w rodzinie. W ich wyniku dzieci stają się nauczycielami własnych rodziców i dziadków – uczą ich korzystać z komputera i wyszukiwania informacji w Sieci. Podobnie jest w przypadku telefonów komórkowych – czy też smartphonów. Jest to prawdopodobnie pierwsza w historii ludzkości tego typu sytuacja, w której to nowoczesna technologia rozprzestrzeniła się tak szybko, że nadążyć za nią potrafiło jedynie pokolenie najmłodsze – również najszybciej się rozwijające. Czy jednak za tym

---

<sup>20</sup> Tapscott D.: *Cyfrowa dorosłość: Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*. Warszawa 2010.

niespotykanie szybkim rozwojem następuje także rozwój społeczny? Czy nowoczesne technologie sprzyjają zacieśnianiu więzi społecznych, czy raczej je osłabiają?

## 2. Komunikacja w Sieci – wzmacnia więzi?

O roli komunikacji w tworzeniu więzi społecznych powiedziano już tak wiele<sup>21</sup>, że nie będziemy tu do niej wracać. Tutaj interesuje nas natomiast szczególnie rodzaj komunikacji pośredniej, odbywający się przy pomocy środków masowego komunikowania, czyli Sieci, zarówno przy dostępie do niej poprzez komputer, telefon, jak i inne nowoczesne narzędzia. Komunikacja taka charakteryzuje się kilkoma cechami. Po pierwsze pozbawiona jest wzrokowych, słuchowych i dotykowych komunikatów niewerbalnych, po drugie w Internecie możliwa jest komunikacja anonimowa, a po trzecie komunikacja *on-line* może być często łatwiejszą formą kontaktu z ludźmi niż ten twarzą w twarz. Dodatkowo w świecie wirtualnym liczy się czas przekazu – informacje podawane są zatem w wersji maksymalnie skróconej, często przy użyciu prostych symboli, którym nadano zupełnie nowe znaczenia.

Jakie są jednak zagrożenia z tego płynące. Fakt, że pozbawieni jesteśmy komunikatów pozawerbalnych powoduje, że nie znamy wyglądu rozmówcy, nie widzimy jego mimiki, nie słyszymy tonu głosu. Są to bardzo istotne elementy komunikacji bezpośredniej. Twórcy komunikacji internetowej próbują stworzyć substytut pozwalający na niesłowne wyrażenie emocji czy stanów uczuć. Najczęściej są to tzw. emotikony, czyli ideogramy złożone z sekwencji znaków typograficznych, służących do wyrażania nastroju. Zwykle przedstawiają one obrócony o 90° w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara grymas twarzy. Obecnie bardzo popularne w aplikacjach służących komunikacji (jak Whatsapp) jest przekształcanie emotikonów w tzw. emoji, czyli w tzw. emotikony obrazkowe. Pierwotne emotikony określane są jako emotikony znakowe<sup>22</sup>. I o ile najmłodsze pokolenie posługuje się już nimi dość sprawnie, to starszym następczą one jeszcze wielu trudności. Dodatkowo wstawiając emotikony możemy przekłamywać nasz rzeczywisty stan ducha i manipulować naszym niewerbalnym przekazem w dowolny sposób.

Anonimowość komunikacji internetowej ma niewątpliwie wiele zalet. Możemy zapytać inny uczestników Sieci o najbardziej intymne, czy trudne pytania, które być może czasem trudno jest zadać w realnym świecie. Ponadto można uzyskać dostęp do informacji, czy

---

<sup>21</sup> Goban-Klas. T.: Media i komunikowanie masowe, teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu. PWN, Kraków 2004; Goban-Klas T.: Żeglując ku społeczeństwu informacyjnemu: prądy, rafy i mielizny, [w:] Strykowski W., Zajac A. (red.): Nowoczesne media w kulturze, nauce i oświacie. Wydawnictwo „TOW AR”, Tarnów 1997; Jakubowicz K.: Społeczeństwo informacyjne – spóźniony przybysz, [w:] Strykowski W. (red.): Media a edukacja. Wydawnictwo UAM, Poznań 1998; Kozłowska A.: Oddziaływanie mass mediów. Wydawnictwo SGH, Warszawa 2006; Sztompka P.: Socjologia: analiza społeczeństwa. Wydawnictwo „Znak”, Kraków 2002.

<sup>22</sup> Emoji – więcej niż tysiąc słów?, <http://semahead.pl/blog/emoji-wiecej-niz-tysiac-slow.html>, 12.04.2017.

innych osób bez ujawniania swojej tożsamości. Nikt nie wymaga od nas przedstawiania się, a wszelkie próby weryfikacji tożsamości są trudne. Sprawia to, że bardzo łatwo jest dokonać zmiany tożsamości, także zmiany płci. Może to doprowadzić do wielu nadużyć i przekłamań rzeczywistości i samego procesu komunikacji. Daje to szerokie pole do działań dla wszelkiego typu dewiantów i przestępców internetowych.

Z tą cechą łączy się łatwość komunikacji *on-line*. Badania na ten temat wśród japońskich studentów przeprowadzili badacze z Ochanomizu University<sup>23</sup>. Doszli oni do wniosku, że międzyludzkie relacje *off-line* wymagają od ich uczestników określonych umiejętności społecznych oraz dużego zorientowania na innych. Dodatkowo może je także hamować nieśmiałość, lęk przed odrzuceniem, czy też nieatrakcyjność fizyczna, czy niepełnosprawność. W świecie Internetu te elementy nie mają większego znaczenia, pozwalając wszystkim na bycie „równym”, wzmacniając także osobistą pewność siebie. Japońscy badacze wskazali jednak niebezpieczeństwo wystąpienia „społecznego błędnego koła”. Polega ono na tym, że im ktoś ma więcej przyjaciół *on-line*, tym mniej utrzymuje relacji bezpośrednich (także z powodu braku czasu). Konsekwencją tego jest to, że nadal coraz intensywniej rozwija swoje relacje sieciowe i jeszcze mniej angażuje się w te, spoza świata Internetu.

Podobne obawy wyraziła Sherry Turkle<sup>24</sup>. Jej zdaniem rozwój Internetu doprowadzić może do swoistego społecznego autyzmu jego użytkowników. Jego cechą charakterystyczną może być to, że cierpiący na niego internauci przedkładać będą uroki życia we wspólnotach cyfrowych (hodując tam zwierzęta na wirtualnych farmach, prowadząc życie uczuciowe w chat-roomach i społeczne, np. na Facebooku) nad problemy i relacje życia realnego. Może to także doprowadzić do rozwoju innych negatywnych zjawisk społecznych, do których należą nadmierny indywidualizm oraz rozkład kapitału społecznego.

Inne wnioski ze swoich badań wyciągnął natomiast Barry Wellmana<sup>25</sup>. Jego zdaniem komunikacja internetowa uzupełnia kontakty bezpośrednie, wcale tych drugich nie eliminując. Dodatkowo wykazał on, że aktywni użytkownicy Internetu często intensywniej uczestniczą w życiu politycznym i społecznym.

Pojawia się więc pytanie skąd taka rozbieżność w badaniach? Prawdopodobnie wynika ona przede wszystkim z czasu, w którym zostały one przeprowadzone. Analizy Turkle dotyczyły początków rozwoju wspólnot sieciowych, mniejszej grupy ludzi, ogromnych entuzjastów nowej technologii, która prawdopodobnie w dużym stopniu ich pochłonęła. Badania Wellmana prowadzone były w czasie, gdy Sieć była już względnie powszechna, a jej

<sup>23</sup> Cwalina W.: Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość, [w:] Zasepa T. (red.): Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego. Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001, s. 34.

<sup>24</sup> Turkle S.: Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Simon & Schuster (Paper); Reprint, 29.09.1997.

<sup>25</sup> Wellman B., Milena G.: Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities, [in:] Wellman B. (ed.): Networks in the Global Village. Westview Press, Boulder 1999, p. 331-336; Wellman B.: Physical place and cyberspace: the rise of networked individualism. „International Journal of Urban and Regional research”, Vol. 1, 2001, p. 227-252.



populacja zyskała cechy bardziej zbliżone do wspólnot tradycyjnych. Nie znaczy to jednak, że nie pojawiały się tam zachowania aspołeczne i odbiegające od ogólnie panujących norm. Jednak podobnie jak w przypadku wspólnot realnych okazały się one patologicznymi marginesem. Czy więc Internet powoduje pozytywne, czy negatywne skutki dla jego użytkowników?

### **2.1. Więzi interpersonalne w Internecie**

W sieci mamy najczęściej do czynienia z trzema rodzajami więzi społecznych. Pierwsze to te z osobami, które znamy z przestrzeni realnej (czasami bardzo dobrze, czasami słabo). Internet służy tu podtrzymywaniu więzi ze świata rzeczywistego, a czasami dodatkowo bardzo ją rozwija. Drugi rodzaj to ten, w którym więź nawiązana zostaje w przestrzeni wirualnej, a następnie przeniesiona zostaje do sfery realnej. Trzeci rodzaj to te więzi, które zostają nawiązane i istnieją tylko w przestrzeni wirtualnej. Jest to zupełnie nowy, wciąż jeszcze słabo opisany typ więzi społecznej i warto jej poświęcić trochę uwagi.

W Internecie znaleźć można wszelkiego typu relacje, a ich nawiązywanie jest łatwiejsze niż kiedykolwiek w historii ludzkości. Mamy właściwie nieograniczony dostęp do innych użytkowników sieci na całym świecie i do kontaktów na bardzo różnych płaszczyznach. Można więc nawiązywać nowe znajomości, szukać życiowego partnera, spotkać się na wirtualną randkę (także seksualną), czy wymienić poglądy na tematy społeczne i polityczne. Służą temu różne formy przekazu – fora, listy mailingowe, czaty, komunikatory, portale – szeroko pojęte media społecznościowe.

Ciekawym jest także fakt, że ludzie w Internecie nie tylko nawiązują krótkotrwałe relacje, ale także mniej lub bardziej trwałe wspólnoty, które różnią się ze względu na cel lub ideę, wokół której skupiają się jej członkowie. Jest to pewien rodzaj sieci społecznych – specyficzny, bo pokonujący wielkie dystanse przestrzenne. Powodów wchodzenia w tego typu sieciowe społeczności jest tak wiele, jak w świecie realnym. Może nią być chęć poznawania nowych ludzi (Facebook, Badoo), wymiana informacji (Twitter), możliwość anonimowego wypowiedzenia swoich poglądów (fora), poszukiwanie rozrywki (portale tematyczne), seksu (Show up tv, Erodate, Zbiornik), randkowania (Sympatia, Tinder) i wiele innych.

### **2.2. Digital networking**

Networking (sieciowanie) to idea znana i stosowana w świecie realnym. Jej myślą przewodnią jest to, że grupa ludzi może dokonać więcej niż jednostka. W technologicznym świecie dobrze oddaje ją prawo Roberta Metcalfe'a, według którego użyteczność sieci rośnie proporcjonalnie do liczby węzłów sieci<sup>26</sup>. Najważniejsze w networkingu jest pielęgnowanie relacji z innymi po to, aby można było się do nich zwrócić, gdy potrzebuje się informacji i

---

<sup>26</sup> Wrycza S.: Informatyka ekonomiczna. Podręcznik akademicki. Warszawa 2010, s. 123, s. 123.

wsparcia i analogicznie – komuś tego wsparcia udzielić, gdy będzie to potrzebne<sup>27</sup>. Idea networkingu czerpie z koncepcji kapitału społecznego Roberta Putnama<sup>28</sup>, w sieci nabiera jednak zupełnie innego znaczenia.

Środowisko usieciowione jest szczególną przestrzenią dla nowych mechanizmów, które umożliwiają jednostkom rozproszonym w cyberprzestrzeni integrację i współpracę – czyli *crowdsourcing*. Opiera się on na koncepcji inteligencji kolektywnej Pierre Levy<sup>29</sup>, według której komunikujące się indywidualne umysły połączone w sieci tworzą swoisty metaumysł – zbiorową mądrość. Stworzenie Internetu pozwoliło na wykorzystanie jej na niespotykaną dotąd skalę.

Crowdsourcing z założenia nikogo nie ogranicza – ideą przewodnią jest to, że swoje poglądy prezentować mogą wszyscy, którzy mają na to ochotę. Jest to narzędzie, które pozwala na współuczestniczenie w tworzeniu oraz inspiruje do działania<sup>30</sup>. Podstawową zasadą jest jednak to, że osoby w nim uczestniczące muszą tworzyć tłum zorganizowany, w którym zanika świadomość własnej odrębności, zaś jednostkowe uczucia i myśli muszą mieć jeden kierunek. W zarządzaniu takim tłumem doskonale pomaga Internet, dzięki któremu mamy dostęp do wielu tysięcy osób, które, przy pomocy właściwych mechanizmów, można łatwo zaangażować do działania<sup>31</sup>. Miarą sukcesu crowdsourcingu jest więc to, w jaki sposób udaje się wykorzystać wiedzę „tłumu” i jak jest się biegłym w posługiwaniu się nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi. Networking opiera się także na poszukiwaniu kapitału społecznego, wymaga więc dużo cierpliwości oraz zaplanowanego działania; dopuszcza przy tym jednak możliwość zmian, a co za tym idzie twórcze myślenie i kreatywność w tworzeniu więzi<sup>32</sup>.

Przykładem spontanicznego uczenia się i gromadzenia informacji jest Wikipedia, czyli działająca w oparciu o zasadę otwartej treści wielojęzyczna encyklopedia internetowa, wykorzystująca oprogramowanie MediaWiki, które umożliwia każdemu odwiedzającemu stronę edycję i aktualizację jej treści w czasie rzeczywistym. Neologizm Wikipedia powstał z połączenia wyrazów wiki i encyklopedia, zaś mottem strony jest: „Wolna encyklopedia, którą każdy może redagować”<sup>33</sup>.

Networking pomaga też, poprzez odpowiednią strukturę sieci i dobór właściwych kontaktów (widocznych m.in. dzięki portalom społecznościowym), kreować pożądany wizerunek, który z kolei pomaga następnie stworzyć wspólnotę ludzi, których łączą podobne

<sup>27</sup> Tullier M.: *Networking. Jak znaleźć pracę i odnieść sukces zawodowy dzięki tworzeniu sieci kontaktów*. Warszawa 2006.

<sup>28</sup> Putnam R.D.: *Samotna gra w kręgle*. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.

<sup>29</sup> Levy P.: *L'intelligence collective. La decouverte*, 1997.

<sup>30</sup> du Vall M.: *Obywatelski hacking jako implikator zmian społecznych w XXI wieku*, [w:] M. Marczevska-Rytko (red.): *Demokracja elektroniczna. Kontrowersje i dylematy*. Lublin 2013, s. 119.

<sup>31</sup> Crowdsourcing, [www.crowdsourcing.org.pl/tlum-zrodlo-wiedzy-i-pomyslow.html#sthash.7VZDu9mi.dpuf](http://www.crowdsourcing.org.pl/tlum-zrodlo-wiedzy-i-pomyslow.html#sthash.7VZDu9mi.dpuf), 10.04.2016.

<sup>32</sup> Networking, <https://www.bdi.com.pl/us%C5%82ugi-dla-in%C5%BCynier%C3%B3w/networking.htm>, 08.10.2016.

<sup>33</sup> Wikipedia, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>, 11.03.2017.

problemy. Stworzenie takiej wspólnoty pozwala następnie na inicjowanie wspólnych przedsięwzięć oraz na uwiarygodnienie w oczach potencjalnych darczyńców.

Szczególną cechą networkingu sieciowego jest tendencja do zachowań pomocowych. Internet szczególnie sprzyja zachowaniom altruistycznym – dużo łatwiej jest dotrzeć do szerokiego grona ludzi chcących pomóc, a cyberprzestrzeń jest środowiskiem sprzyjającym wzajemności. Tę chęć pomocy można zaobserwować zarówno w sytuacjach okazjonalnych, jak i w długotrwałych stosunkach. Zdaniem Joanny Bierówki istnieją trzy rodzaje zachowań sieciowych opierających się na zasadzie wzajemności: inicjowanie interakcji – szczególnie sytuacje, w których networking staje się narzędziem budowy społeczeństwa obywatelskiego – internauci spieszą z pomocą nieznanym jednostkom (portal siepomaga.pl, pomagam.pl); sytuacje, w których internauci odwzajemniają wyświadczoną przysługę; powstawanie więzi pomiędzy użytkownikami internetu i budowanie na bazie tych więzi spersonalizowanych sieci i ponowoczesnych wspólnot. Dodatkowo w cyberprzestrzeni nie istnieją narzędzia, które zmusiłyby ludzi do współpracy, więc digital networking, bardziej niż realne sieci kontaktów, realizuje zasadę wolności i równości jednostek<sup>34</sup>.

Ze względu na swój wirtualny charakter Internet nie jest medium, które sprzyja wykształcaniu się silnych więzi społecznych. Jednak słabsze więzi w określonych sytuacjach cenione są wyżej niż więzi silniejsze. Te pierwsze przydatne są na przykład by osiągnąć niektóre cele organizacji czy ruchów społecznych. Jakub Nowak mówi o jeszcze jednym typie więzi w wirtualnym kontekście. Są to więzi „ukryte”, które są potencjalnie możliwe, ale nieaktywowane przez interakcję społeczną. Jego zdaniem jednostki, które należą do tej samej sieci (poprzez listy mailngowe, czy portale społecznościowe) mają wykształcone tzw. „ukryte” więzi, które są dostępne dzięki strukturom komunikacyjnym. Więzy te dopiero po aktywowaniu się słabymi i jednocześnie potencjalnie silnymi więziami<sup>35</sup>. Dzięki zaangażowaniu właśnie w tego typu więzi, wspólne działania i inicjatywy w Sieci podejmowane są na zasadzie dobrowolności jej członków. Przykładem tego typu działań jest organizowanie protestów (jak Czarny Protest, protesty KOD – sama organizacja powstała w Sieci). Łatwość wirtualnego zrzeszenia a się sprawia, że w praktyce Internet zmienia demokrację.

### 3. Podsumowanie

Wspólnoty wirtualne niewątpliwie różnią się od wspólnot realnych. Cechuje je mniejszy stopień spoiowości, a więzi społeczne z reguły są słabsze i krótkotrwałe. Bardzo łatwo jest do nich przystąpić, i łatwo jest z nich wyjść. Członkostwo w tego typu wspólnotach najczęściej ma charakter otwarty i jest anonimowe, co niesie ze sobą dużo zalet, ale i zagrożeń. Dużym

<sup>34</sup> Bierówka J.: Zasada wzajemności w społeczeństwie informacyjnym. Kraków 2009, s. 123-125.

<sup>35</sup> Nowak J.: Aktywność obywateli online. Teoria a praktyka. Lublin 2011, s. 86.

plusem jest to, że odrzucenie z tego typu wspólnoty nie powoduje tak dużej traumy jak w świecie realnym, i równocześnie członków takich zbiorowości nie łączą zazwyczaj żadne zobowiązania. Dodatkowo anonimowość pozwala na zaistnienie w jednostkom, które w świecie realnym z różnych powodów mogły być marginalizowane (niepełnosprawni, „brzydki”, nieśmiali etc.). Na przykład nawet na forach specjalistycznych mogą wypowiadać się tzw. „nie-specjaliści”, którzy przez innych są bardzo poważani, a ich zdanie jest brane pod uwagę<sup>36</sup>. Więc wszyscy mają równe szanse wypowiedzi, ale i wysłuchania. To zjawisko nazywa się wyrównaniem statusu<sup>37</sup>.

Poważnym zagrożeniem jest to, że ta swoboda kontaktów i anonimowość prowadzą często do wynaturzeń – podszywania się pedofili pod dzieci, internetowa prostytutka (jak Show up tv, Erodate, Zbiornik), nieograniczony dostęp do pornografii i w końcu Dark Web. Ponadto internetowi sceptycy uważają, że w środowisku internetowych w ogóle nie jest możliwe tworzenie grup społecznych – przede wszystkim ze względu na krótkotrwałość i przejściowość interakcji. Nie potwierdzają tego badania Korenmana i Wyatta<sup>38</sup>, które wykazały, że wśród internautów istnieje silne poczucie grupowości. Grupa daje poczucie przynależności, dostęp do informacji oraz swobodę dyskusji na tematy osobiste. Podobnie jak w przypadku więzi internetowych wśród grup wirtualnych można wyróżnić kilka typów. Co ciekawe w grupach internetowych, gdzie występuje duża anonimowość, brak jest fizycznej obecności oraz istnieją bardzo ograniczone środki przymusu zaobserwować można zachowania konformistyczne (jak na przykład dostosowywanie się do obecnej w Sieci netykiety).

Internet, podobnie jak wszechobecne smartphony, niewątpliwie znacząco zmieniły sposób komunikowania się człowieka i nawiązywania więzi. I jak każda rewolucyjna technologia niosą z sobą one zarówno szanse, jak i zagrożenia. Mogą ułatwiać zdrady, niwelować kontakty bezpośrednie w rodzinie, czy być swego rodzaju smyczą („syndromem stałego połączenia”, „infoholizm”). Jednak czy technologia pozbawia człowieka naturalnej umiejętności nawiązywania kontaktów interpersonalnych? Rzetelną odpowiedź na to pytanie prawdopodobnie dać będzie można dopiero za kilka lat, po przeprowadzeniu rzetelnych badań dotyczących skutków wieloletniego przebywania w Sieci. Z perspektywy dostępnych analiz wydaje się jednak, że nowoczesne technologie, podobnie jak przeszłości telegraf, czy telefon, są jedynie etapem ewolucji kontaktów międzyludzkich. Pojawia się tu jednak pytanie o to, co będzie produktem finalnym tej ewolucji? Czy za kilka lat człowiek będzie w stanie w pełni uczestniczyć w społeczeństwie i być jego pełnoprawnym obywatelem bez nowych technologii? Niedaleka przyszłość przyniesie prawdopodobnie odpowiedź na to ciekawe socjologiczne pytanie.

---

<sup>36</sup> Korenman J., Wyatt N.: Group Dynamics in an E-mail Forum, [in:] Herring S.C. (ed.): Computer-mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam 1996, p. 225-242.

<sup>37</sup> Wallace P.: Psychologia Internetu. Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.

<sup>38</sup> Korenman J., Wyatt N.: op.cit.

## Bibliografia

1. Bandler R., Grinder J.: *The Structure of Magic*. Science & Behavior Books, 1975.
2. Bierówka J.: *Zasada wzajemności w społeczeństwie informacyjnym*. Kraków 2009.
3. Bolter J.D.: *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*. PIW, Warszawa 1990.
4. Bolter J.D.: *Komputer: maszyna i narzędzie*, [w:] M. Hopfinger (red.): *Nowe media w komunikacji społecznej XX wieku*. Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
5. Castells M.: *Spółeczeństwo sieci*. PWN, Warszawa 2008.
6. Cwalina W.: *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, [w:] Zasepa T. (red.): *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*. Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2001.
7. du Vall M.: *Obywatelski hacking jako implikator zmian społecznych w XXI wieku*, [w:] M. Marczevska-Rytko (red.): *Demokracja elektroniczna. Kontrowersje i dylematy*. Lublin 2013.
8. Frąckiewicz E.: *Rola marketingu mobilnego w rozwoju przedsiębiorstwa*. „Studia i prace wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania”, nr 39, T. 2.
9. Goban-Klas. T.: *Media i komunikowanie masowe, teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*. PWN, Kraków 2004.
10. Goban-Klas T.: *Żeglując ku społeczeństwu informacyjnemu: prądy, rafy i mielizny*, [w:] Strykowski W., Zajac A. (red.): *Nowoczesne media w kulturze, nauce i oświacie*. Wydawnictwo „TOW AR”, Tarnów 1997.
11. Hill R.C., Levenhagen M.: *Metaphor and Mental Models: Sensemaking and Sensegiving in Inovative and Enterpreneurial Activities*. „Journal of Management”, Vol. 21(6), 1995.
12. Jakubowicz K.: *Spółeczeństwo informacyjne – spóźniony przybysz*, [w:] Strykowski W. (red.): *Media a edukacja*. Wydawnictwo UAM, Poznań 1998.
13. Korenman J., Wyatt N.: *Group Dynamics in an E-mail Forum*, [in:] Herring S.C. (ed.): *Computer-mediated communication: Linguistic, social and cross-cultural perspectives*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam 1996.
14. Kozłowska A.: *Oddziaływanie mass mediów*. Wydawnictwo SGH, Warszawa 2006.
15. Lakoff G., Johnson M.: *Metaphors we Live by*. University of Chicago Press, Chicago 1980.
16. Levy P.: *L'intelligence collective*. La decouverte, 1997.
17. Morgan G.: *Obrazy organizacji*: Warszawa 1997 i in.
18. Newell F.: *Lojalność.com. Zarządzanie relacjami z klientami w nowej erze marketingu internetowego*. IFC Press, Kraków 2002.
19. Nowak J.: *Aktywność obywateli online. Teoria a praktyka*. Lublin 2011.

20. Pszczołowski T.: Mała encyklopedia prakseologii i teorii organizacji. Zakład Narodowy Ossolińskich, Wrocław 1978.
21. Putnam R.D.: Samotna gra w kręgle. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
22. Skonieczny J., Świda A.: Twórczość jako podstawowy czynnik rozwoju gospodarki, [w:] Hożej M., Moszkowicz M., Skalik J. (red.): Wiedza w gospodarce i gospodarka oparta na wiedzy. Edukacja w gospodarce opartej na wiedzy. Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego, Wrocław 2010.
23. Słownik Wyrazów Obcych PWN. PWN, Warszawa 1980.
24. Stoll C.: Krzemowe remedium. Rebis, Poznań 2000.
25. Sztompka P.: Socjologia: analiza społeczeństwa. Wydawnictwo „Znak”, Kraków 2002.
26. Tapscott D.: Cyfrowa dorosłość: Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat. Warszawa 2010.
27. Tullier M.: Networking. Jak znaleźć pracę i odnieść sukces zawodowy dzięki tworzeniu sieci kontaktów. Warszawa 2006.
28. Turkle S.: Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Simon & Schuster (Paper); Reprint, 29.09.1997.
29. Wallace P.: Psychologia Internetu. Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001.
30. Wassilew A.Z.: Technologie informacyjno-komunikacyjne a sieciowość we współczesnym społeczeństwie. „Gospodarka Narodowa”, nr 11-12, 2009.
31. Wellman B., Milena G.: Net surfers don't ride alone: virtual communities as communities, [in:] Wellman B. (ed.): Networks in the Global Village. Westview Press, Boulder 1999.
32. Wellman B.: Physical place and cyberplace: the rise of networked individualism. „International Journal of Urban and Regional research”, Vol. 1, 2001.
33. Wrycza S.: Informatyka ekonomiczna. Podręcznik akademicki. Warszawa 2010.
34. Crowdsourcing, [www.crowdsourcing.org.pl/tlum-zrodlo-wiedzy-i-pomyslow.html#sthash.7VZDu9mi.dpuf](http://www.crowdsourcing.org.pl/tlum-zrodlo-wiedzy-i-pomyslow.html#sthash.7VZDu9mi.dpuf), 10.04.2016.
35. Emoji – więcej niż tysiąc słów?, <http://semahead.pl/blog/emoji-wiecej-niz-tysiac-slow.html>, 12.04.2017.
36. Internet Birth, <http://history-computer.com/Internet/Birth/Baran.html>, 14.04.2017.
37. Metafora, <http://sjp.pl/metafora>, 12.04.2017.
38. Networking, <https://www.bdi.com.pl/us%C5%82ugi-dla-in%C5%BCynier%C3%B3w/networking.htm>, 08.10.2016.
39. Paul Baran, <http://history-computer.com/Internet/Birth/Baran.html>, 14.04.2017.
40. Wikipedia, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>, 11.03.2017.