

KS. ANDRZEJ ADAMSKI

CZŁOWIEK ZMEDIATYZOWANY

WSTĘP

„Mimo że już przy pierwszym spotkaniu z chorym postawił on rozpoznanie i od tego czasu minęło kilka tygodni, miesiący czy nawet lat – i wiele godzin spędzonych wspólnie z chorym – nadal daleki jest od kresu swej podróży, której celem jest poznanie drugiego człowieka. Często ma wrażenie, że zamiast zbliżyć się do swego celu, oddala się od niego. Gdy z początku wydawało się wszystko jasne i proste, to w miarę jak choremu coraz więcej czasu poświęca, topnieje pewność, wciąż odsłaniają się nowe horyzonty, wymagające nowego spojrzenia i rewizji dawnego stanowiska”¹ – pisał Antoni Kępiński w książce *Poznanie chorego*. Słowa te, odnoszące się do diagnozy stawianej przez psychiatrę, mogą odnosić się również do ciągle podejmowanych prób opisu, zrozumienia i wyjaśnienia kondycji współczesnego człowieka oraz społeczeństwa. Podejmowało je wielu badaczy, a dokonywało się to na gruncie różnych dziedzin i dyscyplin naukowych. Niniejszy artykuł jest próbą takiej refleksji, podejmowanej w sposób interdyscyplinarny na styku nauk teologicznych i nauk o mediach (z przesunięciem środka ciężkości w stronę tych drugich).

¹ A. Kępiński, *Poznanie chorego*, Kraków 2002, s. 7.

Autor podejmie próbę ukazania, jak nowoczesne media (zwłaszcza media cyfrowe) wchodzą w świat człowieka i zmieniają zarówno samego człowieka, jak i jego otoczenie. Czy jednak owo wejście zasługuje na miano kolejnego wielkiego przełomu antropologicznego? Dla właściwego ukierunkowania rozważań, autor przyjął hipotezę, iż współczesny człowiek i media (zwłaszcza media cyfrowe) funkcjonują w sposób nierozzerwalnie związany. Brak owej symbiozy skutkuje dla jednostki różnymi formami wykluczenia, zaś stopień owej symbiozy stale się zwiększa. Zatem używanie mediów cyfrowych i ich coraz powszechniejsza obecność w życiu człowieka może iść w stronę uzależnienia, a także trwałych zmian o charakterze społecznym, kulturowym, komunikacyjnym i relacyjnym. W swych rozważaniach autor odniesie się przede wszystkim do teorii mediatyzacji, podejmie jednak próbę ukazania szerszych perspektyw, wykraczających poza ramy tej teorii, a przynajmniej stanowiących jej nowe aspekty. Postawi również pytania o granice stale postępującej koegzystencji, a wręcz unifikacji człowieka z mediami cyfrowymi.

Artykuł ma charakter przeglądowy i teoretyczny. Autor odwoła się do danych zastanych, pochodzące z badań dotyczących stopnia mediatyzacji, a prowadzonych obecnie na Uniwersytecie Wrocławskim oraz w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie. Odniesie się także do wybranych opracowań przedmiotu, poddając je analizie krytycznej.

TEORIA MEDIATYZACJI I JEJ PRZEJAWY

Istnieje w historii wiele prób opisu i zrozumienia przemian, zachodzących w społeczeństwie i samym człowieku. Są one niesłychanie złożone i wieloaspektowe. Mówi się o „rewolucjach (rewolucja naukowo-techniczna, przemysłowa, komputerowa, informacyjna, cyfrowa), o erach (era maszyn, komputerów, era cyfrowa), epokach (epoka obrazu), wiekach. Ich skutkiem miałyby być: „samotny tłum” (D. Riesman), „człowiek posthistoryczny” (R. Seidenberg), „społeczeństwo postkapitalistyczne” (R. Dahrendorf), „globalna wioska” (M. McLuhan), „człowiek jednowymiarowy” (H. Marcuse),

„społeczeństwo informacyjne” (T. Umehao), „społeczeństwo post-modernistyczne” (A. Etzioni), „świat bez granic” (H. Brown)”².

Dla potrzeb niniejszego artykułu autor przyjął definicję mediatyzacji, zaproponowaną przez S. Hjarvarda, według którego mediatyzacja jest to „dwustronny proces zaawansowanej w wysokim stopniu nowoczesności, w którym media – z jednej strony wyłaniają się jako niezależna instytucja, z własną logiką, do której pozostałe instytucje społeczne muszą się dostosować. Z drugiej strony, media jednocześnie stają się integralną częścią innych instytucji, takich jak: polityka, praca, rodzina i religia, gdyż coraz więcej z tych instytucjonalnych działań jest wykonywanych poprzez interaktywne i masowe media”³. Oczywiście, teoria mediatyzacji jest dużo bardziej złożona i nie da się jej zamknąć tylko w krótkiej definicji; jest też znacznie starsza niż definicja Harvarda: za autora pojęcia uważa się socjologa Kenta Aspa, który używał go już w 1986 r.⁴ Kolejnym z prekursorów tej teorii jest John B. Thompson. Nie bez znaczenia dla rozwoju tej idei pozostawały prace J. Habermasa, R. Silverstone’a oraz J. Martin-Barbero. Współcześnie teorię tę rozwijają m.in. S. Hjarvard, F. Krotz, W. Schulz, A. Hepp, K. Lundby⁵. W zależności od kontekstu, może ona stanowić i wytyczać samodzielną koncepcję badawczą (ta perspektywa jawi się jako najszersza), może dotyczyć pewnych wybranych perspektyw (np. mediatyzacja polityki, religii, języka etc.) albo też (w najważniejszym znaczeniu) może wytyczać kontekst badań wąskich wyinków rzeczywistości⁶.

² H. Seweryniak, K. Sitkowska, *Współczesne konteksty kultury medialnej*, w: M. Przybysz, T. Wielebski (red.), *Media w duszpasterstwie*, Warszawa 2014, s. 23.

³ S. Hjarvard, *The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change*, „Nordicom Review” 29 (2008) 2, s. 105.

⁴ Por. M. Mołęda-Zdziech, *Czas celebrytów. Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa 2013, s. 35.

⁵ Por. A. Adamski, *Media as the intersphere of human life. Another view on the mediatization of communication theory*, w: D. Petranová, S. Magál (red.), *Megatrends and Media. Media Farm – Totems and Taboo*, Trnava 2015, s. 21-22.

⁶ Por. M. Mołęda-Zdziech, *Czas celebrytów...*, dz. cyt., s. 35.

Na mediatyzację należy patrzeć jako na pewien proces (czy – jak chce F. Krotz – meta-proces), który w każdej swej historycznej fazie realizuje się w sposób specyficzny dla poszczególnych kultur i społeczeństw (i w tym samym momencie może być w różnych miejscach na nieco innym poziomie rozwoju). Mediatyzacja to koncept, który podobny jest do innych, takich jak globalizacja, indywidualizacja czy komercjalizacja⁷. Z mediatyzacją ściśle wiążą się takie pojęcia jak komunikacja zapośredniczona, mediokracja, konwergencja mediów, medializacja, medialność⁸. Można powiedzieć, że media stają się w jakimś sensie intersferą ludzkiego życia (w geometrii słowo „intersfera” oznacza sferę wpisaną w wielościan, styczną do wszystkich jego krawędzi. Użycie go do zobrazowania konceptu mediatyzacji sugeruje, że media – zwłaszcza media cyfrowe – są obecne, a przynajmniej dotykają wszystkich lub niemal wszystkich dziedzin ludzkiego życia⁹).

JAK ŻYĆ #BEZSIECI W ERZE (POST)CYFROWEJ?

Jak głęboko technologia i media przenikają nasze życie? Czy możliwe jest funkcjonowanie bez nich? Susan Maushart opisała doświadczenia swojej rodziny, której udało się przeżyć pół roku w oderwaniu od elektronicznych mediów¹⁰. Jej śladem poszli w 2016 i 2017 r. naukowcy i studenci Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie. Grupa osób (wykładowców, studentów, w dalszym etapie badania również uczniów) na tydzień zrezygnowała z korzystania z Internetu, prowadząc przy tym dzienniczki, w których notowali swe obserwacje (dotyczyły one ich

⁷ Por. F. Krotz, *Mediatization: A Concept With Which to Grasp media and Societal Change*, w: K. Lundby (red.), *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang 2009, s. 24-25.

⁸ Por. M. Mołęda-Zdziech, *Czas celebrytów...*, dz. cyt., s. 23-73.

⁹ Por. A. Adamski, *Media as the intersphere of human life...*, art. cyt., s. 18-19.

¹⁰ Por. S. Maushart, *E-migranci. Pół roku bez internetu, telefonu i telewizji*, (tłum.) F. Godyń, M. Godyń, Kraków 2014.

stanów emocjonalnych, reakcji, myśli, zauważonych problemów czy zmian). Podstawowe pytania badawcze brzmią:

- Czy, a jeśli tak, to w jakim stopniu można określić związek między typami konsumpcji mediów, zwłaszcza za pośrednictwem Internetu, a typami zachowań związanych z odłączeniem od sieci?
- Czy istnieją różnice w opisie swojego świata przeżyć wewnętrznych i zachowań między osobami różniącymi się płcią, sytuacją rodzinną, sytuacją zawodową i wiekiem?
- Czy, a jeśli tak to w jakim stopniu uczestnikom badania udaje się zrezygnować z korzystania z Internetu?
- Jak rezygnacja z korzystania z Internetu wpływa na konsumpcję innych mediów?
- Jakie wzorce zachowań pojawiają się w sytuacji braku dostępu do Internetu?
- Jakich funkcjonalności/treści związanych z używaniem Internetu badanym brakuje najbardziej?
- Czy, a jeśli tak, to jakie pojawiają się syndromy odstawienia związane z brakiem dostępu do Internetu?
- Jakie są sposoby reakcji otoczenia na fakt odłączenia się od sieci?
- Jaki jest opis emocji pojawiających się w okresie braku korzystania z Internetu?¹¹

Jak na razie wyniki badania nie doczekały się całościowej publikacji (badanie trwa), jednak cząstkowe wyniki zaprezentowano podczas seminarium naukowego¹². Zastanawia fakt, że na 120 osób, które wzięły udział w pierwszej turze badania, zaledwie 14 udało się dotrzeć z zachowaniem zasad do końca eksperymentu. Ponadto badacze zaobserwowali tzw. efekt FOMO (strach przed przeoczeniem

¹¹ *O badaniu*, informacja na stronach internetowych WSiIZ, brak daty opubl., <https://www.wsiz.rzeszow.pl/pl/nauka-i-badania/badania-naukowe/bez-sieci/Strony/o-badaniu.aspx> (dostęp: 8.06.2017).

¹² Seminarium naukowe #BezSieci – wstępne wyniki eksperymentu, Rzeszów, 16.05.2017 r.

czegoś ważnego), samotność bez Sieci, emocje w języku, trudności z komunikowaniem się *offline*. Ponadto istnieją różnice w reakcjach na eksperyment między Polakami a studentami z Ukrainy – co zapewne wynika z faktu, że dla cudzoziemców studiujących w Polsce Internet jest łącznikiem z rodziną, ojczystym krajem i jego kulturą¹³.

Badania te potwierdzają, że cyfrowa technologia odgrywa coraz ważniejszą rolę w naszej komunikacji. Co więcej – przyzwyczailiśmy się do niej tak bardzo, że niemal jej już nie zauważamy. Korzystamy z niej odruchowo, tak jak oddychamy czy prowadzimy samochód. Przestaliśmy się już zachwycać możliwościami, jakie niesie – po prostu jej używamy. Co więcej, zaczynamy dotkliwie odczuwać i zauważać jej brak – tak jak dusimy się bez dopływu powietrza, tak brak zasięgu komórkowego lub wifi albo rozładowana bateria w smartfonie powodują często przygnębienie, smutek i złość użytkowników. Niektórzy badacze określają ten obecny stan nasycenia naszej cywilizacji technologią cyfrową jako „erę postcyfrową” (*postdigital age*)¹⁴. Czy już w nią weszliśmy? Wydaje się, że ta era nastaje nierównomiernie, w zależności od stopnia nasycenia technologią społeczeństw i krajów, zaś wewnątrz nich – od wieku i otwarcia na cyfrowe technologie. Pewne wyniki badań pokazują jednak, że istnieje tendencja do niezauważania technologii medialnych, z których korzysta się przy różnych aktywnościach i traktowania ich jako coś oczywistego, przezroczyściego¹⁵. W tym miejscu

¹³ Por. B. P r z y w a r a i n., #BezSieci – *diagnoza poziomu mediatyzacji życia*, dodatek specjalny do newslettera WSiIZ „Kurierek”, 2017 nr 9(15), materiały Biura Prasowego WSiIZ.

¹⁴ Por. T. G o d w i n, *The three ages of digital*, artykuł w serwisie techcrunch.com, opubl. 23.06.2016, <https://techcrunch.com/2016/06/23/the-three-ages-of-digital/>, (dostęp: 8.06.2017).

¹⁵ Przykładowo, badania prowadzone przez medioznawców z Uniwersytetu Wrocławskiego, a dotyczące mediatyzacji sportu wykazały, że młodzi ludzie mieli tendencje do zapominania o urządzeniach czy aplikacjach, z których korzystają przy uprawianiu sportu, np. o słuchawkach. Na podst. K. K o p e c k a - P i e c h, *Pomiar i charakterystyka saturacji medialnej jako odpowiedź na metodologiczne wyzwania uchwycenia zmiany medialnej*, referat podczas konferencji naukowej

warto odwołać się do różnych koncepcji interfejsu, który niemal od zawsze w jakiś sposób pośredniczył w kontakcie człowieka z kulturą czy urządzeniami.

INTERFEJS – ALE JAKI?

Termin „interfejs” pochodzi z fizyki, został jednak włączony do terminologii informatycznej, gdzie oznacza „urządzenie lub program, umożliwiający przekazywanie informacji pomiędzy odmiennymi aplikacjami i urządzeniami lub pomiędzy komputerem i człowiekiem”¹⁶. Istnieje wiele podziałów i podtypów interfejsów opartych na sposobie dostępu do treści: mechaniczne, tekstowe, graficzne, hipertekstualne, kinetyczne, haptyczne etc¹⁷. Osobną kwestią są tzw. interfejsy neuronalne, które zostaną omówione niżej. Są to wszakże podziały w rozumieniu bardziej komunikacyjnym; dla informatyków słowo „interfejs” będzie miało znaczenie ściśle techniczne. Jednak całkowicie odmienne jest znaczenie tego terminu w rozumieniu kulturowym, np. Derrick de Kerckhove za pierwszy interfejs ludzkiego umysłu uważa język i alfabet¹⁸, Lev Manovich pisał o interfejsach kulturowych i ich „przezroczystości”¹⁹, za interfejs kultury uznając np. kino²⁰.

„10 Lat PTKS. Dokonania dekady i perspektywy rozwojowe studiów nad mediami i komunikowaniem w Polsce”, Wrocław, 25-26.04.2017 r.

¹⁶ P. S i t a r s k i, *Pokusy interfejsu. Od kart perforowanych do ekranowej wielozadaniowości*, w: A. G w ó ź d ź, P. Z a w o j s k i (red.), *Wiek ekranów*, Kraków 2002, s. 453.

¹⁷ Por. P. C e l i Ń s k i, *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010, s. 82nn.; R. B o m b a, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014, s. 82.

¹⁸ D. d e K e r c k h o v e, *Powłoka kultury*, (tłum.) W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001, s. 39-43.

¹⁹ Por. L. M a n o v i c h, *Język nowych mediów*, (tłum.) P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 147-170;

²⁰ Por. Tenże, *Cinema as a Cultural Interface*, mps na stronie osobistej Lva Manovich, opubl. 1997, http://manovich.net/content/04-projects/020-cinema-as-a-cultural-interface/17_article_1997.pdf, dostęp: 8.06.2017.

Mówiąc o rozwoju różnych form interfejsów, należy pamiętać, że przez cały czas mówimy o czymś zewnętrznym wobec użytkownika oraz przekazywanych danych. W odniesieniu do technologii cyfrowych musimy pamiętać, że nawet jeśli używamy w potocznym języku wyrażen „wejść do Internetu” czy „być w Internecie”, to nie są one ściśle. Z siecią komputerową jest bowiem połączone urządzenie, z którego korzystamy. Bez względu na to, czy jest to komputer, smartfon, tablet czy gogle VR – pomiędzy urządzeniem a neuronami człowieka muszą pośredniczyć zmysły: wzrok, słuch, dotyk, rzadziej smak i węch. Interfejs jest pośrednikiem, mieści się w kategorii medium. Ciało ludzkie – jak chciał Wolfgang Welsch – jest w tym układzie elementem zachowawczym i twierdzą oraz przeciwagą dla mediatyzacji świata²¹. Czy jednak jest możliwe podłączenie końcówki sieciowej bezpośrednio do układu nerwowego człowieka? Interfejs stałby się wówczas swoistą „protezą”, ekstensją, przedłużającą możliwości współczesnego człowieka²². Media cyfrowe wkroczyły nieodwołalnie na drogę od *metamedium* do bycia *postmedium*²³.

Niewątpliwie, tego typu możliwości silnie oddziałują na wyobraźnię – nie tylko zwykłych użytkowników, ale również scenarzystów, reżyserów i pisarzy. Idea przenikania świata wirtualnego z rzeczywistością i technologii zdolnej do odczytywania myśli lub wręcz bezpośredniego oddziaływania na pracę układu nerwowego pojawia się w wielu filmach i powieściach, np. trylogia „Matrix”²⁴, „Johny Mnemonic”²⁵, „Neuromancer”²⁶. Jedną z dawniejszych produkcji,

²¹ Por. B. B o d z i o c h - B r y ł a, *Ku ciału post-ludzkiemu. O młodej poezji i nowej rzeczywistości*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja”, 2002 nr 6 (78), s. 42.

²² Por. tamże, s. 49. Narzuca się tu odniesienie do McLuhanowskiej idei mediów jako przedłużenia zmysłów człowieka.

²³ Więcej zob. P. C e l i Ń s k i, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2015, s. 19-22.

²⁴ *Matrix* (1999); *Matrix Reaktywacja* (2003); *Matrix Rewolucje* (2003), reż. Lilly Wachowski, Lana Wachowski.

²⁵ *Johny Mnemonic* (1995), reż. Robert Longo.

²⁶ *Neuromancer* (2015), reż. Vincenzo Natali.

wykorzystujących ideę sterowania urządzeniami przy pomocy myśli jest „Firefox”²⁷ – historia wykradzenia Rosjanom przez USA supernowoczesnego myśliwca, gdzie pilot przy pomocy myśli wydaje komendy, dotyczące wystrzeliwanych pocisków. Na polskim gruncie ciekawą wizję tego typu rzeczywistości przedstawił Rafał Ziemkiewicz w powieści „Pieprzony los kataryniarza”²⁸. Jednak możliwości skonstruowania tego typu urządzeń wykraczają już poza wytwórnie filmowe i na dobre zadomowiły się w laboratoriach naukowych. Widać tendencję do „znikania” interfejsu, a raczej do jego unifikacji – jednocześnie z odbiorcą i rzeczywistością wirtualną lub Siecią. Do tego nawiązuje idea komputerów wszechobecnych i niewidocznych (*ubiquitous computing, invisible computers*) Marka Weisera, dla którego interfejs jest „bramą regulującą dostęp i jakość wejścia w cyberprzestrzeń, jasno i precyzyjnie wytycza granicę pomiędzy światem technologii a przestrzenią antropologii i biologii kultury”²⁹. Weiser postuluje zniknięcie interfejsu technologicznego z naszej świadomości, wtopienie go i całkowite zestrojenie z odbiorcą. Zmieniałoby to drastycznie kulturowy sens interfejsu jako takiego³⁰. Jakąś namiastką tego są niektóre zdarzenia m.in. w obszarze kultury i sztuki – tam, gdzie technologia znajduje swoje miejsce w strukturze dzieła, czyniąc je multimedialnym i interaktywnym. Wówczas interfejs niejako staje się odrębnym elementem komunikacji między twórcą, samym dziełem oraz odbiorcą-użytkownikiem. Od działania interfejsu zależy działanie całego artefaktu³¹.

Nauka idzie jednak jeszcze dalej, w stronę interfejsów neuronalnych. I nie jest to bynajmniej idea nowa, o czym może świadczyć fakt, że pierwszy artykuł, w którym pojawił się skrót BCI (ang. *Brain-Computer*

²⁷ *Firefox* (1982), reż. Clint Eastwood.

²⁸ R. Z i e m k i e w i c z, *Pieprzony los kataryniarza*, Warszawa 1995.

²⁹ P. C e l i Ń s k i, *W poszukiwaniu interfejsu idealnego*, „Kultura i Historia” 2011, nr 19, [online] <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2187> (dostęp: 8.06.2017).

³⁰ Por. tamże.

³¹ Por. M. F r o n t, *Sztuka interfejsów. Czy interfejsy zyskały autonomię?*, w: A. P o r c z a k (red.), *Interfejsy sztuki*, Kraków 2008, s. 57-59.

Interface), pochodzi z 1973 r. i dotyczy możliwości sterowania różnymi urządzeniami przy pomocy fal mózgowych³². Tak zwany interfejs mózg-komputer to system, w którym polecenia wydawane są do komputera bezpośrednio przy pomocy sygnałów generowanych w mózgu. Jest to możliwe dzięki odczytywaniu aktywności mózgu za pomocą różnych technik neuroobrazowania. Mogą one wymagać interwencji neurochirurgicznej (np. elektrokortykografia, rejestracja wewnątrzkorowa) albo są bezinwazyjne (EEG, MEG, SPECT, PET, fMRI). Obecnie większość urządzeń typu BCI bazuje na elektroencefalografii (EEG), a to ze względu na jej ogólnodostępność, łatwość w aplikacji, niską ceną eksploatacji oraz dobrą rozdzielczość czasową. Ponadto na przestrzeni lat badaczom udało się rozpoznać wiele specyficznych wzorców zapisu EEG, które odpowiadają określonym procesom mentalnym³³. Praca interfejsu BCI odbywa się w czterech etapach. Pierwszym jest rejestracja sygnału, następnie wydobywa się jego charakterystyczne cechy, klasyfikuje je, aby po strukturze sygnału można było rozpoznać, jaką operację myślową wykonuje użytkownik; wreszcie czwartym etapem jest oddziaływanie użytkownika na otoczenie (formułowanie poleceń dla obsługiwanych urządzeń przy pomocy myśli)³⁴.

Jednak oprócz niewątpliwych korzyści, płynących z zastosowania omawianej technologii (np. zastosowanie do sterowania urządzeniami przez osoby sparaliżowane ruchowo), niesie ona wiele zagrożeń. Im bardziej interfejs niewidoczny i scalony z układem nerwowym użytkownika, tym bardziej tradycyjne biologiczne postrzeganie zostaje zdublowane lub wręcz zastąpione przez strumień danych, które płyną z przetworników (kamer, sensorów etc.) znajdujących się

³² Por. J.J. Vid a l, *Toward Direct Brain-Computer Communication*, "Annual Review of Biophysics and Bioengineering", 1973, vol. 2, s. 157-180.

³³ Por. A. C u d o, E. Z a b i e l s k a, D. Z a p a ł a, *Interfejsy mózg-komputer oparte o techniki elektroencefalograficzne*, w: O. G o r b a n i u k, B. K o s t r u b i e c - W o j t a c h n i o, D. M u s i a ł, M. W i e c h e t e k (red.), „Studia z Psychologii w KUL”, t. 18, Lublin 2012, s. 198.

³⁴ Tamże, s. 199.

poza ciałem. W tej sytuacji mózg staje się bezbronny³⁵, gdyż „traci dotychczasowy kontakt z otoczeniem i otwiera się na dowolne inne interfejsy zdolne dostarczyć mu danych niezbędnych do bieżącej koordynacji procesów życiowych, na przeróżne mediacje, spośród których chyba najbardziej kontrowersyjną i wieloznaczną jest możliwość hakowania mózgu”³⁶.

Czy to tylko *science fiction*? Niekoniecznie. Według naukowców, za swoistą bramę do mózgu może uchodzić nerw błędny. Jego elektrostymulacja może wywoływać szereg przewidywalnych reakcji, co na razie znalazło swoje zastosowanie w medycynie przy leczeniu chorób takich jak np. padaczka czy migrena³⁷. Ale osobom sięgającym po owe technologie mogą przyświecać nie tylko szczytne cele. Już kilka lat temu, w 2012 r., podczas 21st USENIX Security Symposium zaprezentowano wyniki badań, polegających na uzyskaniu tzw. wrażliwych danych (numer karty kredytowej, kod PIN, miejsce zamieszkania, wiedza o bliskich osobach i członkach rodziny) przy pomocy terminala BCI. Wówczas badacze szacowali prawdopodobieństwo dotarcia i odczytania tego typu danych w granicach od 10 do 40%³⁸. A czy da się przy pomocy odpowiednio dostrojonych fal o naturze i częstotliwości tożsamej z falami mózgowymi wywierać wpływ na myślenie człowieka i podejmowane przezeń decyzje? Czy można już mówić wówczas o kradzieży tożsamości?

³⁵ Por. P. C e l i ń s k i, *W poszukiwaniu interfejsu...*, art. cyt.

³⁶ Tamże.

³⁷ Por. S.K. M o o r e, *Follow the wandering nerve*, “IEEE Spectrum”, 2015, vol. 52, Issue 6, s. 78-82. Ten sam tekst w pełnym dostępie: S.K. M o o r e, *The Vagus Nerve: A Back Door for Brain Hacking*, “IEEE Spectrum”, <http://spectrum.ieee.org/biomedical/devices/the-vagus-nerve-a-back-door-for-brain-hacking>, opubl. 29.05.2015, (dostęp 08.06.2017).

³⁸ Por. I. M a r t i n o v i c i n., *On the Feasibility of Side-Channel Attacks with Brain-Computer Interfaces*, w: *Proceedings of the 21st USENIX Security Symposium (08-10.08.2012)*, <https://www.usenix.org/system/files/conference/usenixsecurity12/sec12-final56.pdf>, (dostęp: 8.06.2017).

ZAMIAST KONKLUZJI

Pytania i dylematy natury etycznej pojawiają się przy tego typu badaniach bardzo często. Mówi się już wręcz o neurobezpieczeństwie, hakowaniu mózgu, ochronie neuroprywatności i bezpieczeństwa informacji. Są to jedne z poważniejszych dylematów współczesnej bioetyki, bo sięgające już do fundamentów ludzkiej osobowości³⁹. I w tym kontekście tytułowy „człowiek zmediatyzowany” może oznaczać istotnie ogromny przełom w antropologii. Z tym że wówczas nasuwa się skojarzenie, iż słowo „przełom” ma coś wspólnego ze słowem „łamać”. Oby ten przełom nie oznaczał jednocześnie pęknięcia, czy wręcz załamania fundamentów ludzkiego istnienia, świadomości, osobowości. Oby „człowiek zmediatyzowany” nie oznaczał finalnie cyborga, który postrzega świat nie przy pomocy własnych zmysłów, lecz strumienia danych o świecie dostarczanych przez zewnętrzne urządzenia (który to strumień danych można zmanipulować lub sfałszować). Z kolei podejmowanie decyzji jest również tylko złudzeniem – bo proces decyzyjny jest sterowany poprzez wszczepione implanty, które skutecznie zablokują możliwość buntu, mówienia „nie” czy zadawania niewygodnych pytań. Można tylko powtórzyć pytanie, które zadał Joel Garreau w tytule jednej ze swych książek: czy taki człowiek będzie jeszcze człowiekiem?⁴⁰ Wówczas zamiast przełomu w antropologii mielibyśmy do czynienia z upadkiem antropologii.

Streszczenie

Media zdobywają coraz silniejszą pozycję w ludzkim życiu, a wręcz zawłaszczają coraz większe jego obszary. Trudno bez nich funkcjonować. Stan ten powoduje

³⁹ Por. M. I e n c a, *Neuroprivacy, neurosecurity and brain-hacking: Emerging issues in neural engineering*, „Bioethica Forum”, 2015 vol. 8, nr 2, s. 51-53.

⁴⁰ J. G a r r e a u, *Radykalna ewolucja: czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?*, (tłum.) A. Kloch, A. Michalski, Warszawa 2005.

zmiany o charakterze społecznym, kulturowym, ale również psychicznym. Wciąż podejmowane próby zintegrowania człowieka z rzeczywistością wirtualną na poziomie neuronalnym rodzą pytania, czy mamy do czynienia z przełomem antropologicznym czy też z końcem antropologii?

The Mediatized Man Summary

The media are gaining to be more and more important in human life. They appropriate larger and larger areas of it. It is difficult to us to live without them. This situation causes social, cultural, but also psychic changes. Numerous attempts of integration man with virtual reality on a neuronal level raise question: We have new anthropological breakthrough or rather the end of anthropology?

Słowa kluczowe: mediatyzacja, człowiek, interfejs, antropologia, media cyfrowe, intersfera, #bezSieci

Keywords: Mediatization, man, interface, anthropology, digital media, intersphere, #bezSieci

Nota o autorze: Ks. dr hab. Andrzej Adamski, prof. nadzw. (ur. 1973) – prezbiter diecezji siedleckiej, dziennikarz i publicysta, medioznawca i teolog. W latach 2010-2016 dyrektor Instytutu Edukacji Medialnej i Dziennikarstwa na UKSW w Warszawie, od 2013 do 2016 r. kierownik Katedry Internetu i Komunikacji Cyfrowej w tymże Instytucie. Od 2016 r. profesor nadzwyczajny w Katedrze Mediów, Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Wydziale Administracji i Nauk Społecznych w Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie. Współzałożyciel, a w latach 2009-2016 redaktor naczelny kwartalnika naukowego „Kultura-Media-Teologia” – <http://www.kmt.uksw.edu.pl>. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się głównie wokół komunikacji internetowej i cyfrowej, nowych mediów oraz polskiego systemu medialnego, historii mediów i prasy dla dzieci.

Bibliografia:

- A. Adamski, *Media as the intersphere of human life. Another view on the mediatization of communication theory*, w: D. Petranová, S. Magál (red.), *Megatrends and Media. Media Farm – Totems and Taboo*, Trnava 2015, s. 16-39.

- Bodzioch-Bryła B., *Ku ciału post-ludzkiemu. O młodej poezji i nowej rzeczywistości*, „Teksty Drugie: teoria literatury, krytyka, interpretacja” 2002, nr 6 (78), s. 42-57.
- Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.
- Celiński P., *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010.
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2015.
- Celiński P., *W poszukiwaniu interfejsu idealnego*, „Kultura i Historia” 2011, nr 19, <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2187> (dostęp: 8.06.2017).
- Cudo A., Zabielska E., Zapała D., *Interfejsy mózg-komputer oparte o techniki elektroencefalograficzne*, „Studia z Psychologii w KUL”, t. 18, red. Gorbaniuk O. i in., Lublin 2012, s. 195-216.
- Front M., *Sztuka interfejsów. Czy interfejsy zyskały autonomię?*, w: Porczak A. (red.), *Interfejsy sztuki*, Kraków 2008, s. 57-60.
- Garreau J., *Radykalna ewolucja: czy człowiek udoskonalony przez naukę i technikę będzie jeszcze człowiekiem?*, (tłum.) A. Kloch, A. Michalski, Warszawa 2005.
- Goodwin T., *The three ages of digital*, artykuł w serwisie techcrunch.com, opubl. 23.06.2016, <https://techcrunch.com/2016/06/23/the-three-ages-of-digital/>, dostęp: 8.06.2017.
- Hjarvard S., *The Mediatization of Society. A Theory of the Media as Agents of Social and Cultural Change*, „Nordicom Review” 29 (2008) 2, s. 105-134.
- Ienca M., *Neuroprivacy, neurosecurity and brain-hacking: Emerging issues in neural engineering*, „Bioethica Forum” 2015, vol. 8, nr 2, s. 51-53.
- Kerckhove de D., *Powłoka kultury*, (tłum.) W. Sikorski, P. Nowakowski, wyd. 2, Warszawa 2001.
- Kępiński A., *Poznanie chorego*, Kraków 2002.
- Kopecka-Piech K., *Pomiar i charakterystyka saturacji medialnej jako odpowiedź na metodologiczne wyzwania uchwycenia zmiany medialnej*, referat podczas konferencji naukowej „10 Lat PTKS. Dokonania dekady i perspektywy rozwojowe studiów nad mediami i komunikowaniem w Polsce”, Wrocław, 25-26.04.2017 r.
- Krotz F., *Mediatization: A Concept With Which to Grasp media and Societal Change*, w: Lundby K. (red.), *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang 2009, s. 21-40.
- Manovich L., *Język nowych mediów*, (tłum.) P. Cypryański, Warszawa 2006.
- Manovich L., *Cinema as a Cultural Interface*, mps na stronie osobistej Lva Manovicha, opubl. 1997, http://manovich.net/content/04-projects/020-cinema-as-a-cultural-interface/17_article_1997.pdf, dostęp: 8.06.2017.

- Martinovic I. i in., *On the Feasibility of Side-Channel Attacks with Brain-Computer Interfaces*, w: *Proceedings of the 21st USENIX Security Symposium (08-10.08.2012)*, <https://www.usenix.org/system/files/conference/usenixsecurity12/sec12-final56.pdf>, dostęp: 8.06.2017.
- Maushart S., *E-migranci. Pół roku bez internetu, telefonu i telewizji*, (tłum.) F. Godyń, M. Godyń, Kraków 2014.
- Molęda-Zdziech M., *Czas celebrytów. Mediatyzacja życia publicznego*, Warszawa 2013.
- Moore S.K., *Follow the wandering nerve*, "IEEE Spectrum", 2015, vol. 52, Issue 6, s. 78-82.
- Moore S.K., *The Vagus Nerve: A Back Door for Brain Hacking*, "IEEE Spectrum", <http://spectrum.ieee.org/biomedical/devices/the-vagus-nerve-a-back-door-for-brain-hacking>, opubl. 29.05.2015, dostęp: 8.06.2017.
- O badaniu*, informacja na stronach internetowych WSliZ, brak daty opubl., <https://www.wsiz.rzeszow.pl/pl/nauka-i-badania/badania-naukowe/bez-sieci/Strony/o-badaniu.aspx> (dostęp: 8.06.2017).
- Przywara B. i in., *#BezSieci – diagnoza poziomu mediatyzacji życia*, dodatek specjalny do newslettera WSliZ „Kurierek”, 2017 nr 9(15), materiały Biura Prasowego WSliZ.
- Seweryniak H., Sitkowska K., *Współczesne konteksty kultury medialnej*, w: Przybysz M., Wielebski T. (red.), *Media w duszpasterstwie*, Warszawa 2014, s. 15-41.
- Sitarski P., *Pokusy interfejsu. Od kart perforowanych do ekranowej wielozadaniowości*, w: Gwóźdź A., Zawojski P. (red.), *Wiek ekranów*, Kraków 2002, s. 453-466.
- Vidal J.J., *Toward Direct Brain-Computer Communication*, "Annual Review of Biophysics and Bioengineering", 1973, vol. 2, s. 157-180.
- Ziemkiewicz R., *Pieprzony los kataryniarza*, Warszawa 1995.

Filmografia:

- Firefox* (1982), reż. Clint Eastwood.
- Johnny Mnemonic* (1995), reż. Robert Longo.
- Matrix* (1999), reż. Lilly Wachowski, Lana Wachowski.
- Matrix Reaktywacja* (2003), reż. Lilly Wachowski, Lana Wachowski.
- Matrix Rewolucje* (2003), reż. Lilly Wachowski, Lana Wachowski.
- Neuromancer* (2015), reż. Vincenzo Natali.