

**Małgorzata Gruchoła**

dr hab., Instytut Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Wydział Nauk Społecznych,  
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

**NOWE FORMY ZACHOWAŃ SPOŁECZNYCH  
WOBEC I POD WPŁYWEM MEDIÓW  
ORAZ NOWYCH TECHNOLOGII. ANALIZY PORÓWNAWCZE**

„Każda epoka ma swe własne cele  
I zapomina o wczorajszych snach...”.

Adam Asnyk, *Do młodych*

**Streszczenie**

Celem artykułu jest analiza porównawcza form zachowań wobec mediów i nowych technologii oraz zmian zachowań społecznych pod ich wpływem na przykładzie kolejnych pokoleń medialnych, w świetle literatury przedmiotu. W procesie badawczym przyjęto za Marshalllem McLuhanem tezę, iż poszczególne media i technologie były i są jednym z istotnych czynników kształtujących zachowania społeczne młodego pokolenia. Równocześnie odbiorcy/użytkownicy modelują nowe formy zachowań wobec mediów i technologii. Po wstępnych rozważaniach teoretycznych (konstruktywizm, determinizm technologiczny) dokonano analizy porównawczej oraz syntetyczno-opisowej zmian zachowań społecznych odbiorców/użytkowników mediów i nowych technologii w obszarze: użytkowania, dostępu materialnego, postrzegania oraz relacji międzyludzkich. W wyniku tej analizy teza została potwierdzona.

**Słowa kluczowe:** determinizm technologiczny, konstruktywizm, media, nowe technologie, pokolenia, zachowania

### **New forms of social behaviour in relation to and under the influence of the media and new technology: comparative analyses**

#### **Abstract**

The aim of the article is a comparative analysis of forms of behaviour in relation to the media and new technology, as well as changes of social behaviour influenced by these and exemplified in subsequent media generations, in the light of literature on the subject. The thesis, accepted after Marshall McLuhan in the research procedure, is that particular media and technology were and are one of the essential elements forming the social behaviour of the younger generation. At the same time, the recipients/users model new forms of behaviour in relation to the media and technology. After initial theoretical considerations (constructionism, technological determinism), a comparative and synthetic descriptive analysis was carried out regarding the changes of the social behaviour of recipients/users of the media and new technology in the sphere of: usage, material access, perception and interpersonal relations. As a result of the analysis the thesis was confirmed.

**Key words:** technological determinism, constructionism, media, new technology, generation, behaviour

### **Wprowadzenie**

Każde pokolenie, także medialne, żyjąc w określonym czasie, doświadczając podobnych wydarzeń, wykreowało własną wizję świata, jego zmiany i jednocześnie przetrwania. Należy zauważyć, iż każda generacja funkcjonuje nie tylko w określonym systemie polityczno-społecznym, ale także kulturowym, w którym bezdyskusyjnie coraz większą rolę odgrywają media i nowe technologie. Są one źródłem informacji oraz rozrywki, narzędziami pracy i nauki. Stanowią najszybszą i coraz bardziej wpływową formę komunikacji, i to już nie tylko w wymiarze treściowym, ale też w zakresie organizacji życia społecznego, przynajmniej w odniesieniu do ludzi młodych. Istotną rolę w tym procesie komunikacji i integracji społecznej odgrywa kwestia czysto techniczna: określona technologia. Warto zatem zastanowić się nad wzajemną relacją człowieka i mediów oraz nowych technologii.

Celem niniejszego artykułu jest analiza porównawcza, w świetle literatury przedmiotu, różnych form zachowań społecznych kolejnych pokoleń odbiorców oraz użytkowników wobec mediów i nowych technologii oraz pod ich wpływem. W tekście zastosowano metodę porównawczą oraz syntetyczno-opisową.

Na wstępie procesu badawczego sformułowano pytania o możliwe zachowania wobec mediów, pod wpływem mediów oraz o zmiany zachowań społecznych kolejnych pokoleń medialnych. Za Marshalllem McLuhanem przyjęto tezę, iż poszczególne media i technologie wraz ze swoim upowszechnieniem stają się istotnymi czynnikami kształtującymi zachowania społeczne młodego pokolenia<sup>1</sup>. Ale i przeciwnie: to odbiorcy/użytkownicy modelują nowe formy zachowań wobec mediów i technologii. Zachowanie – jako aktywność społeczna i fizyczna – ma więc charakter dwukierunkowy.

<sup>1</sup> M. McLuhan, *Wybór tekstów*, tłum. E. Różalska, J.M. Stokłosa, Poznań 2001, s. 546–547.

W próbach opisu stylu życia (a zachowanie jest jednym z jego elementów) naukowcy i publicyści odwołują się do pojęcia „pokolenia”, które łączą z różnymi nazwami mediów, jako kategorii definiującej doświadczenie wspólne dla wszystkich osób danego pokolenia. Określenia te uporządkował Jean-Pierre La France. W literaturze przedmiotu wyróżnia się pokolenie X, Y, Z oraz Alpha<sup>2</sup>. W niniejszej publikacji „pokolenie” jest – za Piotrem Sztompką – rozumiane jako:

zbiorowość ludzi, którzy choć osobno i niezależnie od siebie, doświadczyli takich samych, ważnych wydarzeń historycznych, przeżyli te same sytuacje i reagowali na te same wyzwania, co znalazło wyraz w ich przekonaniach, regułach i wartościach oraz wytworzyło poczucie wspólnego losu<sup>3</sup>.

Natomiast „zachowanie” „to jest to, co widzimy naocznie, możemy zaobserwować z zewnątrz, zarejestrować, nagrać na wideo, sfilmować. [...] Ludzie idą ulicą, biegną do tramwaju [...] i robią jeszcze tysiąc innych rzeczy”. Termin ten służy w socjologii „do opisanie takich form aktywności fizycznej, zewnętrznie obserwowalnej, sprowadzalnej do pewnych ruchów”<sup>4</sup>.

## Zachowania wobec mediów. Koncepcje teoretyczne

Analiza literatury przedmiotu pokazuje, iż wśród badaczy nie ma zgody co do możliwych zachowań ludzi wobec mediów oraz nowych technologii. Różne koncepcje teoretyczne zakładają i determinują inny rodzaj zachowań. Na potrzeby niniejszej publikacji kolejno omówię założenia koncepcji opóźnienia kulturowego, konstruktywizmu, determinizmu technologicznego (jego skrajnej wersji, tzw. „twardego”, oraz „miękkiego”). Ich wybór nie jest przypadkowy. Zakładają one krańcowo odmienne stanowiska (od absolutyzującego wpływu mediów/nowych technologii na człowieka po kluczowy wpływ człowieka na media).

- Koncepcja opóźnienia kulturowego – William Ogburn<sup>5</sup>

Jej autor zauważył, iż zmiany w instrumentalnej warstwie kultury muszą nieuchronnie przenosić się na pozostałe: ekspresywną, poznawczą oraz normatywną, chociaż następuje to z opóźnieniem. Sfera kultury ciągle nie nadąża za

---

<sup>2</sup> H. Tomaszewska, *Od telepokolenia do digital natives, czyli o tym jak nowe technologie zmieniają styl życia współczesnej młodzieży*, [w:] *Współczesna edukacja kulturowa. Oblicza, przemiany, perspektywy*, red. A. Roguska, M. Danielak-Chomać, Siedlce 2010, s. 177; M. Gruchoła, *Od pokolenia X do pokolenia Alpha – wartości mediów*, [w:] *Współczesne media. Wartości w mediach – wartości mediów*, t. 2: *Wartości mediów*, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2014, s. 31–48; eadem, *Pokolenie Alpha – nowy wymiar tożsamości?*, „Rozprawy Społeczne” 2016, t. 10, nr 3, s. 5–13.

<sup>3</sup> P. Sztompka, *Socjologia. Analiza społeczeństwa*, Kraków 2012, s. 229.

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 58.

<sup>5</sup> W. Ogburn, *Hipoteza opóźnienia kulturowego*, [w:] *Elementy teorii socjologicznych. Materiały do dziejów współczesnej socjologii zachodniej*, red. W. Derczyński, A. Jasińska-Kania, J. Szacki, Warszawa 1975, s. 255–258.

rozwojem techniki, stąd zmiany w obszarze technologii wyprzedzają praktyki kulturowe społeczeństwa<sup>6</sup>, co skutkuje niewłaściwym wykorzystaniem nowych mediów i technologii (np. w pierwszej fazie udostępnienia smartfonów były one używane jak zwykle telefony, tylko do dzwonienia, i traktowane jak efektowne gadzety).

- Konstrukttywizm – Peter Berger, Thomas Luckmann

Technologia dla konstruktystów jest wytworem *stricte* kulturowym. Konstrukty odnoszą się do pewnych mechanizmów, sposobów myślenia, które zostają wdrukowane człowiekowi. Powstają na bazie zinternalizowanych treści, stanowiąc nową odsłonę starego. Technologia ta – zauważa McLuhan – jest nie tylko narzędziem kształtującym, ale i kształtowanym przez swoich użytkowników<sup>7</sup>. Kształtowanym jednakże w pewien określony sposób. Mianowicie zgodnie ze znanymi i oswojonymi we wcześniejszych praktykach medialnych zachowaniami i nawykami medialnymi, nabytymi w trakcie socjalizacji medialnej. W konsekwencji nowe medium, które potencjalnie umożliwi innowacyjne użycie, jednostka wykorzystuje zgodnie z wcześniej zinternalizowanymi zachowaniami określonymi – za Magdaleną Szpunar – jako staromedialne nawyki odbiorcze<sup>8</sup>.

- Skrajna wersja determinizmu technologicznego – Jerzy Bobryk

W koncepcji Jerzego Bobryka rola osoby ludzkiej w relacji człowiek–technologia zostaje bardzo zredukowana. Koncepcja Bobryka jest zbieżna z opublikowaną kilka lat później teorią aktora-sieci (*Actor-Network Theory*) Brunona Latoura<sup>9</sup>. Jak zauważa Bobryk: „Postęp techniczny może odbywać się bez rozwoju i doskonalenia człowieka”<sup>10</sup>. Szpunar podkreśla, iż technologia staje się tworem samodzielnym, autonomicznym, żywiołowym, samorzutnym i samostanowiącym. Jawi się jako niekontrolowana struktura, niepoddająca się woli człowieka. Przyjmuje on na siebie rolę kreatora, którego rola jest mocno ograniczona, jego wytwory kierują się bowiem własną logiką, niezależną od jego decyzji<sup>11</sup>. Powyższe założenia wpisują się i już częściowo realizują w sztucznej inteligencji oraz robotach społecznych (humanoidalnych)<sup>12</sup>. Coraz częściej formułowane są pytania o ich wymiar etyczny i prawny. Opracowany przez Mady Delvaux-Stehres na zlecenie Parlamentu Europejskiego raport *Draft report with recommendations*

<sup>6</sup> M. Szpunar, *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012, s. 33.

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 34; M. McLuhan, *op. cit.*, s. 546.

<sup>8</sup> M. Szpunar, *op. cit.*, s. 34–35.

<sup>9</sup> B. Latour, *Reassembling the Social: an introduction to Actor-Network-Theory*, New York 2005.

<sup>10</sup> J. Bobryk, *Spadkobiercy Teuta. Ludzie i media*, Warszawa 2001, s. 28.

<sup>11</sup> M. Szpunar, *op. cit.*, s. 40.

<sup>12</sup> K.M. Lee, N. Park, H. Song, *Can a robot be perceived as a developing creature: effect of a robot's long-term cognitive developments on its social presence and people's social responses toward it*, „Human Communication Research” 2005, vol. 31, nr 4, s. 538–563. Autorzy artykułu definiują roboty społeczne jako urządzenia zaprojektowane w celu wywoływania społecznych interakcji za pomocą antropomorficznych kształtów (i komend wydawanych przy użyciu naturalnych sposobów komunikacji, takich jak gesty oraz mowa) z użytkownikami, którzy mogą przejawiać tendencje postrzegania robotów jako aktorów społecznych.

*to the Commission on Civil Law Rules on Robotics*<sup>13</sup> zwraca uwagę na kwestię postępu w dziedzinie robotyki między innymi w obszarach odpowiedzialności za skutki funkcjonowania i działania robota, często przewyższającego możliwości człowieka. Intensywny rozwój robotyki może doprowadzić do sytuacji, w której robot skonstruowany przez człowieka przejmie nad nim kontrolę.

- „Twardy” determinizm technologiczny – Harold Innis, Neil Postman, Marshall McLuhan

„Twardy” determinizm technologiczny zakłada, że technologie wpływają na społeczeństwo w sposób bezwarunkowy. Środek komunikacji odbierany jest jako autonomiczne narzędzie, niepodlegające wpływowi czy kontroli człowieka. Przedstawiciele tego nurtu uważają, że technologia generuje największe zmiany społeczne, determinując codzienność człowieka. Zdaniem Harolda Innisa – twórcy teorii o związku między sposobami komunikowania się a formami cywilizacyjnymi – nowe kanały komunikacyjne wymuszają zmianę społeczno-kulturową, bowiem wpływają na niemal wszystkie sfery ludzkiego życia<sup>14</sup>. Według McLuhana społeczeństwa są bardziej kształtowane przez naturę mediów, niż przez przekazywane treści<sup>15</sup>.

- „Miękki” determinizm technologiczny – Paul Levinson

Levinson zgadzał się z założeniem, że media/technologie wpływają na społeczeństwo. Twierdził jednak, że tylko umożliwiają one zmiany społeczne, których forma i konsekwencje są skutkiem innych czynników niż działająca w danym przypadku technologia<sup>16</sup>. Nie absolutyzuje on ani też nie gloryfikuje dominującej roli techniki, pozostawia natomiast miejsce dla woli i decyzji człowieka. Technologia będąca wytworem ludzkim poddaje się adaptacjom jednostek i błędem byłoby absolutyzowanie jej wpływu na życie człowieka.

Robin Williams i David Edge, badacze z nurtu studiów nad społecznymi ramami kształtowania technologii (*social shaping of technology*), krytykując determinizm technologiczny, zgodnie podkreślają, że to nie technologie jako takie zmieniają świat, ale raczej ludzie, za ich pośrednictwem, dokonują (w sposób uświadomiony lub nie) szerszej zmiany społecznej. Leslie White napisał wprost, że społeczeństwo jest funkcją technologii. Tyle, że technologie też są funkcją społeczeństwa<sup>17</sup>.

<sup>13</sup> M. Delvaux, *Draft report with recommendations to the Commission on Civil Law Rules on Robotics* (2015/2103(INL)), 31.05.2016, European Parliament, <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//NONSGML%2BCOMPARL%2BPE-582.443%2B01%2BDOC%2BPDF%2BV0//EN>, s. 3 [dostęp: 24.11.2016].

<sup>14</sup> M. Szpunar, *op. cit.*, s. 36.

<sup>15</sup> M. McLuhan, *op. cit.*, s. 546.

<sup>16</sup> P. Levinson, *Miękkie ostrze. Naturalna historia i przyszłość rewolucji informacyjnej*, tłum. H. Janowska, Warszawa 2006, s. 24.

<sup>17</sup> R. Williams, D. Edge, *The social shaping of technology*, „Research Policy” 1996, vol. 25, s. 856–899, [cyt. za:] J. Kopeck, *Determinizm technologiczny kontra SST, czyli skąd się biorą zmieniające świat (?) technologie*, 25.09.2013, <http://surfing.wymiarywiedzy.pl/determinizm-technologiczny-kontra-sst-czyli-skad-sie-biora-zmieniajace-swiat-technologie/> [dostęp: 25.11.2016].

W podsumowaniu powyższych rozważań należy zauważyć, iż założenia „miękkiego” determinizmu oddają naturę większości mediów i nowych technologii dominujących we współczesnym społeczeństwie. Technologie te – kwestią dyskusyjną jest w jakim stopniu – są zarówno czynnikiem kształtującym, jak i kształtowanym przez człowieka. W nawiązaniu do problemu badawczego trzeba podkreślić, że technologie wpływają na zachowania użytkowników wobec i pod wpływem mediów. Jak zauważa Szpunar, odbiorcy udoskonalają praktyki kulturowe związane z ich użyciem, a jednocześnie przyswajają bądź odrzucają proponowane im rozwiązania, jakkolwiek trudny do przewidzenia jest kierunek dokonujących się zmian<sup>18</sup>.

### Zachowania pod wpływem mediów i nowych technologii

Rozważania teoretyczne na temat zmian zachowań pod wpływem mediów/technologii odbiorców i użytkowników wpisują się w klasyczne prawa mediów opracowane przez McLuhana: wzmocnienie (*enhances*), zanikanie (*obsolesces*), odzyskiwanie (*retrieves*) oraz odwrócenie (*reverses*)<sup>19</sup>. W niniejszej publikacji zostaną omówione na przykładzie zmian w obszarze: użytkownika, dostępu materialnego<sup>20</sup>, postrzegania mediów i nowych technologii (dostęp użytkowy i kompetencyjny)<sup>21</sup> oraz relacji międzyludzkich.

### Zmiany w obszarze użytkownika mediów i nowych technologii

Poszukując odpowiedzi na pytanie badawcze o relację człowiek–technologie w kontekście zachowań kształtowanych pod ich wpływem, należy odnieść się do klasycznego podziału mediów zaproponowanego przez McLuhana<sup>22</sup>. Media gorące cechują się oddziaływaniem na jeden zmysł, zapewniają „ostrą percepcję” (nasycenie przekazu wielością i szczegółowością informacji), nie zostawiają pustych pól, niedopowiedzeń, których wypełnienie pozostawałoby w gestii odbiorcy. Natomiast media zimne są „nieostre”, przekazują odbiorcy mało informacji – które domagają się dopełnienia. Odbiorca musi być nieustannie aktywny<sup>23</sup>. Zachowania odbiorców i użytkowników warunkuje narzędzie/środek, z których korzystają – determinuje ich bierność lub aktywność. Zmiany w ob-

<sup>18</sup> M. Szpunar, *op. cit.*, s. 41.

<sup>19</sup> M. McLuhan, *op. cit.*, s. 546–547.

<sup>20</sup> J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Warszawa 2010, s. 250.

<sup>21</sup> *Ibidem*.

<sup>22</sup> M. McLuhan, *op. cit.*, s. 229–241.

<sup>23</sup> Cyt. za: M. Szpunar, *op. cit.*, s. 38–39. Zastrzeżenie: gorące jest środowisko zmechanizowane, środowisko druku, prasy, radia, ale nie świat elektryczności, automatyzacji, elektrotechniki i telewizji, które należą do sfery zimnej.

szarze użytkowania mediów i technologii, porównanie ról nadawcy i odbiorcy zawiera tabela 1.

Tabela 1. Porównanie ról nadawcy i odbiorcy

	<b>Prasa Radio Telewizja Internet Web 1.0</b>	<b>Internet Web 2.0 Internet Web 3.0</b>	<b>„Internet rzeczy”</b>	<b>Roboty humanoidalne</b>
Rola nadawcy	dominująca	równa odbiorcy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• równa odbiorcy (pod warunkiem, że spełnia pewne parametry techniczne)</li> <li>• zależy od jego statusu (nadawcą może być zarówno człowiek, jak i przedmiot/rzecz)</li> </ul>	– równa odbiorcy (pod warunkiem, że spełnia pewne parametry techniczne) – kto jest nadawcą: robot czy jego konstruktor?
Rola odbiorcy	pasywna	aktywna (jest współtwórcą, twórcą)	aktywna (jest współtwórcą, twórcą)	aktywna (jest współtwórcą, twórcą)
Stosunek nadawca–odbiorca	nierówny: nadawca uprzywilejowany	równy: nadawca i odbiorca tak samo istotni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• z technicznego punktu równy: nadawca i odbiorca tak samo istotni</li> <li>• kwestią dyskusyjną jest status antropomorficzny nadawcy i odbiorcy</li> </ul>	do pewnego etapu równy; później odbiorca uprzywilejowany
Charakter nadawcy	zinstytucjonalizowany	prywatny	prywatny i/lub zinstytucjonalizowany	prywatny i/lub zinstytucjonalizowany
Proces reakcji na bodziec (wypowiedź bądź zachowanie)	sprzężenie zwrotne opóźnione	sprzężenie zwrotne natychmiastowe	sprzężenie zwrotne natychmiastowe	sprzężenie zwrotne natychmiastowe

Źródło: M. Szpunar, *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a re-produkowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012, s. 56 (prasa, radio, telewizja, internet); opracowanie własne („internet rzeczy”, roboty humanoidalne).

Należy odnotować znaczące przesunięcie: od biernego użycia w stronę zaangażowania użytkowników, dzielenia się treścią i danymi, współtworzenia

i tworzenia nowych informacji po dyskusyjnej kwestii związanej ze zwiększeniem się zakresu możliwych działań (np. aktywności humanoidalnych robotów w życiu społecznym). Prasa, radio, telewizja, Web 1.0 są głównie pasywnym źródłem informacji, natomiast od Web 2.0 zmienia się rola mediów, stają się one środowiskiem angażującym do działania. Ponadto – w myśli teorii aktora-sieci Latoura<sup>24</sup> one same stają się podmiotami tej aktywności. O ile taka interpretacja jest zasadna dla „internetu rzeczy”, o tyle w obszarze robotyki rodzi pytanie: kto jest nadawcą, ale i odbiorcą komunikatu: maszyna (robot) czy jej konstruktor? Odbiór prasy, radia, telewizji, Web 1.0 implikuje bierność (komunikowanie jednostronne, interakcja paraspołeczna, *quasi*-interakcja – John B. Thompson<sup>25</sup>), a dla epoki Web 2.0 i kolejnych charakterystyczna jest aktywizacja użytkownika nowych technologii, internauty oraz przedmiotów – elementów „internetu rzeczy”.

### Zmiany w obszarze dostępu materialnego do mediów i nowych technologii

Zmiany w obszarze użytkowania mediów i nowych technologii są pochodną zmian w obszarze ich dostępności. Jan van Dijk wyróżnił cztery rodzaje dostępu do nowych mediów: motywacyjny, materialny i fizyczny, kompetencyjny oraz użytkowy<sup>26</sup>. Dla przeprowadzanych analiz istotny jest dostęp materialny, który odnosi się nie tylko do możliwości korzystania z określonych mediów i technologii w ustalonym czasie, ale również do ich dostępności w wymiarze fizycznym i materialnym oraz społecznym. Zdaniem Innisa każdemu z okresów w historii można przypisać jakieś dominujące medium. Każde pokolenie można więc opisać przez pryzmat mediów/technologii dominujących w danym czasie<sup>27</sup>.

W literaturze przedmiotu czytelnicy prasy, słuchacze radia, odbiorcy telewizji, także kablowej, wideo czy Nintendo, urodzeni w latach 1961–1984 są określanymi jako pokolenie X. Funkcjonują oni głównie w świecie mediów gorących. Dominującymi mediami dla kolejnych pokoleń są media zimne. Generację Y (1977–1997) tworzą głównie użytkownicy komputerów, gier komputerowych oraz internetu Web 1.0. Telefon komórkowy, sieci społecznościowe, iPady, gry internetowe oraz internet Web 2.0 to atrybuty przedstawicieli pokolenia Z (1995–2010). Natomiast dzieci z generacji Alpha, urodzone po 2010 r. żyją i będą funkcjonować w świecie smartfonów, elektronicznych gadżetów oraz ubieralnej technologii, internetu semantycznego oraz „internetu rzeczy”. Kolejne pokolenia – to tylko prognozy niemające pokrycia w stosownych badaniach – będą działać

<sup>24</sup> B. Latour, *op. cit.*, s. 9–37.

<sup>25</sup> J. B. Thompson, *Media i nowoczesność. Społeczna teoria mediów*, tłum. I. Mielnik, Wrocław 2001, s. 37–182.

<sup>26</sup> J. van Dijk, *op. cit.*, s. 250–252.

<sup>27</sup> H.A. Innis, *Nachylenie komunikacyjne*, [w:]: *Oralność/Piśmienność*, red. G. Godlewski, Warszawa 2007, s. 9–32 (Communicare. Almanach Antropologiczny, t. 2).

w świecie cyborgów i robotów społecznych. Nieuprawnione byłoby zawężenie zakresu stosowanych mediów i technologii tylko do wyżej wymienionych. Były, są i będą one tymi dominującymi, definiującymi dane pokolenie<sup>28</sup>.

### Zmiany w obszarze postrzegania mediów i nowych technologii

W analizie zachowań kształtowanych pod wpływem mediów i nowych technologii należy odnotować także zmiany, jakie dokonały się w obszarze ich postrzegania (dostęp użytkowy i kompetencyjny). Trzeba podkreślić, iż pokolenie X jest pierwszym w historii pokoleniem wychowywanym w rzeczywistości zmediatyzowanej. Jego przedstawiciele przypisują mediom nową rolę w swoim życiu. Stają się one punktem odniesienia dla rozumienia rzeczywistości pozaekranowej, istotnym elementem współtworzącym tożsamość jednostki, jej sposób odbierania świata. Odmienne wyobrażenia mediów zauważa się u generacji Y. Przede wszystkim jest ona pierwszym pokoleniem ekranowym (*screeny generation*), traktującym obraz jako przekaz atrakcyjny, wygodny i prosty. Preferuje kulturę wizualną. Do jej przejawów Sztompka zalicza społeczeństwo: ikon, spektaklu (Guy Debord), autoprezentacji, designu oraz podglądactwa<sup>29</sup>. Pokolenie Z jest pierwszym „zanurzonym” w nowych technologiach – stanowią one dla niego naturalne środowisko niezbędne do sprawnego funkcjonowania: istniały „od zawsze”, są czymś codziennym. Media i nowe technologie osoby z tej generacji postrzegają jako poszerzenie swojego życia i osobowości, fizycznej i mentalnej bytności – w odróżnieniu od pokolenia X, traktującego je jako narzędzie do komunikowania się. Inne oczekiwania wobec nowych technologii – można prognozować – będzie miało pokolenie „zanurzone” w ekosystemie „internetu rzeczy”, czyli pokolenie Alpha. Jest to jedno z pierwszych pokoleń, które doświadcza nowego – bo opartego na technologiach – systemu wychowania, edukacji, zabawy oraz rozrywki<sup>30</sup>.

### Zmiany w obszarze relacji międzyludzkich

Omówienie zachowań pod wpływem mediów musi także uwzględniać dokonujące się nieustannie zmiany w obszarze relacji międzyludzkich. Pokolenie X najczęściej funkcjonuje w świecie rzeczywistym. Zostało ukształtowane w czasach, kiedy normą były bezpośrednie społeczne interakcje. Media pełniły głównie funkcję informacyjną, a nowe technologie – także komunikacyjną. Świat realny i świat wirtualny to dwie jednakowo ważne, chociaż inne rzeczywistości

<sup>28</sup> Więcej: M. Gruchoła, *Od pokolenia X...*, s. 31–48; eadem, *Pokolenie Alpha...*, s. 5–13.

<sup>29</sup> *Fotospołeczeństwo. Antologia tekstów z socjologii wizualnej*, red. M. Bogunia-Borowska, P. Sztompka, Kraków 2012, s. 11–42.

<sup>30</sup> M. Gruchoła, *Od pokolenia X...*, s. 31–48; eadem, *Pokolenie Alpha...*, s. 5–13.

dla pokolenia Y. Cyfrowi imigranci preferują bezpośrednie społeczne interakcje w świecie rzeczywistym, natomiast cyfrowi tubylcy – pośrednie rozmowy, coraz częściej w świecie wirtualnym. Rebecca Huntley<sup>31</sup> i Tomasz Goban-Klas<sup>32</sup> zgodnie zauważają, iż specyfikę komunikacji interpersonalnej pokolenia Y trafnie oddają cechy użytkowania telefonu komórkowego czy redagowania wiadomości SMS. Są to: szybkość, wolność, natychmiastowość, skrótowość, zaufanie do technologii, bycie w nieustannym kontakcie z innymi, podtrzymywanie wielu relacji i ciągle dzielenie się wrażeniami i odczuciami.

W relacjach młodych Y z innymi ludźmi można dostrzec zjawisko „zderzenia pokoleń” – wzajemnego braku zrozumienia z przedstawicielami pokolenia X oraz starszymi osobami. Prawdziwe porozumienie łączy ich tylko z rówieśnikami, z którymi wiąże ich jedność znaczeń i wartości kultury młodzieżowej, jej symbole (memy), chociaż nie zawsze. Niektórzy przedstawiciele pokolenia X nawiązują porozumienie z młodszymi członkami społeczeństwa, przyswajając sobie niektóre znaczenia kultury młodzieżowej. Młodzi Y dążą do nawiązywania głębokich relacji o charakterze pozainstytucjonalnym – można mówić o „pokoleniu jakości, a nie ilości” w relacjach towarzyskich. Lubią zwracać na siebie uwagę, często naruszając intymność i prywatność innych, co uważa się za typowe dla „pokolenia *reality show*”. Unikają angażowania się w relacje z szerszym otoczeniem, jednocześnie na poziomie deklaracji nie wykluczają możliwości głębszego osobistego zaangażowania w wybrane problemy społeczne. Odczuwają obawy i niepewność przed profesjonalnymi kontaktami osobistymi twarzą w twarz. Nie potrafią dyskutować i mediować oraz prowadzić konwersacji i negocjacji<sup>33</sup>.

Świat wirtualny i realny to dla generacji Z ta sama rzeczywistość. jednakowo ważna. Goban-Klas zauważa, że dla tego pokolenia zanika rozróżnienie między sferą publiczną a sferą prywatną, między sceną a kulisami<sup>34</sup>. Młodzi internauci komunikują się bardziej przez „przepływ” informacji (portale społecznościowe), niż przez pojedyncze informacje (np. SMS). Są nieustannie podłączeni do Internetu. Większość zachowań jest realizowana przez smartfon.

Przestrzeń komunikacyjną pokolenia Alpha obok świata realnego tworzy świat wirtualny, wzbogacony o elementy rzeczywistości rozszerzonej oraz sztucznej inteligencji. Sherry Turkle zwraca uwagę na nowych „partnerów” procesów komunikacji i budowania więzi („nowa bliskość w samotności: przełom

---

<sup>31</sup> R. Huntley, *The world according to Y: inside the new adult generation*, Sydney 2006, s. 2.

<sup>32</sup> T. Goban-Klas, *Spoleczeństwo medialne*, Kraków 2005, <http://users.uj.edu.pl/~usgoban/files/medialnacywilizacja.pdf>, s. 235–242 [dostęp: 05.09.2017].

<sup>33</sup> D. Kubacka-Jasiecka, P. Passowicz, *Dorastanie we współczesności*, „Czasopismo Psychologiczne – Psychological Journal” 2014, t. 20, nr 2, s. 176–177; M. Gruchola, *Od pokolenia X...*, s. 31–48; eadem, *Pokolenie Alpha...*, s. 5–13.

<sup>34</sup> T. Goban-Klas, *W stronę społeczeństwa medialnego*, 27.03.2010, <http://www.up.krakow.pl/ktime/ref2005/goban.pdf>, s. 6–7 [dostęp: 07.11.2016].

robotyczny”<sup>35</sup>) oraz nowe środowisko/przestrzeń komunikacyjną („nowa samotność w bliskości: w sieci”<sup>36</sup>). Diagnozując „samotność” pokolenia Alpha, przewiduje, iż dorastające w otoczeniu elektronicznych gadżetów, smartfonów i robotów-zabawek, pozbawione poczucia bezpieczeństwa w relacjach międzyludzkich, przepełnione lękiem przed bliskością – w zdobyczach techniki szukać będzie sposobów na trwanie w iluzji związku, a równocześnie ochrony przed nim. Mając znajomych na całym świecie, jednocześnie będą bardzo samotni w globalnej sieci. Ciągłe dostępni online – coraz bardziej będą niedostępni offline. Turkle wprost pisze o przełomowym znaczeniu w budowaniu relacji, a raczej ich substytutów, robotyki oraz nowych technologii. Można prognozować, iż przedstawiciele pokolenia Alpha będą przedkładać komunikację zapośredniczoną, często pisemną (e-maile, komunikatory internetowe) nad bezpośrednią rozmowę.

### Podsumowanie

Przeprowadzone rozważania teoretyczne oraz analizy porównawcze potwierdzają sformułowaną na wstępie tezę, iż poszczególne media i technologie wraz ze swoim upowszechnieniem stanowią i nadal stanowią istotny czynnik kształtujący zachowania społeczne – i to nie tylko osób z młodego pokolenia, ale każdego, kto korzysta z nowych technologii. Każde pokolenie odbiorców/użytkowników modeluje nowe formy zachowań wobec mediów i technologii. Ustalono, że technologie zarówno kształtują, jak i są kształtowane przez człowieka, a także wpływają na zachowania użytkowników wobec i pod wpływem mediów. Istnieje znaczące przesunięcie od biernego użycia narzędzi komunikowania społecznego do zaangażowania użytkowników, którzy dzielą się treścią i danymi, współtworzą lub tworzą od podstaw nowe informacje i dane. Należy przypuszczać, że owo zaangażowanie będzie się pogłębiać, a tradycyjne media staną się znacznie mniej przydatne, co nie znaczy, że będą zbędne. Chociaż dla wielu przedstawicieli najmłodszej generacji świat wirtualny i realny to ta sama rzeczywistość, pocieszające jest, że wciąż są i będą użytkownicy mediów tradycyjnych, ceniący sobie rozsądek w korzystaniu z nowoczesnych narzędzi komunikacji.

---

<sup>35</sup> S. Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Kraków 2013, s. 45–187.

<sup>36</sup> *Ibidem*, s. 189–343.

