

## Aleksander PIECUCH

---

*Prof. nadzw. dr hab., Uniwersytet Rzeszowski, Wydział Pedagogiczny, Katedra Pedagogiki Pracy i Andragogiki, Laboratorium Zagadnień Społeczeństwa Informacyjnego, ul. ks. Jąłowego 24, 35-310 Rzeszów; e-mail: [apiecuch@ur.edu.pl](mailto:apiecuch@ur.edu.pl)*

---

### MEDIA CYFROWE A KULTURA DIGITAL MEDIA AND CULTURE

**Słowa kluczowe:** media cyfrowe, kultura.

**Keywords:** digital media, culture.

#### Streszczenie

W opracowaniu podjęto próbę zwrócenia uwagi wpływu mediów cyfrowych na kształtowanie się kultury. Jest to temat wielowątkowy i bardzo rozległy, przekraczający możliwości całościowego jego ujęcia w tak krótkim opracowaniu. Stąd zasygnalizowano tylko niektóre aspekty relacji pomiędzy mediami cyfrowymi a kulturą.

#### Abstract

The study attempts to draw attention to the influence of digital media on the development of culture. It is a multithreaded and very extensive topic, exceeding the possibilities of its comprehensive approach in such a short study. Thus, only some aspects of the relationship between digital media and culture have been signaled.

#### Wstęp

Skok cywilizacyjny, który dokonał się na przełomie wieków XX i XXI zawdzięczamy przede wszystkim rozwojowi środków informatyki i globalnej sieci Internet. Nikt nie wątpi w to, że owe innowacje zmieniły sposób naszego funkcjonowania w tej nowej dotąd nieznannej rzeczywistości, ale zmieniły także sposób odbioru tego świata. Wpłynęły na jego postrzeganie, na sposób myślenia, a w konsekwencji działania. Główne kanały informacyjne XX wieku, które serwowały społeczeństwu jedynie „słuszne” informacje przeszły do historii.

## Komunikacja

Komunikację, którą zapoczątkował w ostatniej dekadzie XX wieku nieśmiało Internet, obecnie rozwinął do rozmiarów globalnego medium wytwarzając przy tym zupełnie nową przestrzeń dla komunikacji międzyludzkiej i wymiany zróżnicowanej w swej formie informacji. Można zaryzykować stwierdzenie, że z jednej skrajności popadliśmy w drugą. O ile w minionym wieku informacja była ściśle dozowana społeczeństwu, o tyle teraz narzekamy na jej nadmiar, co literatura przedmiotu zwykła nazywać przeładowaniem informacyjnym, nadmiarowością informacji, a co niesie za sobą dalsze konsekwencje w postaci tzw. stresu informacyjnego (infostresu). Są to koszty społeczne, które ponosimy na skutek rozwoju współczesnej techniki. To także dowód na to, że technika nie ma wymiaru neutralnego<sup>1</sup>, bowiem zawsze i równocześnie występują negatywne i pozytywne skutki jej rozwoju. Istota rzeczy zamyka się mimo wszystko w naszych codziennych poczynaniach, a te zależą od preferowanego systemu wartości, który każdy przecież jakiś posiada. Cecha natychmiastowości w wymianie informacji wydaje się być kluczową dla zmieniającego się jak w kalejdoskopie obrazu świata. Czasem jedna informacja upowszechniona globalnie może zmienić jego obraz, wywołując nawet lawinę nieprzewidywalnych zdarzeń. Może zamienić życie jednostki w koszmar (cyberprzemoc, cyberagresja), może wpływać na poglądy pojedynczego człowieka, ale również i całych społeczeństw. W tym sensie, komunikacja na skalę globalną i masową ma wymiar negatywny i może być źródłem różnorodnych niebezpieczeństw.

Z niegdyś biernych odbiorców informacji, obecnie staliśmy się także jej nadawcami, odgrywając tym samym w społeczeństwie podwójną rolę – nadawców i odbiorców. W praktyce oznacza to bezpośredni udział we wpływie na przemiany, jakie się dokonują w różnych sferach życia człowieka, a „jednostka ludzka musi te zmiany nie tylko zaakceptować, ale także nauczyć się żyć w tej nowej rzeczywistości i współtworzyć ją”<sup>2</sup>. Uczestnictwo na masową skalę społeczeństwa w wirtualnym świecie, a także jego aktywność w globalnej przestrzeni komunikacyjnej, upoważnia do stawiania tezy o funkcjonowaniu człowieka w dwóch równoległych światach, które się wzajemnie przenikają, chociaż pod pewnymi względami bywają rozłączne.

Dla uściślenia rozważań, nie uciekniemy od konieczności odwołania się do eksplikacji pojęcia świat wirtualny. Możemy go zdefiniować jako „interaktywne,

---

<sup>1</sup> Tak uważa J. Ellul – francuski historyk i socjolog, zob. T. Goban-Klas, *Nadchodzące społeczeństwo medialne*, „Chowanna”, t. 2 (29), UŚ, Katowice 2007.

<sup>2</sup> S. Włoch, *Edukacja jaka? – szansą czy zagrożeniem ucznia* [w:] *Edukacja w społeczeństwie wiedzy*, red. K. Denek, A. Kamińska, W. Kojs, P. Oleśniewicz, Sosnowiec 2010.

przestrzenne, trójwymiarowe, multimedialne i stworzone dla wielu uczestników symulowane środowisko, w którym każdy uczestnik przyjmuje swoje alter ego i komunikuje się z innymi uczestnikami w czasie rzeczywistym”<sup>3</sup>.

## Kultura w wymiarze digital

Kultura w języku polskim występuje w kilku znaczeniach. Najogólniej można ją zdefiniować jako „całokształt materialnego i duchowego dorobku ludzkości gromadzony, utrwalony i wzbogacany w ciągu jej dziejów, przekazywany z pokolenia na pokolenie”<sup>4</sup>. W innych znaczeniach to: stopień doskonałości, sprawności w opanowaniu jakiejś specjalności, umiejętności, wysoki poziom czegoś, zwłaszcza rozwoju intelektualnego, moralnego; ale także mówimy o kulturze: technicznej, pracy, muzycznej, umysłowej, językowej, osobistej. Wzajemne przenikanie się świata rzeczywistego z wirtualnym upoważnia do stawiania pytań, w jaki sposób człowiek aktywnie uczestniczący w wirtualnych przestrzeniach komunikacyjnych korzysta z dóbr kultury i jaki wkład wnosi w jej rozwój. Wreszcie jak aktywność w sieci przekłada się na jej realny kształt (kultury) w społeczeństwie?

Technika cyfrowa zapoczątkowała nową jakość w przekazie informacji. Z równym powodzeniem przetwarza się obecnie teksty, grafikę, dźwięk. Nie miałyby to większego znaczenia, gdyby nie fakt, że owe odwzorowania wiernie odtwarzają oryginały i to w jakości HD. Między innymi dlatego z taką pieczołowitością w formie cyfrowej gromadzi się dorobek ludzkości. To nie tylko archiwizowanie unikatowych starodruków w formie cyfrowej, także bieżącego piśmiennictwa, ale również digitalizacja kinematografii i wszelkich innych dzieł sztuki. Jeśli do tego odwzorowania dodać możliwości animacyjne i symulacyjne techniki cyfrowej, to użytkownik mediów cyfrowych otrzymuje produkt wirtualny, dzięki któremu może zwiedzać Kaplicę Sykstyńską, czy Państwowe Muzeum Ermitażu. Jest to krok w kierunku upowszechniania kultury. Na pewno szczególnie cenny dla tych osób, które z jakichś ważnych życiowych powodów czy indywidualnych ograniczeń nie mogą osobiście odwiedzić pożądanego miejsca. Z drugiej strony to mimo wszystko kreowanie bezczynności i bierności konsumenta produktu cyfrowego, którego jedynym wysiłkiem jest otworzenie odpowiedniego linku. Nie w ten sposób do odbioru dóbr kultury przygotowuje się jej miłośnik. Ten zanim uda się w podróż, by zobaczyć określonego rodzaju dzieło, poczuć atmosferę miejsca, czyta i przygotowuje się do jego odbioru. Z dużym prawdopodobieństwem można przypuszczać, że tego rodzaju elementy

---

<sup>3</sup> U. Świerczyńska-Kaczor, *Model budowy interakcji przedsiębiorstwa z użytkownikami wirtualnych światów*, „Problemy Zarządzania” 2009, nr 2(24).

<sup>4</sup> M. Szymczak (red.), *Słownik języka polskiego*, Warszawa 1978.

przygotowania nie towarzyszą biernemu odbiorcy. Wobec tego mamy do czynienia z pozorowanym uczestnictwem w kulturze.

Cyfrowe zasoby dóbr kultury zgromadzone w sieci stają się także punktem wyjścia (zaczepienia) dla twórczości innych. „Oczywiście sztuka popularna oraz profesjonalna zawsze polegała na przetwarzaniu i adaptowaniu dziedzictwa kulturowego, obecnie jednak zjawisko to posunęło się wyraźnie o krok dalej”<sup>5</sup>. Obiekty „istniejące” w postaci cyfrowej z łatwością dają się modyfikować. Możliwości takie stwarza szeroka gama istniejących narzędzi IT. Nawet oprogramowanie rozpowszechniane na licencji freeware umożliwia takie modyfikacje. Dla przykładu np.: z kilku dowolnych utworów muzycznych można zrobić kolejny, podobny zabieg można wykonać dla nagrań wideo, a z kilku wypowiedzi werbalnych wytworzyć kolejną wypowiedź. W efekcie takich „twórczych” poczynań otrzymuje się nowe produkty cyfrowe, tylko czy można ów proces z pełną odpowiedzialnością nazywać wzbogacaniem kultury, czy może jest to zakłamywanie pewnych obiektywnie istniejących faktów/utworów?

Nie można odmówić wielu autorom oryginalności ich dzieł powstałych od początku, ale z wykorzystaniem wyłącznie technik cyfrowych. Wobec tego pojawia się pytanie o sposób klasyfikowania takiego utworu, chociaż nie w każdym przypadku (np. muzyka elektroniczna). Podziwiając „Bitwę pod Grunwaldem” Matejki, ma się tę świadomość, że stoi się przed jednym jedynym i niepowtarzalnym dziełem – nie ma, nie było i nie będzie takiego drugiego. Można podziwiać kunszt i talent malarza. Jeśli tego rodzaju twórczość odnieść do grafiki komputerowej – to dzieło tak powstałe jakkolwiek nie byłoby ono piękne, może być powielone setki a nawet miliony razy. Za każdym razem będzie ono identyczne z oryginałem, w każdym pikselu. Jest także czymś zupełnie fikcyjnym, czymś co nie istnieje bo nie ma natury rzeczy, a można je podziwiać tylko wówczas gdy bez zarzutu działają komputery i sieć. Czy taką twórczość należy uznać za trwały wkład w dorobek kultury? Rzecz nie dotyczy tylko powyższego przykładu, ale odnosi się do każdej działalności człowieka w niematerialnym wirtualnym świecie. Zatem czy jest to kultura w pełnym tego słowa znaczeniu czy tylko kultura tymczasowa? Jak zauważa R. Kapuściński, „paradoks współczesnej kultury polega na tym, że ponieważ historię najczęściej widzimy na ekranie, a nie obserwujemy jej w rzeczywistości, w jej realnym osadzeniu, to zaczynamy postrzegać ją jako fikcyjną. Historia fikcyjna staje się coraz bardziej jedyną historią, jaką znamy. (...) To media są rzeczywistością. Nastąpiła zupełna zmiana, wręcz rewolucja na te tematy”<sup>6</sup>.

Zasygnalizujmy jeszcze jeden wątek związany z kulturą codzienną. W świetle ogólnodostępnych badań i analiz, aktywność zdecydowanej większości społeczeństwa, po spełnieniu obowiązków szkolnych, pracowniczych, domowych

---

<sup>5</sup> J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów*, Warszawa 2010.

<sup>6</sup> R. Kapuściński, *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny” 1995, nr 7.

przenosi się do świata wirtualnego. „Symptodem zachodzących obecnie przemian społecznych i kulturowych jest »decentralizacja więzi«, która przejawia się m.in. tym, że więzi te przybierają charakter sieciowy. Tworzą się nowe więzi oparte nie na pokrewieństwie czy sąsiedztwie, ale na wspólnocie zainteresowań. Prowadzi to do powstania »wirtualnej towarzyskości« zamiast bezpośrednich kontaktów”<sup>7</sup>. Cechuje je: „niestabilność tożsamości, anonimowość, zrównanie statusu użytkowników, pokonanie ograniczeń przestrzennych, rozciąganie i zagęszczanie czasu, zwiększona dostępność kontaktów, możliwość permanentnego zapisu interakcji, inne stany świadomości przypominające »cyfrowe delirium«”<sup>8</sup>. Zachowania opisane wymienionymi cechami stały się już w zasadzie standardem w kontaktach wirtualnych. Każdy może zostać kim chce, nikt nie weryfikuje tożsamości użytkowników. Poza szczególnymi przypadkami, nikt też nie wyciąga konsekwencji wobec „wirtualnych” użytkowników. Umacnia to tylko w przekonaniu, że w Sieci niemal wszystko jest dozwolone. Bezkarne można schować się za wymyślonym przez siebie *nickiem*.

Wirtualna przestrzeń komunikacji jest tą, w której postępuje dehumanizacja i diametralnie zmienia się aksjologia jej użytkowników. Prawdopodobnie większość z nich nie byłaby zdolna do takich zachowań, jakie uprawia w wirtualnym świecie w realnym rzeczywistym środowisku. Z drugiej strony rosnący czas przebywania w Sieci szczególnie młodzieży, prowadzi do zatarcia się granic pomiędzy tym co realne a tym co wirtualne. Stąd coraz częściej obserwuje się przenoszenie agresji ze świata wirtualnego gier komputerowych do świata realnego, co skutkuje niejednokrotnie najtragiczniejszymi konsekwencjami. Oto kilka przykładów:

– „2006 r. – gdańska gimnazjalistka Ania popełniła samobójstwo na skutek przemocy doznanej ze strony rówieśników. Akt krzywdzenia dziewczyny nagrano telefonem komórkowym,

– 2010 r. – Tyler Clementi, utalentowany osiemnastoletni skrzypek i student Rutgers University in Piscataway w New Jersey popełnił samobójstwo skacząc z mostu po ujawnieniu filmu z sieciowej kamerki wideo,

– 2013 r. – dwie nastoletnie dziewczynki zostały skazane przez sąd w szwedzkim Göteborgu za pisanie obraźliwych uwag i umieszczanie ich obok zdjęć 38 młodych osób, głównie dziewcząt, za pośrednictwem anonimowego konta na Instagramie,

– 2015 r. – Carla Jamerson, czternastoletnia uczennica z Las Vegas w Nevadzie popełniła samobójstwo. Była ofiarą cyberprzemocy od lat. Jamerson pomimo próśb o pomoc nie otrzymała jej i powiesiła się”<sup>9</sup>.

---

<sup>7</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji* [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek, Katowice 2009.

<sup>8</sup> B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym* [w:] *Człowiek a światy wirtualne...*

<sup>9</sup> M. Tanaś, *Primum non nocere a internetowa przestrzeń wolności i aktywności nastolatków* [w:] *Nastolatki wobec Internetu*, red. M. Tanaś, Warszawa 2016.

Statystyki charakteryzujące przemoc, cyberagresję, cyberoszustwa w Sieci rosną z roku na rok<sup>10</sup>. Oprócz powyższych negatywnych zachowań daje się wyraźnie zauważyć zwrot aksjologii w kierunku hedonistycznym. W Sieci kwitnie kult młodości i piękna, a większość czasu młodzież poświęca na pielęgnowanie swojego wizerunku na portalach społecznościowych i sprawdzaniu liczby *lajków*.

## Podsumowanie

Interakcje, jakie zachodzą w wirtualnej przestrzeni komunikacji z jednej strony są wyrazem demokratyzacji życia społecznego, bowiem w żaden sposób nikomu nie ograniczają możliwości wypowiedzi na dowolny temat. Z drugiej strony zacierające się granice pomiędzy tym co rzeczywiste i nierzeczywiste prowadzą w skrajnych przypadkach do różnego rodzaju wynaturzeń, których skutki z całą mocą ujawniają się jednak w świecie materialnym – rzeczywistym. Ugruntowany przez wieki porządek świata rzeczywistego, kanon kultury zaburzają pierwiastki ze świata wirtualnego. Relacje międzyludzkie *face to face* zastąpiły relacje *człowiek – sieć – człowiek*, a wartości takie jak prawda, dobro, piękno dziś zastępuje wirtualne: prawda, dobro i piękno.

## Bibliografia

- Goban-Klas T., *Nadchodzące społeczeństwo medialne*, „Chowanna” 2007, t. 2 (29), UŚ, Katowice.
- Kapuściński R., *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny” 1995, nr 7.
- Szumera G., *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji* [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek, Wyd. UŚ, Katowice 2009.
- Szymczak M. (red.), *Słownik języka polskiego*, PWN, Warszawa 1978.
- Świerczyńska-Kaczor U., *Model budowy interakcji przedsiębiorstwa z użytkownikami wirtualnych światów*, „Problemy Zarządzania” 2009, nr 2(24).
- Tanaś M., *Primum non nocere a internetowa przestrzeń wolności i aktywności nastolatków* [w:] *Nastolatki wobec Internetu*, red. M. Tanaś, NASK, Warszawa 2016
- Van Dijk J., *Spoleczne aspekty nowych mediów*, PWN, Warszawa 2010.
- Włoch S., *Edukacja jaka? – szansą czy zagrożeniem ucznia* [w:] *Edukacja w społeczeństwie wiedzy*, red. K. Denek, A. Kamińska, W. Kojs, P. Oleśniewicz, Sosnowiec 2010.
- Zeler B., Żydek-Bednarczuk U., *Homo communicans w świecie wirtualnym* [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek, Wyd. UŚ, Katowice 2009.
- Kamieniecki W., Bochenek M., Tanaś M., Wrońska A., Lange R., Fila M., Loba B., Konopczyński F., *Raport z badania. Nastolatki 3.0*, NASK, Warszawa 2017.

---

<sup>10</sup> Warto zapoznać się z raportami: W. Kamieniecki, M. Bochenek, M. Tanaś, A. Wrońska, R. Lange, M. Fila, B. Loba, F. Konopczyński, *Raport z badania. Nastolatki 3.0*, NASK, Warszawa 2017; Raport NIK, *Zapobieganie i przeciwdziałanie cyberprzemocy wśród dzieci i młodzieży*, Warszawa 2017.