

Roman Bäcker: Nowy wspaniały informatyczny świat?

W żadnej wcześniejszej epoce nie było tak rozbudowanych narzędzi obserwacji przemieszczania się mas ludzi, dokonywanych przez nich zakupów, kontaktowania się z innymi pośrednio lub bezpośrednio, jak w erze informatycznej – pisze Roman Bäcker w „Teologii Politycznej Co Tydzień”: „Huxley. Nowoczesność jako dystopia”.

Antyutopia Aldousa Huxleya *Brave New World* z 1932 roku jest jedną z najmocniejszych literackich krytyk industrialnego świata. W świecie tym wszystko jest podporządkowane wymogom maszyn włącznie z samymi ludźmi – pozbawionymi uczuć, bez rodzin i nawet bez możliwości wyobrażenia sobie, że istnieją ojcowie, matki i dzieci. W świecie, w którym wszystko jest produkowane włącznie z ludźmi. Ci ostatni stają się podobni do hodowanych na przemysłową skalę zwierząt.

Czy w dzisiejszym świecie w coraz to większym stopniu wkraczającym do ery informatycznej ludzkość podlega procesom o tym samym charakterze? Czy przestajemy być ludźmi, a stajemy się programowanymi, sterowanymi i manipulowanymi zwierzo-robotami? I szerzej: czy jeszcze jesteśmy podmiotami decydującymi o sobie, czy może stajemy się w coraz większym stopniu uprzedmiotowieni?

Pierwsza fala refleksji socjologicznej i politologicznej na początku rewolucji informatycznej miała charakter skrajnie optymistyczny. Ludzkość otrzymała niespotykane wcześniej narzędzia masowej i bezpośredniej komunikacji znacznie poszerzającej możliwości nawiązywania i podtrzymywania więzi społecznych. Możliwe stało się znaczące poszerzenie demokracji bezpośredniej z poziomu lokalnego (wiejskiego czy małego osiedla) na wszystkie szczeble struktur politycznych. Najbardziej reprezentatywna dla tego nurtu jest książka Manuela Castellsa *Społeczeństwo sieci*. Hiszpański minister edukacji dowodził w niej, że istotą nowego świata jest sieć powiązań komunikacyjnych, a węzły w tej sieci mogą być tworzone przez każdego.

Po wielkim kryzysie finansowym roku 2008 optymizm ten nie mógł już być zbyt wielki. Dobitnie się okazało, że o najważniejszych sprawach rozstrzygają wielkie korporacje, sieci banków i państwa. Ludzie pieniądza i decyzji rządzą światem podporządkowując swoim interesom również zasady kreowania i sposoby istnienia sieci komunikacyjnych oraz przebiegu strumieni informacji. Jednym z takich mechanizmów stabilizujących ład wywłaszczania ludzi z podmiotowości w erze informatycznej jest zjawisko *filter bubbles* (filtrujących baniek) opisane w 2011 roku przez Eli Pariser. Algorytmy stosowane przez największe sieci społecznościowe zwiększają częstotliwość pokazywania nam tych autorów postów, które komentujemy i lubimy oraz sugerują nam te grupy społecznościowe, do których nam jest bliżej.

Wszyscy ci, którzy mają odmienne poglądy są skutecznie, niewidzialnie i bezboleśnie usuwani z naszego świata na ekranie. Stajemy się częścią przytulnego i bezpiecznego internetowego środowiska społecznego, w którym wszyscy się ze sobą zgadzamy i tym samym wzajemnie się lubimy. Każde pojawienie się odmiennego poglądu jest traktowane jako zagrożenie dla naszego świata. Emocje, niemożność dyskusji, personalizacja sporów oraz wszelkich wyborów w reżimach demokratycznych, a w jeszcze większym stopniu autokratycznych, to tylko niektóre konsekwencje funkcjonowania w internetowych sieciach społecznościowych. Wybieramy to, co ładne, przyjemne i zabawne, gdyż nie lubimy tego, co przedstawia się nam jako brzydkie, złe i smutne. Decydujący o naszych wyborach jest przedstawiany nam wizerunek, a my nie potrafimy nawet ocenić jego prawdziwości.

Jednakże sieci społecznościowe to tylko jedno z wielu narzędzi internetowych. Ogromnie poszerzyło się spektrum rozrywki – entertainment. „Wydarzeniem”, które ma nas zafrapować, zaciekawić lub choćby na chwilę przyciągnąć naszą uwagę może być wszystko. O ile zwierzęta oraz ludzie w świecie przed-konsumpcyjnym potrafili z tła wydobywać to, co jest zagrożeniem lub zwiększa szanse na przetrwanie, to teraz uczymy się zajmować tylko tym, co sprawia nam przyjemność. W konsekwencji docierające do nas informacje (tylko po to by wzbudziły nasze zainteresowanie) przybierają formę typową dla igrzysk. Stają się częścią infotainment. Znajdowanie informacji dzięki internetowi jest w porównaniu z czasami przed-informatycznymi bezgranicznie łatwe. Brak jest odpowiednich aplikacji, ale w jeszcze większym stopniu nawyków i umiejętności weryfikowania informacji, ich konfrontowania oraz wyciągnięcia wniosków dotyczących znaczenia bardziej skomplikowanych przekazów informacyjnych.

Era informatyczna cechuje się nieustannym, gwałtownym i niepowstrzymanym pojawianiem się nowości i to na wszelkich możliwych płaszczyznach. W epoce industrialnej umiejętność czytania i pisanie była furtką otwierającą wszelkie możliwe drogi do dowolnych ról zawodowych pełnionych zazwyczaj przez całe życie. W erze informatycznej konieczne jest bezustanne nabywanie nowych umiejętności, obsługi nowoczesnych maszyn, technologii, aplikacji i procedur choćby po to, by móc wciąż pełnić tę samą rolę zawodową. O ile w poprzednich epokach istniała – w rozumieniu Margaret Mead – kultura postfiguratywna przyswajająca wzorce i wiedzę od przodków, to w świecie informatycznym coraz bardziej znacząca jest kultura prefiguratywna, w której to młodzi uczą starsze pokolenia nie tylko wzorców postępowania i ubierania się, ale i radzenia sobie w świecie cyfrowym. Oznacza to, że w tym nieustannym potoku nowości zaczyna zanikać zdolność do ich osvajania, powolnego eliminowania niedostatków oraz uczenia się ich maksymalnego wykorzystywania. Dotyczy to nie tylko sprzętów jednorazowego (lub krótkotrwałego) użytku, ale wszelkich wytworów kulturowych. Brak jest na to czasu. Jeśli bowiem nie zaadaptujemy natychmiast nowości, to sami się wyeliminujemy choćby z życia zawodowego. A na nic innego czasu już nie starcza.

Powyższy obraz uprzedmiotowionego i dowolnie manipulowanego tłumu samotnych ludzi wpatrujących się w nieustannie przesuwane ekrany jest powszechnie obserwowalny na ulicach wszystkich miast świata. Czy jednak jest to obraz, który może zostać potraktowany jako powszechnie obowiązujący w całym świecie informatycznym? Przebywanie na ulicach jest czymś przejściowym. Jest czasem przemieszczania się między miejscami wykonywania swoich

podstawowych ról społecznych. Tym samym zajmujemy się tym, co można robić w nieznanym sobie tłumie tych ludzi, których za chwilę już nigdy więcej nie zobaczymy.

W każdej epoce o możliwości przetrwania decyduje wykonywanie ról społecznych zgodnie ze społecznymi oczekiwaniami. Tym samym to obowiązujące normy społeczne tworzą przestrzeń (pulę) ról społecznych związanych z reprodukcją życia biologicznego, czy istnienia grup społecznych. Ta pula jest coraz bardziej poszerzana od czasów rewolucji kulturowej zapoczątkowanej wiosną 1968 roku. Rewolucja ta nie miała charakteru wyłącznie obyczajowego (poszerzenia akceptowanych lub tolerowanych ról nie tylko nieheteronormatywnych). Polegała również na przełamywaniu sztywnych, hierarchicznych barier społecznych oraz likwidowaniu ograniczeń w definiowaniu kryteriów wypełniania ról społecznych. Najbardziej widoczne jest przełamywanie stereotypów dotyczących kobiecych i męskich ról zawodowych.

Era informatyczna przyspieszyła procesy destrukcji społeczeństwa patriarchalnego. W poprzednich epokach siła fizyczna, szybka orientacja w przestrzeni oraz umiejętność wydawania i egzekwowania krótkich i jasnych poleceń decydowały o przetrwaniu w nieprzyjnym środowisku (i to nie tylko) przyrodniczym. Patriarchat stabilizował te wzorce społeczne zwiększające szanse na przetrwanie. W epoce informatycznej żadna z tych przewag nie ma znaczenia. Wręcz odwrotnie – ich użycie może doprowadzić do negatywnych skutków. W przypadkach koniecznych natomiast człowiek niezależnie od płci może zastosować siłę fizyczną przy pomocy posiadanych narzędzi. Era

informatyczna w dojrzałej postaci to epoka nie tyle matriarchalna co feminalna. Opiera się bowiem raczej na perswazji, nakłanianiu i kreowaniu wizerunków niż na sile fizycznej i rozkazach.

Powstaje nowy świat, ale jest on oparty na tych samych podstawowych zasadach życia społecznego co poprzednie epoki. Jest to świat bazujący na poprzednich epokach, a nie będący ich przeciwieństwem lub dążący do ich całkowitej destrukcji. Nie oznacza to jednak istnienia tych samych wzorców kulturowych i sposobów postrzegania rzeczywistości. Jest to gruntowna zmiana, ale nie anihilacja starego świata.

Oznacza to, że w dalszym ciągu będzie istniało też podstawowe rozróżnienie typowe dla każdej większej zbiorowości społecznej pomiędzy ludźmi upodmiotowionymi (a więc zdolnymi do podejmowania samodzielnych decyzji) a uprzedmiotowionymi. Im większy jest udział ludzi upodmiotowionych politycznie w danym społeczeństwie, tym większy jest poziom stabilności reżimu demokratycznego. I odwrotnie – im większy jest udział uprzedmiotowionych mas, tym reżim autokratyczny ma większe szanse na stabilne istnienie.

W erze informatycznej istnieją nowe, nieznane wcześniej narzędzia i zasoby, które mogą być używane zarówno przez upodmiotowiony naród polityczny, jak i przez grupy polityczne opierające się na uprzedmiotowionych masach. Do nich należy system powszechnej obserwacji (surveillance). W żadnej wcześniejszej epoce nie było tak rozbudowanych narzędzi obserwacji przemieszczania się mas ludzi, dokonywanych przez nich zakupów, kontaktowania się z innymi pośrednio lub bezpośrednio, jak w erze informatycznej. O ile w

poprzednich epokach można było inwigilować niewielką liczbę osób i to przy pomocy dużych zasobów, w tym i ludzkich (obserwatorzy, tajni współpracownicy, prowokatorzy itd.), to w tej chwili istnieją liczne automatyczne systemy rejestracji wszystkich aspektów życia społecznego całej populacji.

Jeśli są one rozproszone, a dysponenci baz danych są poddani kontroli społecznej (a więc np. są odpowiedzialni prawnie za łamanie zasad ochrony danych osobowych w państwie prawa), to systemy obserwacji nie są zagrożeniem dla podmiotowości politycznej. Jeśli natomiast te dwa warunki nie są spełnione, to możliwe jest utrzymywanie populacji w stanie uprzedmiotowienia. Jednakże wtedy konieczne jest potraktowanie takiej jednolitej bazy danych systemu powszechnej obserwacji jako podstawy dla stosowania norm społecznych wymuszających posłuszeństwo wobec rządzącej klasy. Takie rozwiązanie zwane systemem społecznego zaufania (Social Credit System) jest wdrażane w Chinach. Pomimo tego, że zapowiadano, iż zostanie on wdrożony do 2020 roku, to do końca roku 2023 jeszcze w pełni nie działał. Nie jest też znana skala typowego w takich sytuacjach zjawiska podwójnego życia rozpoznawanego np. przez Ervinga Goffmana opisującego instytucje totalne. W twardych reżimach autokratycznych często traktowanych jako totalitarne (Korea Północna, Kuba, Tadżykistan) systemy inwigilacji w dalszym ciągu są oparte na donosach najbliższych (sąsiadów lub członków rodziny). Tym samym nie można przekonująco w całości potwierdzić, że systemy powszechnej inwigilacji w erze informatycznej są skutecznym narzędziem dla stabilizowania reżimów autokratycznych.

Era informatyczna nie jest nowym wspaniałym światem w rozumieniu Aldousa Huxleya. Pomimo ogromnych ułatwień i niespotykanego we wcześniejszych epokach komfortu życia pojedynczy ludzie i całe społeczeństwa muszą rozwiązywać ciągle nowe problemy i to w dodatku o wiele poważniejsze niż w poprzednich epokach. I tak samo jak w poprzednich epokach jedną z najważniejszych kwestii jest ciągle napięcie pomiędzy wolnymi ludźmi a tymi wszystkimi, którzy chcą im tę wolność odebrać.

Roman Bäcker

Fot. Gibrán Aquino, CC BY-SA 4.0

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego
