

Miroslaw Lakomy
Uniwersytet Ignatianum w Krakowie
<https://orcid.org/0000-0003-0556-1379>
<https://doi.org/10.35765/slowniki.433>

Nowe technologie a stosunki polityczne

Streszczenie

DEFINICJA POJĘCIA: Nowe technologie rozumiemy tutaj jako technologie ICT (ang. *Information and Communication Technologies*, pol. TIK – technologie informacyjno-komunikacyjne lub teleinformacyjne). Definiujemy je jako rodzinę technologii służących do gromadzenia, przetwarzania i przesyłania informacji w formie cyfrowej.

ANALIZA HISTORYCZNA POJĘCIA: Źródeł technologii ICT możemy poszukiwać już w początkach XIX wieku, jednakże pojawiają się one dopiero w tzw. informacjonizmie. Pierwotnie zaczęto posługiwać się tym terminem w Japonii, gdzie występował w postaci *jōhōka shakai*.

UJĘCIE PROBLEMOWE POJĘCIA: Tematyka zależności stosunków politycznych od stanu technologii ma stosunkowo długą tradycję w nauce i pierwotnie nazywano ją teorią postępu. Podwaliny pod nią położyli w XVIII wieku we Francji Jean Antoine Nicolas de Condorcet oraz Anne Robert Jacques Turgot. Ich koncepcja słusznie opierała się na przekonaniu o kreatywnej sile ludzkiego rozumu. W wieku XIX istotny wkład w rozwój nurtu naukowego, charakteryzowanego współcześnie jako determinizm technologiczny, wnieśli amerykańscy antropolodzy ewolucyjni Lewis Morgan i Thorstein Veblen, a w wieku XX – Harold Innis i Marshall McLuhan.

REFLEKSJA SYSTEMATYCZNA Z WNIOSKAMI I REKOMENDACJAMI: Nowe technologie ICT, rozumiane jak wyżej, zostały dostrzeżone przez aktorów politycznych już z początkiem lat 90. XX wieku, czyli w okresie raczkującego jeszcze Internetu pierwszej generacji (Web 1.0). Inicjatorem

tych skromnych początków wykorzystania nowych narzędzi komunikowania politycznego był Lamar Alexander. Największy wkład w twórcze wykorzystanie narzędzi nowomediálních w komunikowaniu politycznym wniósł Barack Obama, który dwukrotnie (2008 i 2012) wygrał wybory prezydenckie w USA.

Słowa kluczowe: nowe technologie ICT, stosunki polityczne, interakcja polityczna, sztuczna inteligencja, technologie kognitywne

Definicja pojęcia

Na wstępie należy doprecyzować, że w niniejszym artykule rozważania na temat nowych technologii w relacji do polityki zostaną zawężone i koncentrować się będą na technologiach ICT (ang. *Information and Communication Technologies*, pol. TIK – technologie informacyjno-komunikacyjne lub teleinformacyjne). Założenie to jest niezbędne, ponieważ wspomniane w temacie nowoczesne technologie są rezultatem innowacyjnej działalności człowieka w wielu obszarach jego aktywności (takich jak np. elektronika, telekomunikacja, robotyka, biotechnologia, medycyna, wojskowość, kosmos itp.). Najnowsze osiągnięcia technologiczne dotyczą szczególnie komputerów kwantowych czy supercienkich mikroprocesorów (3 nm). W prezentowanej publikacji interesować nas będą zagadnienia występujące na styku nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych i polityki.

W tym kontekście należy zauważyć, iż we współczesnym świecie najważniejszym zasobem o charakterze strategicznym są informacje, która gromadzi się i przetwarza z pomocą technologii informacyjnych (IT). Dokonajmy zatem krótkiego przeglądu definicji tego pojęcia.

Główny Urząd Statystyczny definiuje ICT następująco: „rodzina technologii gromadzących, przetwarzających i przesyłających informacje w formie elektronicznej” (GUS). Zdaniem Ewy Oleksiejczuk i Anny Oleksiejczuk do technologii informacyjnych i telekomunikacyjnych zalicza się: „sprzęt informatyczny i telekomunikacyjny; infrastrukturę telekomunikacyjną; oprogramowanie; informatyczne systemy i struktury; metody przetwarzania informacji” (Oleksiejczuk & Oleksiejczuk, 2009). Wojciech Leoński z kolei zauważa, że pojęcie ICT obejmuje:

wszystkie media komunikacyjne (Internet, sieci bezprzewodowe, sieci *Bluetooth*, telefonia stacjonarna, komórkowa i satelitarna, technologie komunikacji dźwięku i obrazu); media umożliwiające zapis informacji (pamięci przenośne, dyski twarde, dyski CD/DVD, pamięć USB); sprzęt umożliwiający przetwarzanie informacji (komputery osobiste, serwery, sieci komputerowe), aplikacje informatyczne oraz złożone systemy (Leoński, 2014).

Takie definiowanie omawianego terminu jest bardzo nieprecyzyjne, a jednocześnie zbyt szerokie. Dla przykładu Internet ma budowę warstwową i składa się z: warstwy fizycznej (sieć światłowodowa),

logistycznej (odpowiedzialnej za przepływ informacji cyfrowych pomiędzy 22 miliardami urządzeń w sieci) oraz treści. W kontekście omawianego tematu interesować nas będzie warstwa treści.

Leszek Porębski, jako jeden z prekursorów w Polsce, rozpoczął badania nad technologiami ICT i demokracją. Jego zdaniem „nowe technologie informacyjne i komunikacyjne (*Information and Communication Technologies* – ICT) są już od wielu lat przedmiotem analiz realizowanych w bardzo różnych perspektywach badawczych. Z punktu widzenia politologii kluczowe znaczenie ma odpowiedź na pytanie: jak ICT zmieniają funkcjonowanie państwa i systemu politycznego” (Porębski, 2013, s. 60). Pogłębioną analizę tej problematyki można odnaleźć także w publikacji Mirosława Lakomego – *Demokracja 2.0. Interakcja polityczna w nowych mediach* (Lakomy, 2013), która rozszerzyła rozumienie omawianych technologii o media społecznościowe takie jak Second Life, Facebook, YouTube czy Twitter (obecnie platforma X). W ostatnich dwóch dekadach korporacje GAMMAX (Google, Amazon, Microsoft, Meta, Apple, X) odgrywają znaczącą rolę w procesach globalizacji i stały się silnym aktorem politycznym dysponującym znacznymi wpływami. Znakomitej wykładni mechanizmów funkcjonowania GAMMAX w świecie biznesu i polityki dokonała Shoshana Zuboff w monografii *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy* (Zuboff, 2020). Jej zdaniem żyjemy w świecie, w którym zaledwie kilka osób (Sergey Brin, Larry Page, Bill Gates, Mark Zuckerberg, Jeff Bezos, Elon Musk) włada znaczną częścią światowej przestrzeni informacyjnej (nadwyżka behawioralna), która medializuje nasze życie, relacje społeczne i stosunki polityczne. Począwszy od 2022 roku niezwykle dynamicznie zaistniała najważniejsza technologia późnego informacjonizmu – sztuczna inteligencja (AI), która postrzegana jest jako kolejna rewolucja. Szerzej: technologia ta zaliczana jest do grupy technologii kognitywnych o bogatym spektrum zastosowań praktycznych, w tym także w kontekście politologicznym. Pierwszą powszechnie dostępną aplikacją stał się Chat GPT (*Generative Pre-trained Transformer* – Generatywny Wstępnie Trenowany Transformator) firmy Open AI, który umożliwia komunikację z komputerem w języku naturalnym i realizuje polecenia człowieka wprowadzane w postaci tzw. promptów. Chat GPT stanowi współczesną realizację wizji Norberta Wienera (twórcy cybernetyki) z 1948, kiedy to po raz pierwszy sformułował tezę

o komunikacji człowieka z maszyną. Ówczesne krytyczne recenzje jego monografii nacechowane były niezrozumieniem sformułowanej przez niego koncepcji.

W nawiązaniu do wyżej zaprezentowanych stanowisk trzeba stwierdzić, że dalszej dyskusji zostaną poddane terminy „nowe technologie” – w rozumieniu nowe media (*social media*) – oraz „sztuczna inteligencja”. Począwszy od lat 60. XX wieku wielu autorów zajmowało się opisem tych terminów z różnym skutkiem, co przyniosło nam bogactwo różnorodnych definicji. W dalszym opisie przyjmujemy rozumienie pojęcia nowych technologii jako tożsame z pojęciem nowych mediów i sztuczną inteligencją. Najważniejsze ich cechy konstytutywne to:

- cyfrowość,
- multimedialność (tekst, fotografia, film, dźwięk),
- komunikacja horyzontalna typu wielu do wielu, w przeciwieństwie do komunikacji wertykalnej typu jeden do wielu, charakterystycznej dla mediów masowych,
- interaktywność – możliwość wzajemnego oddziaływania na siebie i komunikowania się z niemal każdym użytkownikiem globalnej sieci,
- prosumpcyjność – zamienność roli nadawcy i odbiorcy,
- partycypacyjność – aktywne uczestnictwo we współtworzeniu, informowaniu, konsultowaniu i współdecydowaniu, typowe dla rozwiniętej demokracji, stanowi element szerszej kultury uczestnictwa,
- afiliacyjność – członkostwo we wspólnotach internetowych (neotrybalizm),
- w przypadku sztucznej inteligencji generatywnej – autonomiczność.

W skład technologii komunikacyjnych umożliwiających interakcje polityczne w nowych mediach zaliczamy obecnie:

- pocztę elektroniczną, używaną od lat 70. XX wieku,
- strony www (narzędzie stworzone w latach 90. XX wieku przez Tima Bernersa Lee, jako wówczas dominujące w sieci, cechujące się komunikacją o charakterze wertykalnym, stąd niektórzy autorzy nazywali je starymi nowymi mediami),
- rosnącą w siłę i zyskującą ogromne zasięgi społeczne blogosferę oraz związane z nią zjawiska kulturowe influencingu, podcastingu i streamingu,

- fora dyskusyjne i czaty internetowe, w tym również czaty z AI,
- memosferę, która opiera swoje funkcjonowanie na wiralowym mechanizmie rozprzestrzeniania treści (post, fotografia, film, nagranie dźwiękowe, cyfrowy kolaż),
- media społecznościowe (*social media*), umożliwiające nawiązywanie kontaktów i budowanie społeczności za pośrednictwem stron profilowych, współtworzenie i współdzielenie. Do najważniejszych obecnie, z punktu widzenia komunikowania politycznego, zaliczamy: platformę mikrobloggingową X (dawniej Twitter), platformę Meta (wcześniej Facebook), TikTok, Instagram.

Wymienione wyżej technologie nowomediálne umożliwiły rozbięcie monopolu mediów masowych i odejście od komunikacji jednostronnej, typowej dla komunikacji propagandowej.

Drugim terminem wskazanym w tytule opracowania są „stosunki polityczne”. Kategoria ta opisywana jest w wielu publikacjach naukowych zarówno z perspektywy nauk o polityce, jak i socjologii czy nauk o komunikacji społecznej i mediach. W ogólnym rozumieniu pojęcie to definiujemy jako relacje zachodzące w systemie politycznym (będącym podsystemem systemu społecznego), obejmującym interakcje zachodzące pomiędzy podmiotami politycznymi (aktorami politycznymi, aktorami społecznymi, obywatelami, instytucjami). W kontekście istoty technologii ICT stosunki polityczne interesują nas głównie z punktu widzenia obiegu informacji między poszczególnymi elementami składowymi systemu politycznego. Ewa Maria Marciniak słusznie przekonuje, że

polityka ma charakter komunikacyjny (...). Po pierwsze, jako istotna sfera społeczna musi być komunikowalna. Chodzi tu o przedstawianie polityki, które jest tak samo ważne jak jej tworzenie i realizowanie. Przedstawianie polityki jest procesem obejmującym informowanie o wydarzeniach i zjawiskach mających sens polityczny oraz interpretowanie i wyjaśnianie tych zjawisk, czyli czynienie ich zrozumiałymi. Po drugie, komunikacyjny charakter polityki oznacza wymianę idei i informacji pomiędzy działającymi w przestrzeni politycznej aktorami – politykami, partiami politycznymi, instytucjami. Po trzecie, polityka i komunikacja mają ten sam ontologiczny charakter, zakotwiczone są w jakiejś wspólnocie (politycznej i komunikacyjnej) – wymagają wspólnotowych działań, więziotwórczych aktów komunikacyjnych (Marciniak, 2012, s. 13).

Na takie właśnie wyzwania odpowiadają technologie ICT. Trzeba tu dodać, że w okresie Web 2.0 (Internetu drugiej generacji) technologie

ICT są symbiotycznie związane z podmiotami politycznymi, wchodzącymi w wielowektorowe stosunki polityczne, dzięki którym możliwe jest – jak twierdziła Marciniak – „wypełnianie przestrzeni komunikacji politycznej różnorodnymi interpretacjami wydarzeń” (Marciniak, 2012, s. 21). Owe stosunki polityczne w formie interakcji obserwujemy w mediach społecznościowych, szczególnie na platformie X, gdzie krzyżują się opinie znanych, rozpoznawalnych aktorów politycznych i zwykłych obywateli.

Zatem w kontekście przyjętych wyżej założeń dotyczących definiowania technologii ICT przyjmujemy perspektywę interakcyjną do pojmowania stosunków politycznych. Opieramy się tutaj także na opinii B. Dobek-Ostrowskiej, która twierdzi, iż

dla interakcjonistów komunikowanie jest procesem miany symbolicznych znaczeń i opiera się na analizie wzajemnych oddziaływań [stosunków] uczestników komunikowania [politycznego] (B. Dobek-Ostrowska, 2009, s. 15).

Analiza historyczna pojęcia

Intensywne, wielokierunkowe prace nad rozwojem technologii telekomunikacyjnych rozpoczęły się po II wojnie światowej, w obliczu tzw. zimnej wojny. Okres ten nosi nazwę informacjonizmu (rozwinęły szczególnie mocno w Japonii w postaci *jōhōka shakai*. Termin ten wprowadził do obiegu naukowego w 1963 roku Tadao Umesao). Jego początek datujemy na rok 1947, kiedy to w Laboratorium Bella w Stanach Zjednoczonych skonstruowano po raz pierwszy tranzystor. To drobne urządzenie jest bohaterem następnej, trwającej wciąż epoki, która zawdzięcza mu swój dynamiczny rozwój. Tranzystor to właściwie lampa Lee de Foresta (1906 rok), zminiaturyzowana i zbudowana początkowo z germanu, a później kwarcu. Użycie półprzewodników do budowy tranzystorów pozwoliło pozbyć się energochłonnych, zawodnych i drogich lamp oraz zapoczątkowało dynamiczny rozwój mikroelektroniki. Trzeba tu podkreślić, że doskonalenie tej technologii doprowadziło w 1958 roku do skonstruowania pierwszego układu scalonego, który powstał poprzez „upakowanie” wielu tranzystorów na jednej płytce. Ten tok myślenia, oparty na konieczności miniaturyzacji, doprowadził do skonstruowania w 1971 roku przez firmę Intel pierwszego mikroprocesora,

który zbudowano z upakowanych tranzystorów. Trzeba tu dodać, że we współczesnych czipach znajduje się nawet do 30 miliardów tranzystorów. Żeby mikroprocesor mógł realizować skomplikowane operacje matematyczne, wykorzystano algebrę Boole'a, dzięki której można wykonywać działania na zbiorze dwuelementowym: 0 i 1, a więc binarnym. W ten sposób, równoległe do ewolucji hardware'u, rozwijał się przemysł oprogramowania – software. Podwaliny pod tę gałąź gospodarki położył Bill Gates ze swoją firmą Microsoft, która niemal zmonopolizowała rynek oprogramowania systemów operacyjnych. Jeśli chodzi o polski ślad w rozwoju technologii komputerowych, to należy zwrócić uwagę, że mimo zapóźnienia wojennego oraz niesprzyjających warunków ustrojowych podjęto wysiłki w celu skonstruowania maszyny liczącej. Dokonał tego w 1958 roku zespół kierowany przez Romualda Marczyńskiego, Leona Łukaszewicza oraz Janusza Groszkowskiego, który uczestniczył także w budowaniu Polskiego Radia w okresie międzywojennym. Komputer nosił nazwę EMAL. We Wrocławiu z kolei pracowano nad komputerem z rodziny ODRA. Polski przemysł komputerowy utknął niestety na etapie konstrukcji dużych maszyn i ostatecznie odpadł w tym technologicznym „wyścigu” z początkiem lat 80. XX wieku, kiedy to IBM wprowadził na rynek komputery osobiste. W tym czasie inżynier Jacek Karpiński skonstruował prototyp polskiego minikomputera K-202, który powstał z użyciem układów scalonych. Jednakże z powodów politycznych, jak twierdził konstruktor, produkcja została zablokowana, a Polska straciła szansę na równorzędną konkurencję z Zachodem.

Równoległe z procesem ewolucji technologii komputerowych rozwijała się telekomunikacja. Ogromny udział w jej postępie odegrała amerykańska agencja ARPA, która na zlecenie Pentagonu stworzyła pierwszą sieć komputerową. Pojawia się tutaj także polski ślad – Paul Baran, o którym często mówi się, że jest ojcem Internetu. W publikacji z 1961 roku pt. *Stare dobre czasy – albo jak zbudować odporny na zagładę system kontroli i dowodzenia, niekoniecznie podnosząc przy tym podatki?* napisał o tym, jak zapewnić Stanom Zjednoczonym bezpieczną, niezniszczalną, transkontynentalną łączność, działającą nawet po ataku nuklearnym. Rozwiązaniem miała być sieć o niskim stopniu redundancji ($R=3$ – z każdego węzła wychodzi 5 połączeń), a więc sieć rozproszona, która w następnych latach rozwijana była przez ośrodki uniwersyteckie oraz armię amerykańską. Dopiero w połowie

lat 80. XX wieku military.net odłączyła się od sieci cywilnej, która rozpoczęła niezależny, dynamiczny rozwój.

W 1990 roku w CERN – Europejskim Ośrodku Badań Jądrowych w Genewie – brytyjski informatyk Tim Berners Lee opracował rozproszony system kontroli i wymiany informacji w czasie rzeczywistym, oparty na hipertekście, który nazwał World Wide Web. Pierwszą stroną WWW opublikowaną w sieci była info.cern.ch, która pojawiła się tam latem 1991 roku. Ten moment datujemy jako początek Internetu pierwszej generacji – Web 1.0. Od połowy lat 90. XX wieku mówimy o gwałtownym przyroście tzw. dotcomów, firm, które swój model biznesowy opierały na działalności w sieci. Załamanie tego rynku nastąpiło dość szybko, bo już w roku 2000., kiedy to indeks NASDAQ Composite zaczął gwałtownie spadać, prowadząc do pęknięcia tzw. *dot-com bubble*. Kryzys ten okazał się końcem Web 1.0, który jednocześnie dał początek Web 2.0 – Internetowi drugiej generacji. Jego początek zainicjowało pojawienie się w styczniu 2001 roku Wikipedii, jako projektu opartego na zasadzie otwartej treści. Oznaczało to, że każdy internauta mógł edytować treść haseł, co było możliwe dzięki wykorzystaniu programu *wiki* napisanego przez Warda Cunninghama jeszcze w 1994 roku dla umożliwienia komunikacji pomiędzy programistami (domena c2.com, która należała do firmy Cunningham & Cunningham). Tym sposobem narodził się Internet partycypacyjny, który otworzył wrota dla mediów społecznościowych. Towarzyszyły mu technologie typu *Push-button Publishing*, które jako łatwe i przyjazne w konstrukcji zachęcały użytkowników do publikowania treści w sieci. Kolejnym krokiem zwiększającym dostępność i mobilność stały się technologie *Ubiquitous Connections*, dzięki którym włączone zostały w system komunikacji sieciowej, smartfony i tablety. Marzenie Tima O'Reilly'go z początku lat 80. XX wieku o stałym połączeniu z Internetem właśnie się zmaterializowało. Obecnie, w obliczu rozwoju technologii kognitywnych, stanęliśmy u progu Internetu trzeciej generacji – Web 3.0. Niektórzy badacze nazywają go Internetem semantycznym, który może nam zapewnić spersonalizowane wyszukiwanie, zaawansowany system rekomendacji i wirtualnych asystentów. Na obecnym etapie jednak nie ma zgody co do tego, jak będzie on funkcjonował i możemy jedynie zakładać, że w jego architekturze pojawią się następujące technologie: sztuczna inteligencja, technologia blockchain, rzeczywistość VR i AR, Internet rzeczy. Nad

projektowaniem sieci semantycznej pracuje m.in. konsorcjum W3C – założone i kierowane przez Tim Bernersa Lee (Web 1.0) – które doskonalili technologie takie jak Resource Description Framework (RDF), Web Ontology Language (OWL) i język zapytań SPARQL (ang. *Protocol and RDF Query Language*).

Ten krótki rys historyczny, obrazujący ewolucję różnorodnych technologii cyfrowych splatających się z początkiem lat 90. XX wieku w to, co znamy dzisiaj jako Internet, jest niezbędny dla zrozumienia mechanizmów narodzin technologii ICT. Również w tym czasie zaczęto dostrzegać, że komunikacja horyzontalna o charakterze sieciowym, uniezależniona od centralnych nadawców, może być doskonałym narzędziem komunikowania politycznego. Dzięki tym technologiom pojawił się bowiem tzw. *audiencing*, czyli publiczność zaangażowana (Michalczyk, 2017, s. 4) w funkcjonowanie mediów alternatywnych (nieprofesjonalnych). W ten sposób uruchomiona została aktywność polityczna użytkowników Internetu w formie cyberaktywizmu. Termin ten jest wirtualnym odpowiednikiem pojęcia obywatelskości (niem. *Bürgerschaft*, ang. *Citizenship*) która

będąc fundamentem kształtującym rolę obywatela, owego „rządzącego i rządzonego zarazem” – jest kluczowym czynnikiem decydującym o charakterze, jakości i stabilności demokratycznego systemu społeczno-politycznego, który na owych „rządzących i rządzonych zarazem” się opiera (Bukowska & Wnuk-Lipiński, 2009, s. 23).

Obywatel sieci – *Netizen* – podejmuje więc, w odpowiedzi na wyzwania demokracji, aktywności, które polegają m.in. na: wirtualnych akcjach protestu, mobilizacji, hakytywizmie, demaskacji, nagłaśnianiu nieprawidłowości itp.

Technologie ICT umożliwiają nie tylko komunikację rządzonych typu „każdy do każdego”. Możliwe są również interakcje rządzących z rządzonymi, rządzących z rządzonymi i odwrotnie. Jedną z wielu publikacji poruszających tę tematykę jest książka Natalii Szybut, Leszka Porębskiego i Mirosława Lakomego *Polityka 2.0*. Zdaniem Autorów

rywalizacja podmiotów politycznych o władzę toczy się na kilku płaszczyznach równoległe (...). Globalna sieć stała się narzędziem walki o elektorat, ale także ważnym instrumentem rywalizacji propagandowej, programowej i aksjologicznej. Polityka przeniknęła do cyberprzestrzeni, a cyberprzestrzeń zaczyna pełnić

funkcję coraz istotniejszej areny dla procesów politycznych (Szybut, Porębski & Lakomy, 2014).

Ujęcie problemowe pojęcia

Tematyka zależności stosunków politycznych od poziomu technologii ma stosunkowo długą tradycję w nauce, znaną jako teoria postępu. Pierwotnie jej założenia sformułowano w XVIII wieku we Francji. Dokonali tego Jean Antoine Nicolas de Condorcet oraz Anne Robert Jacques Turgot. Pierwotne założenie oparte było na przekonaniu o kreatywnej sile ludzkiego rozumu, o czym mogliśmy się przekonać w okresie oświecenia.

Najbardziej produktywnym okresem w kontekście podejmowanej problematyki jest informacjonizm. W poszukiwaniu opisu zjawisk politycznych, implikowanych nowymi technologiami ICT, w ramach teorii postępu należy odwołać się przede wszystkim do spuścizny Williama Ogburna – amerykańskiego socjologa i pedagoga, który jako pierwszy sformułował fundamentalną teorię zmiany społecznej. Stwierdził, że technologia jest motorem postępu, który jednakże łagodzony jest przez reakcje społeczne. Do historii nauki sformułowanie to przeszło jako tzw. hipoteza opóźnienia kulturowego, która dała mocny impuls do dalszych badań relacji zachodzących pomiędzy szeroko rozumianą częścią materialną (techniką i technologią) i niematerialną kulturą (habitusy) (Ogburn, 1922). W latach 40. i 50. XX wieku koncepcja Ogburna wykrystalizowała jako teoria determinizmu technologicznego. Według Michała Wendlanda klasyczną jej postać

reprezentują głównie dziewiętnastowieczni amerykańscy antropolodzy ewolucyjni, z Lewisem Morganem i Thorsteinem Veblenem (zwanym „ojcem technokratyzmu”) na czele. Główne założenie tego nurtu głosi, że technologie w sposób zasadniczy wpływają na struktury społeczno-kulturowe, co łączy się z charakterystyczną wiarą w postęp ludzkości uzależniony od rozwoju środków technicznych. Istotnie, pewne elementy takiego przekonania można odnaleźć w poglądach reprezentantów szkoły toronckiej (Wendland, 2015),

która programowo podejmuje interesującą nas problematykę współzależności technologii ICT i stosunków politycznych.

Reprezentanci szkoły toronckiej, podobnie zresztą jak Jay David Bolter (badacz nowych mediów z Georgia Institute of Technology), zakładają, że technologia redefiniuje rolę człowieka oraz kształtuje sposoby myślenia i postrzegania świata. Proces ten dokonuje się w sposób obiektywny, niezależny od naszej woli i dotyczy zarówno kwestii społecznych, jak i politycznych. Założycielami tej szkoły byli Harold Innis, historyk i filozof oraz Marshall McLuhan, teoretyk komunikacji.

Jeśli chodzi o Harolda Innisa, to jego pierwsze zainteresowania naukowe dotyczyły rozwoju kolei kanadyjskiej (monografie: *A History of the Canadian Pacific Railway* oraz *The Fur Trade in Canada: An Introduction to Canadian Economic History*). Co ciekawe, wyniki analizy skupiały się na kulturotwórczej i cywilizacyjnej, a nie gospodarczej roli kolei. W efekcie powstały dwie najważniejsze jego monografie: *Empire and Communications* oraz zbiór esejów *The Bias of Communication*. Z punktu widzenia niniejszego opracowania istotne znaczenie posiada termin *bias* rozumiany jako stronniczość, uprzedzenie, tendencyjność, czy nastawienie.

Do poglądów Innisa nawiązywał Marshall McLuhan – twórca sloganu „globalna wioska”. Jego najważniejszą pracą jest monografia pt. *Galaktyka Gutenberga*, w której – zainspirowany twórczością autora *The Bias of Communication* – dokonał podziału dziejów ludzkości ze względu na dominujący środek porozumiewania się. Podobne badania prowadzili także Walter Ong, Jack Goody, Eric Havelock czy Claude Lévi-Strauss.

Odnosząc się do relacji społecznych i politycznych zachodzących w okresie ewolucji Internetu do poziomu Web 2.0, a więc okresu dominacji technologii ICT jako podstawowego medium współczesnej komunikacji, należy zauważyć, że są one

już nie tylko instrumentem przekazywania treści, ale interaktywną, polifoniczną platformą otwartej debaty. Dzięki nim znany do tej pory model demokracji został wzbogacony zarówno o nowe narzędzia, jak i grupy społeczne angażujące się w procesy demokratyczne (Lakomy, 2013, s. 150).

Technologie ICT dały tzw. obywatelom 2.0 (Drapeau, 2009, s. 33) możliwość politycznej emancypacji, uruchomiły aktywną partycypację w swobodnej debacie publicznej, habermasowskiej deliberacji, interakcji politycznej – zarówno wertrykalnej, jak i horyzontalnej – oraz wywierania presji na rządzących oraz werbalizowania irytacji i sprzeciwu.

Mimo początkowego optymizmu, wzniesającego nadzieję na pogłębienie procesów demokratycznych i polepszenie stosunków politycznych i społecznych, nie udało się jednak uniknąć zjawisk o charakterze destrukcyjnym, a nawet dystopijnym. Implementacja technologii ICT do komunikacji społecznej nie usunęła wspomnianego wyżej zjawiska biasu, a nawet go pogłębiła. Zgodnie z koncepcją Michela Maffesoliego (Maffesoli, 2008) w świecie wirtualnym obserwujemy bowiem dynamicznie narastające zjawiska neotrybalizmu, radykalizmu i anarchizmu, co pogłębia i tak już krytyczne relacje pomiędzy aktorami politycznymi i społecznymi. Tworzące się w sieci wspólnoty neoplemienne, konstruowane wokół różnorodnych, często zwalczających się idei, mają tendencję do zamykania się w tzw. komorach pogłosowych (*echo chambers*), sprzyjających uprzedzeniom, a nawet wrogości i niszczącym konstruktywnym stosunkom politycznym.

Technologie ICT są także bardzo aktywnie wykorzystywane przez elity polityczne. Z początkiem lat 90. XX wieku narzędzia te służą głównie jako instrument promocji. Obecnie, dzięki mediom społecznościowym, aktorzy polityczni włączają się do bezpośredniej, dwustronnej komunikacji z elektoratem (platforma X). Na szczególne wyróżnienie zasługuje tutaj pierwsza kampania wyborcza Baracka Obamy z 2008 roku. Przyszły prezydent w sposób modelowy wykorzystał narzędzia Web 2.0. Technologie ICT stały się więc platformą interakcji politycznej tak dla elit politycznych, jak i jednostek i ich grup w ramach społeczeństwa.

Refleksja systematyczna z wnioskami i rekomendacjami

Nowe technologie ICT, rozumiane jak wyżej, zostały dostrzeżone przez aktorów politycznych już z początkiem lat 90. XX wieku, czyli w okresie raczkowania Internetu pierwszej generacji (Web 1.0). Inicjatorem skromnych początków wykorzystania nowych narzędzi komunikowania politycznego był Lamar Alexander, który uczestniczył w 1995 roku w prawyborach Partii Republikańskiej, ogłaszając swoją kandydaturę na stronie internetowej America Online. W 1996 roku kolejny amerykański polityk – Pat Buchanan – postanowił zaistnieć na scenie politycznej, inicjując swoją kampanię w sieci. Tą drogą poszli także Bill Clinton,

który upowszechnił termin „infostrada”, oraz Bob Dole, który w swojej kampanii bardzo twórczo połączył media tradycyjne z nowymi.

W 2004 roku niezwykle nowatorską, acz nieudaną kampanię przeprowadził Howard Dean, który zatrudnił firmę Blue State Digital (BSD) do stworzenia serwisu internetowego. Zephyr Teachout, założycielka BSD, opracowała wówczas strategię e-mobilizacji, którą w 2008 roku zastosował Barack Obama. Punktem wyjścia był wielofunkcyjny serwis MyBO (mybarackobama.com). Ponadto trzeba zwrócić uwagę, że do sztabu Baracka Obamy dołączyli m.in. David Axelrod – doradca medialny, Chris Hughes, który był współzałożycielem Facebooka, oraz Eric Schmidt – były prezes zarządu Google. Dzięki tym ekspertom od nowych mediów Obama zyskał kompetencje, które pozwoliły mu stosunkowo łatwo i niespodziewanie wygrać wybory prezydenckie. Swój sukces powtórzył w 2012 roku, posiłkując się tą samą metodą.

Ciekawą i nowatorską kampanię przeprowadził w 2016 roku Donald Trump. Tym razem o jego sukcesie zadecydowała brytyjska firma Cambridge Analytica (CA), która zasłynęła z nieetycznego i niezgodnego z prawem gromadzenia danych przez użytkowników Facebooka. Jak wynika z informacji ujawnionych przez whistleblowera Christophera Wyliego, CA, wykorzystując aplikację *My Digital Life*, pozyskała nielegalnie dostęp do prywatnych danych użytkowników i ich znajomych. Opierając się na tych danych, wpływała na postawy użytkowników sieci.

Funkcjonowanie w świecie wirtualnym i posługiwanie się nowymi technologiami nie jest wolne od zagrożeń. Najgłośniejsze sprawy wiążą się z nazwiskami Bradleya Manninga i Edwarda Snowdena. W ostatnim czasie dziennikarze śledczy odkryli tzw. aferę Team Jorge, która dowodzi, że w sposób instrumentalny można już wykorzystywać roje botów internetowych, które zagnieżdżając się w mediach społecznościowych, potrafią prowadzić skuteczne kampanie dyskredytujące i realnie wpływać na stosunki polityczne w dowolnym państwie.

Najważniejszym wnioskiem, jaki nasuwa się w kontekście wykorzystywania ICT w działalności politycznej, jest spostrzeżenie, że coraz bardziej doskonałe technologie ICT, szczególnie te wykorzystujące algorytmy sztucznej inteligencji, są w stanie znacząco wpływać na relacje zachodzące pomiędzy uczestnikami dyskursu w sieci, a tym samym zaburzać kampanie wyborcze i wpływać na wyniki demokratycznych wyborów. Wynika to choćby z doświadczeń pozyskanych z analizy

funkcjonowania firmy Cambridge Analytica, izraelskiego Team Jorge czy szpiegowskiego programu Pegasus. Amerykańskie FBI alarmuje także, iż niezwykle popularna platforma społecznościowa TikTok chińskiej firmy ByteDance posiada zdolności do pozyskiwania danych o użytkownikach, manipulowania algorytmem rekomendacji oraz infiltracji urzędów, z których korzystają użytkownicy (<https://nypost.com/2022/11/15/fbi-chief-says-tiktok-is-a-national-security-concern/>). Daje to dysponentom tej platformy możliwość organizowania niejawnych kampanii propagandowych, które mogą zaburzać stosunki polityczne w państwach uznanych przez Chiny za nieprzyjazne.

W tym kontekście należałoby zarekomendować podjęcie pogłębionych badań nad zagadnieniami niejawnego wpływu na stosunki polityczne z wykorzystaniem coraz bardziej doskonałych technologii ICT, w tym szczególnie sztucznej inteligencji. Rodzi się również apel do twórców tych technologii – o to, aby już na etapie ich projektowania uwzględniać aspekty etycznego ich wykorzystywania w życiu społecznym i politycznym.

BIBLIOGRAFIA

- Blumer, H. (1984). *Spółeczeństwo jako symboliczna interakcja*. W: E. Mokrzycki (Red.), *Kryzys i schizma*. T. 1 (s. 71–87). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Bukowska, X., & Wnuk-Lipiński, E. (2009). „Obywatelskość a la polonaise – czyli jakimi obywatelami są Polacy?”. *Nauka*, 1, 23–46.
- Dobek-Ostrowska, B. (2009). *Porozumienie czy konflikt? Politycy, media i obywatele w komunikowaniu politycznym*. Warszawa–Bielsko-Biała: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Drapeau, M. (2009). *Government 2.0: From the Governati Adhocracy to Government with the People*. W: J. Götze, & Ch.B. Pedersen (Red.), przedmowa D. Tapscott, *State of the EUnion. Government 2.0 and Onwards* (s. 31–39). 21Gov.net.
- Innis, H. (1950). *Empire and Communications*. Toronto: Oxford University Press.
- Innis, H. (1923). *A History of the Canadian Pacific Railway*. London–Toronto: McClelland and Stewart, Ltd.
- Innis, H. (1930). *The Fur Trade in Canada: An Introduction to Canadian Economic History*. Toronto: University of Toronto Press.

- Innis, H. (1951). *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press.
- Lakomy, M. (2013). *Demokracja 2.0. Interakcja polityczna w nowych mediach*. Kraków: Wydawnictwo WAM – Akademia Ignatianum.
- Leoński, W. (2014). „Technologie informacyjno-komunikacyjne jako czynnik poprawy konkurencyjności polskich przedsiębiorstw”. *Studia i Prace Wydziału Nauk Ekonomicznych i Zarządzania*, 38(1), 181–192.
- Maffesoli, M. (2008). *Czas plemion. Schyłek indywidualizmu w społeczeństwach ponowoczesnych*. Przeł. B. Fatyka. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Marciniak, E.M. (2012). *Komunikowanie polityczne w ujęciach interpretacyjnych*. *Studia Politologiczne*. T. 25. Warszawa: Instytut Nauk Politycznych Uniwersytetu Warszawskiego, 13–30.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy. The Making of Thypographic Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Michalczyk, S. (2017). „Kognicje i emocje w procesie recepcji mediów”. W: *Rocznik Prasoznawczy*. R. 11 (s. 11–31). Sosnowiec: Wyższa Szkoła Humanitas.
- Ogburn, W.F. (1922). *Social Change with Respect to Culture and Original Nature*. New York: B.W. Huebsch.
- Oleksiejczuk, E., & Oleksiejczuk, A. (2009). „Rola technologii informacyjnej w zarządzaniu oraz jej wpływ na kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego”. W: *Przedsiębiorczość – Edukacja*, 5, 57–68.
- Porębski, L. (2013). „Rozwój elektronicznej administracji... jako element zróżnicowania regionalnego”. *„Studia Regionalne i Lokalne”*, 3(53), 60–74.
- Szybut, N., Porębski, L., & Lakomy, M. (2014). *Polityka 2.0*. Kraków: Wydawnictwo WAM – Akademia Ignatianum.
- Wendland, M. (2014). *Filozoficzne i metodologiczne podstawy historii komunikacji*. Poznań: UAM.
- Wendland, M. (2015). „Praktyki komunikacyjne jako praktyki społeczne w ujęciu historycznym”. W: M. Wendland (Red.), *Historia idei komunikacji* (s. 95–115). Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Zilber, A. (2022, 15 listopada). *FBI chief Christopher Wray says TikTok is a 'national security concern'*. New York Post. <https://nypost.com/2022/11/15/fbi-chief-says-tiktok-is-a-national-security-concern/> (dostęp: 28.03.2024).
- Zuboff, S. (2020). *Wiek kapitalizmu inwigilacji. Walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*. Przeł. A. Unterschuetz. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka.