

UNIWERSYTET MIKOŁAJA KOPERNIKA W TORUNIU

SZKOŁA DOKTORSKA NAUK SPOŁECZNYCH

Jakub Bandoch

SMARTFONY SĄ NIEWAŻNE? KONSTRUKTYWISTYCZNA
ANALIZA TECHNOSCEPTYCYZMU I WPŁYWU TECHNOLOGII
NA ZMIANĘ SPOŁECZNĄ

Rozprawa doktorska

napisana pod kierunkiem

dr. hab. prof. UMK

Krzysztofa Pietrowicza

Toruń 2023

Spis treści

PROLOG KIEDY ŻABA WESZŁA DO LETNIEJ WODY?	5
WPROWADZENIE	8
ROZDZIAŁ 1. WPROWADZENIE DO KONCEPCJI TECHNOLOGII PIERWSZEGO I DRUGIEGO RZĘDU	16
1.1. W poszukiwaniu Demiurga, czyli o technologicznym tworzeniu rzeczywistości	16
1.2. Polyoxybenzylmethylenglycolanhydride	18
1.3. Technologie drugiego rzędu	25
1.3.1. Uprzemysłowienie rozrywki – gry komputerowe	26
1.3.2. W stronę indywidualizmu – Sony Walkman	35
1.4. Niewidoczne technologie	38
ROZDZIAŁ 2. USTANOWIENIE PARADYGMATU	41
2.1. Konstrukttywizm i konstrukttywizm społeczny	41
2.1.1. Społeczne tworzenie rzeczywistości	45
2.2. Ekologia mediów	50
2.2.1. Medium jest komunikatem	52
2.2.2. Ekologia mediów Neila Postmana	56
2.3. Obieg kultury	66
ROZDZIAŁ 3. ZAŁOŻENIA BADAWCZE	70
3.1. Etap pierwszy – dyskurs naukowy	73
3.2. Etap drugi – dyskurs medialny	76
3.3. Etap trzeci – respondenci a smartfony	79
ROZDZIAŁ 4. PROBLEMATYCZNE UŻYWANIE SMARTFONÓW W LITERATURZE NAUKOWEJ	81
4.1. PSU – zakres badań i ich charakter	81
4.2. PSU a relacje społeczne	87
4.3. Charakterystyka pola badawczego PSU	98

ROZDZIAŁ 5. SMARTFON JAKO BOHATER NEGATYWNY W DYSKURSIE MEDIALNYM	100
5.1. Częstość występowania narracji negatywnych w mass mediach	101
5.2. Rodzaje poruszanych tematów	101
5.2.1. Problematyczne używanie smartfonów	101
5.2.2. Wypadki drogowe	103
5.2.3. Kontrola społeczna	104
5.2.4. Zagrożenie zewnętrzne	105
5.2.5. Pozostałe	106
5.3. Charakterystyka produkcji i reprezentacji medialnej dyskursu negatywnego o smartfonach	106
5.4. Dzieci i młodzież w centrum medialnej uwagi	108
5.5. Charakterystyka dyskursu medialnego	111
ROZDZIAŁ 6. SMARTFON JAKO PRZEDMIOT DZIAŁANIA SPOŁECZNEGO RODZICÓW	113
6.1. Subiektywny sens działania społecznego	113
6.2. Identyfikacja i reprezentacja – czym jest smartfon dla respondentów?	114
6.3. Konsumpcja – jak i do czego respondenci używają smartfonów?	120
6.4. Regulacja – przyczyny i rodzaj ustanawianych ograniczeń	124
6.5. Smartfon jako przedmiot obiegu kultury w rodzinie – perspektywa rodziców	131
ROZDZIAŁ 7. „PIĘĆ RZECZY, KTÓRE MUSIMY WIEDZIEĆ O ZMIANACH TECHNOLOGICZNYCH”	136
7.1. Pierwsza idea: kultura zawsze płaci cenę za technologię	137
7.2. Druga idea: medium jest komunikatem	141
7.3. Trzecia idea: przy zmianach technologicznych zawsze są zwycięzcy i przegrani	146
7.4. Czwarta idea: zmiana technologiczna nie jest addytywna, ale ekologiczna	147
7.5. Piąta idea: media mają tendencję do stawiania się mitami	149

ROZDZIAŁ 8. SMARTFONY JAKO TECHNOLOGIA DRUGIEGO RZĘDU	152
8.1. Smartfon jako etap w rozwoju komputerów	153
8.2. Panika moralna a smartfony	158
8.3. Konsumpcjonizm jako dominujący model życia społecznego	162
8.4. Smartfony są ważne (dla świata wirtualnego)	168
8.5. Smartfony nie powinny mieć znaczenia (dla technosceptyków)	172
ZAKOŃCZENIE	177
EPILOG CZY W ZAGOTOWANEJ WODZIE ZNAJDUJE SIĘ JESZCZE ŻYWA ŻABA?	182
SPIS TABEL, SPIS ILUSTRACJI	185
BIBLIOGRAFIA	186
ANEKS 1 FORMULARZ REKRUTACYJNY	217
ANEKS 2 SCENARIUSZ WYWIADU	218

Prolog

Kiedy żaba weszła do letniej wody?

Jak do tego doszło? Jak oddaliśmy naszą moc decydowania o tym, jak spędzamy czas? Ludzie często przywołują bajkę o żabie we wrzącej wodzie. Jest ona bardzo istotna w tym przypadku. Zgodnie ze słynną bajką, jeśli wrzucisz żabę do wrzącej wody, wyskoczy i pozostanie przy życiu. Ale jeśli zamiast tego włożysz ją do letniej wody, a następnie powoli doprowadzisz wodę do wrzenia, żaba nie zda sobie sprawy z niebezpieczeństwa i zostanie ugotowana na śmierć. Jak staliśmy się żabą w wodzie? (Bernstein 2023: 9 [tłum. własne]).

W sierpniu 2023 roku natrafiłem na nową książkę dotyczącą negatywnego wpływu smartfonów na życie społeczne. Było to w momencie, kiedy miałem już w zasadzie ukończoną rozprawę doktorską, jednak podczas lektury książki Bernstein zrozumiałem, że będę musiał się do niej odnieść w moim doktoracie. Okazało się bowiem, że jej treść doskonale uzupełnia omawiane przeze mnie problemy oraz jest kompleksowym omówieniem zagadnień ważnych dla mnie, zwłaszcza z perspektywy technosceptycznego sposobu interpretacji rzeczywistości, z którym w dużej mierze polemizuję w mojej pracy. Poza tym wiele z omawianych przez Autorkę kwestii jest diskutowanych i interpretowanych przeze mnie w mojej rozprawie. Książka ta pokazała, że problem, którym się zainteresowałem i nad którym pracowałem, wciąż jest ważny i aktualny.

Praca Gai Bernstein¹ ukazała się w marcu 2023 roku pod tytułem „Unwired: Gaining Control over Addictive Technologies” (2023). Jej główna teza dotyczy szkodliwego wpływu mediów cyfrowych na różne sfery ludzkiego życia a szczególnie na życie dzieci i młodzieży. Szkodliwość ta według autorki ma mieć swoje źródło zwłaszcza w samym projekcie oprogramowania i aplikacji, które są tworzone w taki sposób, aby uzależnić od siebie użytkowników.

¹ Gaia Bernstein jest profesorem prawa w dziedzinie technologii, prywatności i polityki, współdyrektorem Instytutu Ochrony Prywatności i współdyrektorem Instytutu Prawa, Nauki i Technologii na Uniwersytecie Seton Hall School of Law. Píše, uczy i wykłada na tematy na przecięciach prawa, technologii, zdrowia i prywatności; jest autorką programu dotyczącego nadużywania technologii przez dzieci w wieku szkolnym i ich rodziców (Bernstein 2023).

Bernstein przedstawia równocześnie swoje propozycje przeciwdziałania tym niekorzystnym trendom i przekonuje, że wciąż istnieje możliwość ich zatrzymania oraz zwrócenia człowiekowi rzeczywistej kontroli nad mediami cyfrowymi.

Już na samym początku wskazany zostaje główny antagonista. Autorka uważa, że to smartfony stały się główną przyczyną problemów, przed którymi staje teraz społeczeństwo. To wraz ze smartfonami miał się upowszechnić nowy styl życia, preferowany w największym stopniu przez dzieci i młodzież. Jego immanentnymi cechami są: „Hurt, Hate, and Division” (mowa nienawiści, kłamstwa rozpowszechniane w mediach społecznościowych i wszechobecny hejt), „Disconnection” (spadek znaczenia kontaktów twarzą w twarz na rzecz kontaktu za pośrednictwem ekranu), „Internet Gaming”, czy „Mental health” (niepokój, przygnębienie, depresja) (Bernstein 2023: 20-32).

Autorka wskazuje moment upowszechnienia się smartfonów jako cezurę, po której zmieniło się życie społeczne. Uważa, że społeczeństwo wcale jednak takiego życia nie wybrało, ponieważ tak naprawdę nie dostrzegало pełnego obrazu nowej rzeczywistości. Przez kolejne lata każdy człowiek indywidualnie podejmował decyzję, czy użyć danej technologii, czy też nie (najpierw smartfonu do przeglądania Internetu, potem do instalacji gier mobilnych, następnie mediów społecznościowych, itd.), ale w rzeczywistości nikt nie myślał, że wraz z tym wybiera podwyższone ryzyko depresji, alienację społeczną i uzależnienie:

*Decyzja o rozpoczęciu korzystania z nowej aplikacji często prowadziła do przyjęcia nowego nawyku. Wiele z tych decyzji miało sens, czy to ze względu na wygodę, czy też w celu złagodzenia nudy. Ale każdą decyzję podejmowaliśmy osobno. Nigdy nie zastanawialiśmy się nad całością, ani nie popieraliśmy refleksyjnie takiego sposobu życia. **Kiedyś, około 2009 roku, dobrowolnie weszliśmy do mętnej wody i pod złudzeniem kontroli przyjęliśmy zupełnie inny sposób bycia**². Zatwierdziliśmy wybór, który wielu z nas odrzuciłoby, gdybyśmy poddali go refleksyjnej ocenie (Bernstein 2023: 9 [tłum.własne]).*

Utożsamienie smartfonów z punktem zwrotnym w historii społeczeństwa jest jedną z tez współczesnego technosceptycznego dyskursu, w opozycji

² Wszystkie pogrubienia tekstu znajdujące się w pracy pochodzą od autora.

do którego napisałem tę rozprawę doktorską. Przypomniana przez Bernstein bajka o żabie we wrzątku doskonale ilustruje główną myśl (polemikę), której zasadności bronię w niniejszej pracy. A brzmi ona następująco: **jeżeli uznajemy za prawdziwe twierdzenie o trwaniu, ocenianego przez nas negatywnie, procesu zmiany społecznej, to nie należy utożsamiać go ze smartfonami, ponieważ proces ten rozpoczął się wiele lat wcześniej, przy udziale innych technologii. Główną przyczyną takiego a nie innego używania smartfonów nie jest ich istnienie, ale konsumpcyjny system wartości, który rozwijał się przez dziesięciolecia i został zinternalizowany przez społeczeństwa w zglobalizowanym świecie.**

Mówiąc prościej, w odniesieniu do czasu, w którym upowszechniły się smartfony, nie ma potrzeby pytać za Bernstein „dlaczego weszliśmy wtedy do letniej wody?”, tylko należy się raczej zastanowić, czy dziś w tej wrzącej wodzie znajduje się jeszcze żywa żaba?

Wprowadzenie

W 2023 roku smartfony zostały oficjalnie zakazane w holenderskich szkołach (Armstrong 2023). Wcześniej głośne dyskusje nad ich obecnością w placówkach oświatowych były prowadzone we Francji i Danii (Armstrong 2023; Ritzau 2018). Również w Polsce co jakiś czas odzywają się głosy sugerujące, że należy radykalnie ograniczyć korzystanie ze smartfonów w szkołach, a w niektórych jednostkach decyzją dyrekcji takie ograniczenia już zostały wprowadzone (Rzeczpospolita 2023). Istotną rolę w tego rodzaju dyskusjach pełnią badania naukowe, których wyniki co jakiś czas przedostają się do światowych mass mediów. Przykładowo użytkownicy anglojęzycznego portalu *Vox* przeczytali w kwietniu 2022 roku, że z samopoczuciem ich dzieci „nie jest dobrze”, czego jedną ze znaczących przyczyn ma być Internet i właśnie smartfony (Dixon-Luinenburg 2022). W maju tego samego roku na polskim portalu technologicznym *Purepc* opublikowany został artykuł o niepokojącym tytule: „Smartfon powodem strachu, smutku i myśli samobójczych. Co ujawniły wyniki badania Sapient Labs?” (Karbowiak 2022). Raport, na którym oparte zostały oba artykuły, dotyczył stanu zdrowia psychicznego osób w wieku 18-24 lat, a samo badanie zostało przeprowadzone na próbie prawie 50 000 osób pochodzących z 34 krajów. Najnowsze badanie, którego wyniki rozpowszechniły portale informacyjne na całym świecie, zostało zrealizowane przez UNESCO (2023). Dotyczyło ono wpływu najnowszych technologii na edukację. Zgodnie z zaprezentowanymi w opublikowanym raporcie wnioskami, wykorzystywanie technologii cyfrowych w edukacji i społeczeństwie (ze szczególnym uwzględnieniem smartfonów), wiąże się ze szkodliwymi skutkami dla takich obszarów jak skupienie uwagi uczniów oraz ograniczenie ich interakcji międzyludzkich. Niekontrolowane wykorzystanie technologii ma także zagrażać demokracji oraz prawom człowieka, na przykład przez naruszanie prywatności i budzenie nienawiści między ludźmi (UNESCO 2023: 11).

Dla przeciętnego nastolatka, który używa smartfonu na co dzień, tego rodzaju dyskusje mogą się wydawać abstrakcyjne i być wyrazem nadgorliwości osób dorosłych. Może pojawić się pytanie, dlaczego tak często z niepokojem

spogląda się właśnie na dzieci i młodzież, skoro nie są to jedyne grupy społeczne korzystające z tej technologii? Skąd biorą się wszystkie obiekcje wobec urządzenia tak powszechnego i pospolitego? Czy czasami nie jest to działanie irracjonalne, które w rzeczywistości skrywa jakąś formę uprzedzeń i technofobii?

Odpowiedzią osób sceptycznie nastawionych do korzystania ze smartfonów, mogą być badania naukowe. Coraz popularniejszy staje się bowiem obszar badań nad **problematicznym użytkowaniem smartfonów (PSU)**. W jego ramach analizuje się szkodliwe następstwa częstego używania smartfonów przez człowieka (zob. Dickerson, Gerhardstein, i Moser 2017; Kelly i in. 2018; Primack i in. 2017; Shensa i in. 2017; Twenge i Campbell 2018), testuje się korelacje pomiędzy PSU a depresją, wycofaniem społecznym i niską samooceną (zob. Horwood i Anglim 2021; Stankovic i in. 2021; Wang i in. 2020; Wang i Lei 2021; Yang, Liu, i Fang 2021; Yuan, Elhai, i Hall 2021), identyfikuje się psychologiczne czynniki sprzyjające pojawieniu się PSU (Long i in. 2019; Rozgonjuk i Elhai 2021; R. Servidio 2021; Squires i in. 2021), ze skłonnością do nałogów włącznie (Grant, Lust, i Chamberlain 2019). Bada się również sposób, w jaki PSU oddziałuje na jakość snu użytkowników smartfonów (Chatterjee i Kar 2021; Chen i Wu 2021; Paik i in. 2019; Xie, Dong, i Wang 2018). Ponadto badana jest częstość występowania symptomów PSU w zależności od wieku, płci, czy kapitału społecznego osób badanych (zob. Bai, Chen, i Han 2020; Hsieh i in. 2020; Son, Park, i Han 2021).

Wyniki badań naukowych często stanowią inspirację dla medialnych tekstów kultury, które wpływają na dyskurs publiczny na określony temat. W filmach takich jak np.: „Dylemat społeczny” (Orłowski 2020), książkach i artykułach prasowych, np.: „Zabójcze aplikacje” (Wiśniewski 2021), „Czy smartfony niszczą mózgi nastolatków?” (Flora 2018) twórcy wykorzystują ustalenia naukowców.

Rodzi się w ten sposób spór pomiędzy cyfrowymi tubylcami, dla których smartfony są naturalnym i całkowicie niebudzącym kontrowersji elementem ich życia codziennego, a osobami, które dostrzegają negatywne skutki wykorzystywania tej technologii. Do drugiej grupy należą bardzo różne

podmioty: od rodziców, przez pedagogów i naukowców, aż po polityków. To, co w tym kontekście jest szczególnie ciekawe, to fakt, że ze smartfonów rzeczywiście korzystają wszystkie zaangażowane w spór strony. W tym sensie jest to technologia, która zespoliła się z tkanką społeczną i jest obecna w życiu wszystkich żyjących w nim jednostek³. Toczącą się wokół smartfonów debatę postrzegam jako fragment szerszego dyskursu dotyczącego wpływu technologii na życie społeczne. Interesuje mnie ona jako wycinek procesu zmiany społecznej, na którą wpływają też innowacje technologiczne. Jako taka stanowi dla mnie przyczynek do analizy wpływu różnych technologii na formę i dalszy kierunek przemian społecznych. Truizmem jest powiedzieć, że oddziaływanie poszczególnych innowacji technologicznych na historię i życie społeczne było i jest różne. Nie każdy wynalazek zrewolucjonizował jakąś część rzeczywistości i nie każdy wynalazek napotykał na swojej drodze zdecydowany opór społeczny. Jaką więc rolę w historii rozwoju społecznego pełnią smartfony? Czy jest w ogóle możliwe dokonanie takiej oceny po kilkunastu latach ich społecznej obecności i niezakończonych jeszcze ewolucji?

Zasadniczym celem tej rozprawy jest pokazanie, że możliwe jest formułowanie wniosków na temat znaczenia jakiejś konkretnej technologii dla historii rozwoju społecznego przed dokonaniem pełnej oceny skutków istnienia tej technologii. Konkretyzując to stanowisko do smartfonów, **stawiam w tej pracy tezę, zgodnie z którą smartfony są ważną technologią przejściową pomiędzy światem społecznym, w którym wciąż główne znaczenie ma rzeczywistość fizyczna, a światem społecznym, w którym zasadnicze znaczenie będzie mieć rzeczywistość wirtualna.** Jednocześnie ze względu na pełnienie tej funkcji (mostu czy też pośrednictwa pomiędzy jednym stanem a drugim), **smartfony nie są technologią o fundamentalnym znaczeniu dla procesów postępującej zmiany społecznej.** Są one technologią pełniącą w pewien sposób rolę instrumentalną wobec wcześniejszych innowacji, których pojawienie się rozpoczęło procesy obserwowane i analizowane współcześnie. Z

³ Ciekawe są sytuacje, kiedy dochodzi do konfliktu pomiędzy dziećmi, którym zakazuje się korzystania ze smartfonów (na przykład w szkole podczas lekcji), a osobami egzekwującymi taki zakaz, które niejednokrotnie same się do niego nie stosują (zob. Chętkowski 2023).

tego samego powodu pojawiające się w dyskursie naukowym i medialnym ostrzeżenia o negatywnym wpływie smartfonów na życie społeczne są nieistotne z punktu widzenia dalszego rozwoju społecznego.

Ta nieistotność dotyczy po pierwsze wspomnianej wtórności smartfonów względem innych, ważniejszych od nich technologii. Problemy, które są rozpoznawane przy okazji analizowania wpływu smartfonów na różne obszary życia jednostek i grup społecznych, są pochodną szerszych procesów, zapoczątkowanych wiele lat wcześniej, przed pojawieniem się smartfonów. Traktując smartfony jako aktanty i posługując się językiem medycyny można porównać próby regulowania interakcji pomiędzy smartfonami a ludźmi do leczenia objawowego. Może ono złagodzić objawy choroby, ale nie usunie przyczyn jej pojawienia się.

Druga przyczyna nieistotności wynika z pierwszej. Oznacza to, że nawet jeśli wypracowany zostałby ogólnospołeczny konsensus co do tego, że smartfony są zagrożeniem dla porządku i stabilności społecznej, to chociaż postarano by się o całkowite usunięcie ich ze społeczeństwa (czego w rzeczywistości i tak raczej nikt nie postuluje), to działanie takie nie zatrzymałoby dalszego rozwoju choroby. Smartfony są bowiem zbyt małym elementem większej całości, aby można było poprzez ich ekstrakcję z tkanki społecznej (albo chociaż częściowe zaleczenie), uzdrowić cały społeczny organizm. Dodatkowo smartfony – stawiam kolejną tezę – będą obecne w społeczeństwie przez zbyt krótki czas, aby możliwe było wypracowanie jakiejś kompleksowej reakcji na nie. Nie jest to bowiem technologia kończąca rozwój technologiczny, tylko punkt w trwającym nadal procesie.

W tym momencie muszę wyjaśnić, że celem mojej analizy nie jest wartościowanie któregośkolwiek punktu widzenia. Nie oznacza to, że nie posiadam własnych wewnętrznych przekonań na jej temat, ale że zależy mi przede wszystkim na opisie zidentyfikowanych przeze mnie, współistniejących w tym samym czasie, różnych wymiarów interakcji pomiędzy społeczeństwem a technologią. Ważne jest dla mnie zaakcentowanie konstruktywistycznego wymiaru mojej pracy. Oznacza to, że kiedy używam

wyrazów takich jak „choroba”, „patogen”, itp., to nie robię tego, aby wyrazić swój osobisty stosunek do omawianego procesu lub zjawiska. Przy pomocy tego typu wyrażen chcę zobrazować analogię, którą dostrzegam w relacji pomiędzy jednym systemem wartości a drugim⁴. Z punktu widzenia technosceptycyzmu smartfony zagrażają np. interakcjom twarzą w twarz i nawiązywaniu bliskich, bezpośrednich relacji międzyludzkich, które są w jego ramach postrzegane pozytywnie jako wartość istotna społecznie. Smartfony wkraczają więc w ważną sferę porządku społecznego i z tego punktu widzenia jest to oceniane negatywnie. Z drugiej jednak strony, z perspektywy technoentuzjazmu, ta ingerencja nie oznacza destrukcji, ale przeobrazenie i dalszy rozwój społeczny. Jest to konflikt pomiędzy jednym systemem wartości i drugim, a moim celem jest zwrócenie uwagi na istniejący stan napięcia między nimi. Jeżeli jakaś forma oceny jest w mojej pracy zawarta, to dotyczy ona technosceptycyzmu w tym sensie, że nurt ten w mojej ocenie nie dostrzega podrzędnej roli smartfonów w historii rozwoju technologicznego i w konsekwencji nie jest w stanie zatrzymać zmian, przeciwko którym występuje.

Poprzez technosceptycyzm i technoentuzjazm rozumiem specyficzny sposób myślenia o wpływie technologii na życie społeczne. Nie utożsamiam go z jakimiś konkretnymi grupami, czy ruchami społecznymi, tylko ze zbiorem przekonań na temat oddziaływania technologii na życie ludzi i społeczeństw. Nie są to kwestie, które koniecznie muszą być w pełni uświadomione i nazwane przez poszczególne osoby. Technosceptycyzm wyróżnia się raczej zdystansowaną oceną wpływu, który innowacje wywierają na proces zmiany społecznej (jako ludzie ponosimy więcej kosztów takiej transformacji niż możliwych zysków), a technoentuzjazm raczej z góry zakłada, że możliwe zyski przewyższą poniesione straty.

Wielokrotnie w swojej pracy używam w odniesieniu do technosceptycyzmu pojęcia dyskursu. W dziedzinie socjologii wiedzy, na przykład w pracach Bergera i Luckmanna (2020), istnieje przekonanie, że język jest twórczy wobec zjawisk i może nadawać obiektom realność. W takim sensie

⁴ Szerzej piszę o tym w podrozdziale poświęconym konstruktywizmowi społecznemu.

pojęcie dyskursu odnosi się do zestawów znaczeń, które konstytuują obiekty (Parker 1990:196). Kiedy więc piszę np. o negatywnym *dyskursie medialnym na temat smartfonów*, rozumiem przez niego wewnętrzną spójną publiczną reprezentację technosceptycyzmu, który badam. W taki sam sposób rozumiem negatywny dyskurs naukowy dotyczący smartfonów.

Jako że na przestrzeni ostatnich dziesięciu lat coraz bardziej popularne stają się badania dotyczące negatywnego oddziaływania smartfonów na ludzi i rzeczywistość społeczną, moja rozprawa pozostaje w opozycji do tej dominującej tendencji. Przyjęcie takiej perspektywy było zamierzone, jak również to, że **dominuje w niej charakter teoretyczno-konceptualny, a element badawczy pełni funkcję pomocniczą względem budowanej teorii.**

Głównym podłożem teoretycznym pracy jest wprowadzenie koncepcji technologii pierwszego i drugiego rzędu, przy pomocy której dokonuję interpretacji zebranego materiału empirycznego. Ze struktury rozprawy można wyszczególnić trzy części:

W części pierwszej ustanawiam paradygmat, w świetle którego prowadzę badania oraz analizuję i interpretuję zebrany materiał badawczy. Cała praca jest napisana ściśle z konstruktywistycznego punktu widzenia. W rozdziale pierwszym wprowadzam kategorię technologii pierwszego i drugiego rzędu. Omawiam ją na przykładach rozwoju i społecznej adaptacji różnych wynalazków (plastiku, gier wideo, walkmana). Rozdział drugi składa się z zaprezentowania podstaw teoretycznych, na których oparłem swoją pracę, tj. konstruktywizmu społecznego, ekologii mediów i obiegu kultury.

Druga część obejmuje omówienie badania empirycznego, które zrealizowałem na potrzeby tej pracy. Swojej analizie poddałem trzy różne wymiary technosceptycznego dyskursu dotyczącego smartfonów: naukowy, medialny i rodzicielski. W rozdziale trzecim szczegółowo opisuję wybór zastosowanej metodologii dla każdego dyskursu. W przypadku dyskursu naukowego i medialnego wykorzystałem wytyczne dla systematycznych przeglądów literatury naukowej; jeśli natomiast chodzi o dyskurs rodzicielski, przeprowadziłem eksploracyjne wywiady pogłębione (IDI). W rozdziale

czwartym przedstawiłem typologię tematów badawczych podejmowanych przez naukowców, a w rozdziale piątym omówiłem konteksty, w których mówi się negatywnie o smartfonach w mass mediach. Rozdział szósty został poświęcony analizie wywiadów IDI z rodzicami, którzy zdecydowali się regulować czas i formę korzystania ze smartfonów przez ich dzieci.

W trzeciej części analizuję zebrany materiał badawczy pod kątem kategorii technologii pierwszego i drugiego rzędu. W siódmym rozdziale przy pomocy pytań, które sugerował stawiać Neil Postman w kontekście nowych technologii, syntetyzuję charakter trzech badanych technosceptycznych dyskursów, a w rozdziale ósmym argumentuję, dlaczego te dyskursy błędnie identyfikują zagrożenia związane ze smartfonami.

CZEŚĆ 1
PARADYGMAT

ROZDZIAŁ 1

WPROWADZENIE DO KONCEPCJI TECHNOLOGII PIERWSZEGO I DRUGIEGO RZĘDU

1.1. W poszukiwaniu Demiurga, czyli o technologicznym tworzeniu rzeczywistości

W niektórych wierzeniach gnostycznych ludzki świat – Ziemia i Kosmos – nie zostały stworzone przez Jedyne Boga („Monadę” lub „Pierwszą Zasadę”), ale przez istotę pomniejszą, Demiurga. W konsekwencji stworzony przez niego świat materialny ma być wytworem niedoskonałym, czymś na wzór zniekształconego odbicia boskiej rzeczywistości, w którym ułomne cząstki w postaci różnych namiętności i pragnień sprawiają, że człowiek nie poznaje w nim przejawów obecności Prawdziwego Boga (Jonas 2001:42–50). W potocznym rozumieniu Demiurg zazwyczaj jest utożsamiany z rzemieślnikiem, twórcą rzeczywistości materialnej, który samemu nie będąc Najwyższym Dobrem, stwarza rzeczy z wadami, ułomnościami, które nigdy nie będą czymś doskonałym; czasami też przypisywane są mu takie cechy jak złośliwość, wrogość, mściwość (Read 2007:142–44). W odniesieniu do technologii „Demiurg” zazwyczaj jest metaforą jej zgubnego wpływu na świat i ludzkość (Skolimowski 1996:72).

Utożsamienie technologii z negatywnymi cechami mitycznej postaci wiąże się ze stanowiskiem, zgodnie z którym rozwój techniki ma mieć możliwość wpływania na przemiany społeczne poza kontrolą człowieka; w takim ujęciu technologia ma potencjał do autonomicznego kształtowania rzeczywistości społecznej, a rola człowieka w tym procesie jest coraz mniejsza (Winner 1977). Taki „technologiczny determinizm” był już wielokrotnie dyskutowany w literaturze socjologicznej i w większości przypadków spotykał się raczej z mało przychylnym odbiorem (Dafoe 2015:1049). Ale na mit o Demiurgu można spojrzeć inaczej. Przecież historyczna rola człowieka nie polega na z góry przegranej walce o przyszłość z bezosobowym bytem w postaci

technologii, ale na byciu jej Monadą. A jak to w różnych mitach bywa – używając modelu „podróży bohatera” Josepha Campbella (2008), protagonista musi najpierw odbyć daleką podróż w nieznaną (tzn. zmierzyć się z nieprzewidywanymi następstwami danej innowacji), zanim zrozumie swoją rolę w historii i powróci do domu z „eliksirem” (czyli będzie w stanie rozwiązać powstałe problemy i nadać kierunek dalszemu rozwojowi społecznemu).

Dynamiczny rozwój technologiczny, który dokonuje się przez ostatnie dziesięciolecia, powoduje, że technologia sama w sobie zdaje się być wszechogarniająca. Tempo tego rozwoju stale wrasta, nowe innowacje bardzo szybko są zastępowane przez jeszcze nowsze, co może potęgować poczucie bezradności (Park i Koh 2017; Westerlund 2019). Z perspektywy konstruktywistycznej⁵ taki proces jest fragmentem „czasowej struktury życia”, która dla każdego człowieka jawi się jako fakt, który musi zostać uznany (Berger i Luckmann 1991:40–43); struktura ta determinuje kształt „rzeczywistości życia codziennego”, która jest dla każdego człowieka nadrzędna i powinna być dla niego zrozumiała. Jednak współczesne tempo wdrażania innowacji technologicznych w pewnym stopniu utrudnia rozumienie rzeczywistości przez jednostki. Technologie, które stają się częścią rzeczywistości życia codziennego zanim jeszcze ludzie naprawdę je rozumieją, zaczynają wydawać się być siłą autonomiczną i bezwzględną; technologia staje się Demiurgiem.

Nie każdy jednak wynalazek wywiera taki sam wpływ na historię. Trudno jest też z góry przewidzieć, która innowacja w największym stopniu przyczyni się do zapoczątkowania zmiany społecznej. Posiadając jednak wiedzę na temat genezy danej innowacji, jej rozwoju, adaptacji, negatywnych konsekwencji oraz instytucjonalnej i społecznej reakcji na nią, możliwe jest wsteczne zrozumienie przyczyn, które wpłynęły na ukształtowanie się danego fragmentu rzeczywistości społecznej. Taka wiedza z kolei jest już jakimś punktem wyjścia dla podobnych analiz dotyczących najnowszych odkryć technologicznych. Pomocna w usystematyzowaniu takich analiz jest teoria, dlatego proponuję wprowadzenie kategorii technologii pierwszego i drugiego rzędu.

⁵ Konstruktywizm społeczny omawiam w rozdziale 2.

Ich podstawową funkcją ma być identyfikacja punktów zwrotnych we wspólnej historii rozwoju technicznego i społeczeństwa w ogóle. Interesuje mnie opracowanie teoretycznej perspektywy, która umożliwi taką identyfikację również tu i teraz, w odniesieniu do odkryć, które są od niedawna wdrażane do tkanki społecznej.

1.2. Polyoxybenzylmethyleneglycolanhydride

14 listopada 1863 roku w Gandawie urodził się Leo Hendrik Baekeland. Już we wczesnych latach szkolnych wykazywał duże zdolności w zakresie nauk ścisłych, zwłaszcza chemii. Kiedy w wieku 26 lat został asystentem na Uniwersytecie Gandawskim, otworzyły się przed nim możliwości badawcze, dzięki którym stał się później „ojcem plastiku” (Gordon-Fogelson 2020). Jednym z jego pierwszych wynalazków był rewolucyjny jak na tamte czasy papier fotograficzny Velox, który umożliwiał szybsze i łatwiejsze drukowanie zdjęć. Jednak to opracowany w następnych latach Poly-Oxy-Benzyl-Methylene-Glycol-Anhydride znany jako bakelit – „materiał o tysiącu zastosowań” (Reboul 1998:169) – uczynił z niego osobę, której działalność nadała kierunek mającej potem nastąpić zmianie społecznej.

Bakelit został wynaleziony przez Baekelanda w 1907 roku (Merceland 2020:11). Ówczesna rzeczywistość społeczna funkcjonowała w przestrzeni kolonialnej, co w zakresie przepływu niektórych dóbr (zwłaszcza luksusowych) wiązało się z zależnością od stabilności państw imperialnych. Wzrost antykolonialnych napięć skutkowało utrudnionym dostępem do np. jedwabiu lub kości słoniowej. W związku z tym rosła potrzeba szukania alternatyw dla coraz bardziej deficytowych produktów, które dotychczas pozyskiwane były w państwach zależnych. Plastik dawał realną nadzieję na ich zastąpienie (Davis 2020:348). Sam Baekeland zwracał uwagę na uniwersalne zastosowanie bakelitu, kiedy opisywał w 1909 roku proces jego wytwarzania i wykorzystania: „wierzę, że to co powiedziałem wystarczy, by przekonać Państwa o jego licznych zastosowaniach. Badamy obecnie

zastosowania bakelitu w ponad czterdziestu różnych gałęziach przemysłu” (Baekeland 1909:158).

Wynalazek Baekelanda rozpoczął okres, w którym zaczęto budować fundamenty pod technologiczną rewolucję, mającą bezpośrednio wpłynąć na życie każdej istoty żyjącej na Ziemi. Już w 1912 roku rozpoczęto produkcję polichlorku winylu (PCV) (Mulder i Knot 2001: 267). W następnych latach prace nad syntetycznymi polimerami były coraz powszechniejsze, dzięki czemu w 1933 roku wynaleziony został polietylen, a w 1935 roku nylon. Ta intensyfikacja prac nad syntetykami sprawiła, że kiedy zakończyła się II Wojna Światowa i upadł stary ład kolonialny, rozpoczęła się nowa era w historii ludzkości – „era plastiku” (Vince i Hardesty 2017).

W opracowaniach dotyczących globalnego rozwoju produkcji tworzyw sztucznych na przestrzeni lat najczęściej przyjmuje się rok 1950 jako punkt początkowy dla tego procesu; w tamtym dziesięcioleciu produkowano blisko 1,5Mt(megaton) tworzyw sztucznych rocznie, ale był to tylko początek ekspansji tych materiałów – w latach siedemdziesiątych ich produkcja wzrosła do 40 Mt, w latach osiemdziesiątych do 100 Mt, by obecnie wynieść ponad 350 Mt (Okoffo i in. 2021). Jest to jeden z tych materiałów, które w bardzo krótkim czasie stały się powszechne na całym świecie (Geyer, Jambeck, i Law 2017:1).

Jeffrey Meikle w swojej pracy „American Plastic: A Cultural History” (1995) postawił tezę, że za wynalezieniem plastiku od samego początku stała przede wszystkim potrzeba komercyjna, a nie poznawcza (Meikle: 5). Jakkolwiek trudno jest rozsądzić o jej prawdziwości, tak bez większych problemów można ocenić wpływ, który plastik wywarł na różne części gospodarki światowej, a w konsekwencji na różne wymiary porządku społecznego na przestrzeni następujących kilkudziesięciu lat.

Polietylen (PE) oraz polipropylen (PP) są najczęściej wykorzystywanymi materiałami termoplastycznymi na świecie (Andrady i Neal 2009:1977). Z ich właściwości korzysta przemysł spożywczy (produkcja np. foliowych siatek, opakowań do żywności, butelek, nakrętek, sztućców), sektor budowlany i rolny (np. rury, trzonki, filtry, ramy okienne i drzwiowe), czy producenci artykułów

gospodarstwa domowego (Andrady i Neal 2009: 1977); dodać do tego należy także wyposażenie mieszkań, ponieważ na plastiku śpimy, odpoczywamy i jemy. Jednocześnie dostępnych są dziesiątki innych rodzajów tworzyw sztucznych, które swoim zasięgiem obejmują niemal każdą sferę produkcji światowej, a ich udział ilościowy stale rośnie. W przemyśle samochodowym już w latach dziewięćdziesiątych przeciętny model pojazdu zawierał w sobie ok. 75kg plastiku (Brydson 1999:13); z polimerów syntetycznych korzysta się także w każdej innej gałęzi przemysłu transportowego od morskiego, po lotniczy. Jest to również fundamentalny materiał w przemyśle rozrywkowym (Brydson 1999: 13-14). Syntetyki stanowią także istotną część najnowszych technologii wykorzystywanych np. w medycynie (Rivera i in. 2005), dla której nawet opatentowanie niepozornych plastikowych cewników dożylnych było wydarzeniem „rewolucyjnym” (Rivera i in. 2005).

Wartość globalnego rynku tworzyw sztucznych w 2021 roku wyniosła blisko 593 mld dolarów i ma tendencję wzrostową (Tiseo 2021), tak samo jak sama produkcja tworzyw sztucznych. Podczas gdy do czasów II Wojny Światowej rynek syntetyków znajdował się w fazie tworzenia, tak od lat 50. XX wieku nastąpił (wciąż trwający) okres jego dynamicznego różnicowania się dzięki odkrywaniu coraz to nowych obszarów zastosowania plastiku. Od wypowiedzianych w 1909 roku pełnych nadziei słów Baekelanda na temat różnorodnego zastosowania bakelitu, do uczynienia z polimerów syntetycznych absolutnie podstawowego materiału dla niemal każdej gałęzi przemysłu nie minęło więcej niż sześćdziesiąt lat. Przewidywania chemików-wizjonerów spełniły się, a ich wynalazek rzeczywiście stał się katalizatorem zmiany społecznej. W 1941 roku wydana została po raz pierwszy książka „Plastics” (1945), w której autorzy Yarsleya i Couzensa postawili tezę o niczym nieograniczonym zastosowaniu syntetyków. Zaprezentowali też w niej swoją wizję przyszłości, w której polimery syntetyczne są najważniejszym i najpowszechniejszym materiałem, z którego będą korzystać „plastikowi ludzie”:

Ten (wymyślony) plastikowy człowiek wejdzie do świata kolorów i jasnych błyszczących powierzchni, gdzie jego dziecięce rączki nie znajdą nic, co mogłyby złamać, żadnych ostrych krawędzi, czy rogów, którymi mógłby się zranić, żadnych szczelin, które mogłyby być siedliskiem brudu lub zarazków... Ściany pokoju dziecinnego, wanny... wszystkie zabawki, łóżeczko, lekki wózek, w którym zażyje powietrza, gryzak, który będzie gryzł, nietłukąca się butelka, z której będzie karmiony (wszystko z plastiku). Gdy podrośnie, umyje zęby plastikową szczoteczką, uczesze włosy plastikowym grzebieniem, ubierze się w plastikowe ubrania; napisze pierwszą lekcję plastikowym długopisem i odrobi zadania domowe w książce oprawionej w plastik. Okna jego szkoły będą zasłonięte plastikową tkaniną całkowicie odporną na tłuszcz i brud..., a ich ramy, podobnie jak te w jego domu, będą z formowanego plastiku, lekkie i łatwe do otwarcia, nigdy nie wymagające malowania (Yarsley i Couzens 1945:149).

Po opisie kolejnych lat życia takiego człowieka, autorzy książki przewidują jego koniec:

(...)będzie nosić protezę z plastikowymi zębami i okulary z plastikowymi soczewkami... aż w końcu zostanie opuszczony do grobu w higienicznie zamkniętej plastikowej trumnie (Yarsleya i Couzens: 152).

Od lat pięćdziesiątych do lat osiemdziesiątych produkcja tworzyw sztucznych wzrosła prawie dziesięciokrotnie, dzięki czemu w ciągu kilkudziesięciu lat materiał ten stał się naturalnym elementem krajobrazu społecznego na całym świecie. Jego powszechność jest tym istotniejsza, że już w latach sześćdziesiątych XX wieku odnotowano obecność plastikowych odpadów we wnętrznościach morskich zwierząt (Thompson i in. 2009:1974). Spośród licznych cech polimerów, dwie wydają się być szczególnie znaczące w kontekście ich stale rosnącej produkcji; czas, który taki materiał potrzebuje, aby ulec rozkładowi, a który mieści się w szerokim przedziale od kilkudziesięciu do kilkuset lat (Chamas i in. 2020) oraz toksyczność. Konsekwencją pierwszej właściwości jest gromadzenie się plastikowych odpadów w każdym miejscu na Ziemi, od miast, przez wsie, lasy, pustynie, morza, oceany (MacLeod i in. 2021); syntetyczne odpady stanowią już ponad 10% wszystkich wyrzucanych przez ludzi rzeczy (Barnes i in. 2009). Konsekwencją drugiej jest szeroko rozumiane zanieczyszczenie, które generuje szkodliwe dla ekosystemu

i organizmów biologicznych oddziaływanie. W literaturze naukowej funkcjonuje pojęcie „długu toksyczności” (*toxicity debt*). Dług ten jest pochodną cech konstytutywnych polimerów, a więc ich budowy w postaci ciał stałych o polimerowej strukturze molekularnej, zawartych w nich dodatkowych substancji chemicznych, które nadają im określonych właściwości oraz uleganiu z czasem coraz większej fragmentacji pod wpływem czynników środowiskowych (Rillig i in. 2021). Cechy te sprawiają, że tony zalegających plastikowych odpadów, wraz z upływem czasu, będą ulegać degradacji i uwalnianiu szkodliwych substancji. Środowisko i organizmy żywe najpierw będą zatrutowane polimerowymi mikrocząsteczkami, a potem nanocząsteczkami; z każdym cyklem rozkładu zmniejszać się będzie objętość wewnętrzna takich cząstek, a zwiększeniu ulegnie ich powierzchnia, co spowoduje narastające uwalnianie zanieczyszczeń. W rezultacie do środowiska uwalnianych będzie coraz więcej potencjalnie toksycznych koktajli związków chemicznych, których ilość rosnąć będzie wykładniczo wraz ze wzrostem czasu ekspozycji tworzyw sztucznych w środowisku (Rillig i in. 2021).

Na podstawie badań zrealizowanych na przestrzeni kilkunastu ostatnich lat wykazano, że różne organizmy wodne, takie jak rozwielitki, małże, zooplankton, czy algi, mogą aktywnie połykać polimerowe nanocząstki albo adsorbować je na swoich powierzchniach (Booth i in. 2016). Ma to negatywny wpływ na rozwój i zdrowie tych organizmów, co przekłada się na zaburzone funkcjonowanie całego wodnego ekosystemu. Organizmy lądowe są w podobnym stopniu narażone na szkodliwe działanie mikro- i nanoplastiku; cząsteczki te mogą bowiem wnikać do organizmu drogą oddechową, pokarmową, a także przez kontakt ze skórą (Lehner i in. 2019). Nanocząsteczki syntetyków są regularnie odnajdywane w mięsie ryb i w owocach morza, a także w miodach, piwie, soli i cukrze (Li i in. 2015; Liebezeit i Liebezeit 2013, 2014; Neves i in. 2015).

W ten sposób człowiek stworzył obieg, w którym wyprodukowany przez niego syntetyk trafia do środowiska naturalnego, następnie jest przez różne organizmy wchłaniany lub spożywany, a następnie przez ich konsumowanie

trafia do organizmu człowieka; z czasem wzrasta toksyczność cząsteczek polimerów, a środowisko i organizmy biologiczne żyjące na Ziemi, muszą radzić sobie z wciąż rosnącym długiem toksyczności.

*

Wynalazki takie jak tworzywa sztuczne, nazywam technologiami pierwszego rzędu. Są to technologie, których opracowanie spowodowało lub znacząco przyspieszyło globalną zmianę społeczną. **Takie ulepszenia są powszechnie stosowane na całym świecie, a dodatkowo umożliwiły stworzenie innych, mniejszych wynalazków. Są pierwszą przyczyną następujących po nich różnorodnych zmian o znaczeniu globalnym.**

Ze względu na te cechy **technologiami pierwszego rzędu najczęściej będą takie innowacje jak – na przykład – nowe materiały (lub sposoby uzyskiwania pożądaných materiałów), czy nowe sposoby wytwarzania lub magazynowania energii, które poprzez swoje rewolucyjne właściwości pozwoliły na dokonanie znaczącego skoku w rozwoju technologicznym.** W obrębie teorii zmiany technologicznej opisuje się proces rozwoju danej dziedziny przy pomocy szybszych i wolniejszych cykli (Kayal 1999). Pierwszą fazą cyklu jest akumulacja wiedzy i doświadczenia w laboratoriach badawczych; postęp przebiega wtedy wolno, ponieważ badacze napotykać wiele różnorodnych ograniczeń. Wystąpienie przełomu (rozwiązanie głównych przeszkód), rozpoczyna drugą fazę, podczas której rozwój następuje relatywnie szybko i znajdowanych jest coraz więcej zastosowań dla opracowanej technologii; faza ta będzie trwać do momentu napotkania kolejnej znaczącej przeszkody poznawczej, która ponownie istotnie spowolni rozwój danej dziedziny (Kayal 1999).

Technologii pierwszego rzędu należy poszukiwać przede wszystkim wśród tych odkryć i innowacji, które stały się kołem napędowym dla postępu technologicznego, a więc po których następowało przejście do drugiej fazy cyklu. Nie należy jednak traktować tak każdej technologii, która spowodowała przełom w jakimś obszarze wiedzy. Istotny jest bowiem także późniejszy zakres

i siła wpływu danego odkrycia na tkankę społeczną w wymiarze uniwersalnym (globalnym).

Należy także pamiętać, że dany wynalazek nie jest pierwszorzędny z samej swojej natury, ale staje się takim w ramach i w trakcie procesów społecznych, których jest częścią. Na przykład fakt, że we współczesnym sprzęcie elektronicznym znajduje się bardzo dużo elementów plastikowych, nie oznacza, że niemożliwy byłby jego rozwój bez syntetyków. Oznacza to tylko, że – przy udziale jeszcze innych czynników towarzyszących – tworzywa sztuczne **stały się** istotne i bardzo trudne do zastąpienia dla tej gałęzi przemysłu.

Kategoria wynalazków pierwszorzędowych nie jest także zarezerwowana dla jednego najważniejszego wynalazku. W danym momencie rozwoju społecznego możliwe jest zidentyfikowanie dowolnej liczby pasujących do tej kategorii technologii. Istotne są cechy konstytutywne, których spełnienie jest warunkiem wystarczającym do włączenia danej technologii do tej kategorii.

Z tak zaprezentowanej definicji wynika, że technologie drugiego rzędu będą natomiast *wynikały* z pierwszorzędowych. Zazwyczaj będą to już jakieś konkretne maszyny, czy produkty codziennego użytku. Skala ich oddziaływania na życie społeczne może być różna, od nieistotnej po fundamentalną. **Drugorzędowe wynalazki są bardziej oczywiste dla pojedynczego człowieka; często to one są symbolem zmiany społecznej i czymś przeciwko czemu niejednokrotnie uruchamiane są mechanizmy kontroli społecznej. Ich wpływ może być jak najbardziej realny, ale zarazem chwilowy i nietrwały. Takie technologie są bardzo ważne w jakimś konkretnym punkcie historii i często w obrębie tylko jednego pokolenia. Koncentrują wokół siebie uwagę różnych grup społecznych, a są zazwyczaj jedynie pochodną procesów zapoczątkowanych przez technologie pierwszorzędowe.**

*

W przypadku tworzyw sztucznych ich pierwszorzędność można zacząć identyfikować poprzez ich globalną uniwersalność, ponieważ jest to materiał powszechnie stosowany dosłownie na całym świecie. Wiązą się z nim liczne

korzyści społeczne, które przesądziły o jego popularności (Andrady i Neal 2009). Jest to materiał tani w produkcji, łatwo formowalny i hydrofobowy, który doskonale sprawdza się przy wytwarzaniu dóbr konsumenckich; powszechnie stosowane folie, które są zarówno wytrzymałe, jak i nieprzepuszczalne dla gazów i wilgoci, zdecydowanie upraszczają proces pakowania próżniowego (które jest ważne zwłaszcza w kontekście przewozu różnego rodzaju mięsa) (Lebreton i Andrady 2019). Ekspandowany polistyren jest odporny na działanie wysokich temperatur, dzięki czemu idealnie nadaje się do podawania w nim gorącej żywności (Andrady i Neal, 2009). Tworzywa sztuczne zastępują metal i drewno w zastosowaniach budowlanych oraz włókna naturalne (na przykład wełnę, bawełnę, jedwab) w tkaninach i wykładzinach dywanowych; stały się również niezbędne w zastosowaniach medycznych, w których jedną z najważniejszych kwestii jest zachowanie sterylności i obojętności mikrobiologicznej (Lebreton i Andrady 2019).

1.3. Technologie drugiego rzędu

Innowacje pierwszorzędowe w największym stopniu wpływają na to, jak wygląda opisana przez Petera L. Bergera i Thomasa Luckmanna „rzeczywistość życia codziennego” (Berger i Luckmann 1991:33–42). Stają się sceną i elementami scenografii dla wielu pokoleń ludzi, którzy w tak specyficznie skonstruowanym świecie będą podejmować swoje własne autonomiczne działania. Co pewien czas na scenie będą pojawiać się nowe rekwizyty (technologie), które w jakimś stopniu będą dopasowane do zastanej przestrzeni (tzn. będą ukierunkowane na konsumpcyjny wymiar życia i wzmacnianie psychologicznych ośrodków nagrody), a z których uczestnicy życia będą korzystać (lub je zignorują). Na niektórych rekwizytach uwaga aktorów będzie skupiała się w większym stopniu, niż na innych; z części z nich aktorzy będą korzystać w coraz bardziej wymyślny sposób, a nawet na jakiś czas uczynią z nich temat przewodni rozgrywanej sztuki. Może się też zdarzyć,

że któryś z rekwizytów wymknie się spod kontroli i zacznie w niekontrolowany sposób tańczyć na scenie.

Ważne jest, aby nie rozumieć zależności pomiędzy technologiami pierwszego i drugiego rzędu jako prostego, linearnego stosunku. To nie jest tak, że: „gdyby nie A, to nie powstałoby B”. „A” zapewne wpłynęło na to, jakie cechy „B” stały się najbardziej widoczne i jakie funkcje społeczne zaczęło pełnić, ale raczej nie było warunkiem koniecznym do samego jego powstania (choć oczywiście czasami może takim być). „A” w największym stopniu determinuje to, jak ludzie interpretują „B”, a więc kształtuje wymiar symboliczny danego wynalazku (i to, jak zostanie użyte).

1.3.1. Uprzemysłowienie rozrywki – gry komputerowe

W latach siedemdziesiątych i osiemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych bardzo dużą popularnością cieszyły się automaty do gier (ang. *Arcade video game*), z których można było korzystać w pubach, galeriach handlowych albo przeznaczonych dla nich salonach gier. To właśnie wtedy niepisany królem rozrywki była gra „Pong”, czyli prosty symulator gry w tenisa albo inne tytuły takie jak „Pac-Man”, „Space Invaders”, czy „Donkey Kong”. Był to jednocześnie czas ogromnej popularności wśród młodzieży gier fabularnych (ang. *role-playing game*) oraz pierwszych domowych komputerów (np. firm Commodore czy Atari). Te dekady narodzin i dorastania cyfrowej rozrywki stały się obok telewizji jednym z najbardziej znaczących wymiarów kultury masowej. Jednak to właśnie w tym czasie, a dokładniej w 1976 roku, zaobserwowano pierwszą panikę moralną związaną z rzekomym wpływem gier wideo na agresję dzieci i nastolatków (Kocurek 2012).

Koncepcja paniki moralnej została przedstawiona przez Stanleya Cohena w 1972 roku w książce „Folk Devils and Moral Panics” (2011). Cohen opisał ją jako pojawiające się cyklicznie w społeczeństwie ogólnospołeczne wzburzenie wywołane przez jakieś nagłe wydarzenie, grupę społeczną, czy nowe wzory zachowania, które zaczęły być postrzegane jako zagrażające zastanym interesom

i wartościom społecznym. Takie postrzeganie jest w znaczący sposób konstruowane przez mass media, które posługując się stereotypami, wyolbrzymiają skalę problemu oraz wynaturzają jego istotę. W środkach masowego przekazu codziennie replikowane są treści nagłaśniające rzekomy problem (zagrożenie), a politycy, dziennikarze, księża i wychowawcy wygłaszają sądy moralne na jego temat. Coraz częściej zaprasza się do dyskusji ekspertów, którzy proponują określone sposoby radzenia sobie z tym problemem. Po jakimś czasie stan społecznego wzburzenia zanika (w zasadzie samoistnie), a społeczna pamięć o zagrożeniu albo zostaje utrwalona w postaci zmian w obrębie instytucji społecznych i prawa, albo staje się wspomnieniem zachowanym w folklorze kulturowym (Cohen 2011: 1).

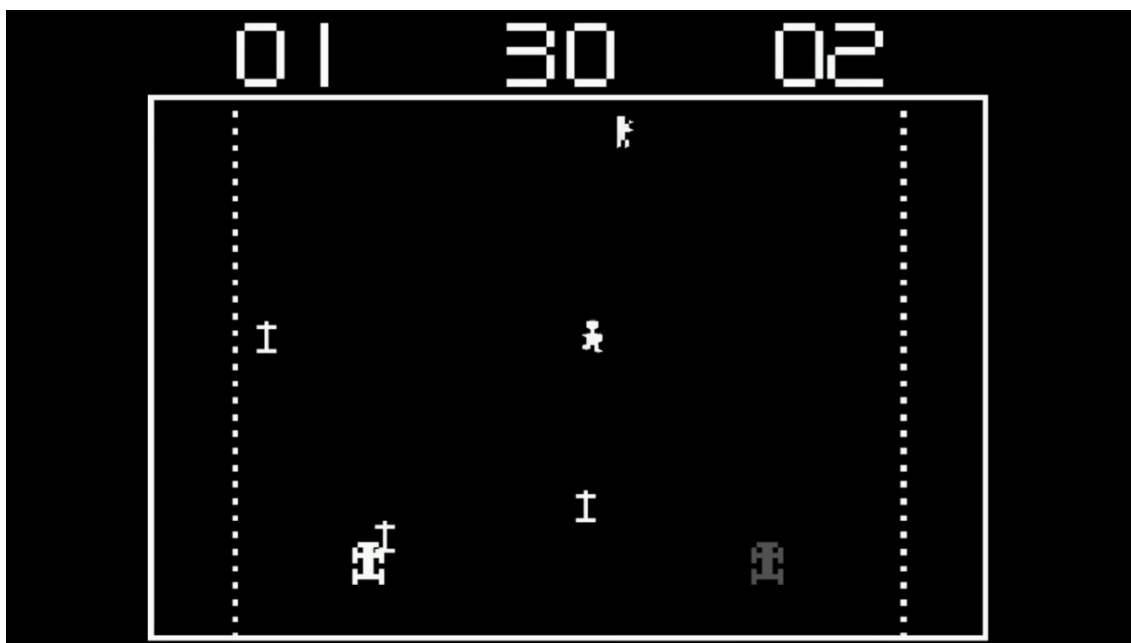
Erich Goode i Nachman Ben-Yehuda w klasycznym tekście dotyczącym paniki moralnej „Moral Panics: Culture, Politics, and Social Construction” (1994) wyszczególnili konstytutywne cechy tego zjawiska. Pierwszą z nich jest niepokój objawiający się zwiększonym poziomem zainteresowania danym zagadnieniem ze strony mass mediów, opinii publicznej, czy poszczególnych grup społecznych. Druga cecha to jakiś stopień wrogości skierowanej wobec osób będących zaangażowanych w problematyczną kwestię. Trzecim elementem jest ogólny konsensus społeczny, co do tego, że dana kwestia rzeczywiście zagraża podzielanym przez ogół społeczeństwa wartościom. Czwarty wymiar paniki moralnej objawia się nieproporcjonalnością stosowanej argumentacji – w kontrze do zagrożenia wyolbrzymiane są określone dane statystyczne, a inne (niepotwierdzające założonej tezy) bywają całkowicie pomijane. Piątą cechą jest zmienność. Panika moralna pojawia się nagle i równie nagle zazwyczaj się kończy. Czasami pozostaje w stanie *uśpienia*, po czym powraca i na nowo zajmuje uwagę jednostek i grup społecznych (Goode i Ben-Yehuda 1994: 156-159).

Koncepcja paniki moralnej jest wykorzystywana do analizowania bardzo różnorodnych zjawisk. Zakres publikacji naukowych, w których została użyta, obejmuje problematykę społecznego strachu przed rosnącym poziomem przestępstw (na przykład w odniesieniu do przemocy wśród młodzieży

skierowanej przeciwko zupełnie obcym osobom, tzw. *wilding* albo wielokrotnych ataków nożowników w Londynie w 2008 roku, zob. Squires 2009; Welch, Price, Yankey 2002), szokującymi zbrodniami, wokół których zaczęło powstawać wiele społecznych mitów (przypadek grup satanistycznych, zob. Jenkins i Maier-Katkin 1992), działalnością specyficznych grup społecznych i subkultur (na przykład gangów, lub fanów muzyki metalowej zob. Lumsden 2009; McCorkle i Miethe 1998; Wright 2000), czy nowymi sposobami na spędzanie czasu wolnego (jak rozpowszechnione wśród dzieci i młodzieży w latach osiemdziesiątych w USA granie w gry fabularne, zob. Waldron 2005).

Pojęcie paniki moralnej stało się bardzo ważne w świecie zdominowanym przez media masowe. W jego świetle możliwe jest zrozumienie dynamiki obiegu informacji i kształtowania się w społeczeństwie poglądów na określony temat oraz powstawania międzygrupowych antagonizmów. Panika moralna pomaga w rekonstrukcji społecznych wyobrażeń, które są tworzone przy pomocy medialnych reprezentacji. Oczywiście trzeba brać pod uwagę zmiany, którym uległ rynek medialny na świecie. Zazwyczaj kategorię paniki moralnej wykorzystywano do analizy treści, które pojawiały się w tradycyjnych mediach takich jak telewizja, radio i prasa. Wraz z upowszechnieniem się Internetu i mediów społecznościowych, rynek medialny uległ większemu rozproszeniu. Możliwe stało się kreowanie i rozwijanie paniki moralnej oddolnie, tzn. na podstawie nagłaśniania różnych kwestii bezpośrednio przez pojedynczych ludzi lub grupy ludzi (Walsh 2020).

W 1976 roku swoją premierę miała gra firmy Exidy „Death Race” i to właśnie ona wywołała pierwszą panikę moralną, której ostrze skierowało się ku cyfrowej rozrywce. Jej rozgrywka polegała na kierowaniu ekranowym samochodem i likwidowaniu humanoidalnych postaci, które pojawiały się na planszy. Każda zlikwidowana postać zamieniała się w nagrobek, który pozostawał na ekranie i stanowił dodatkową przeszkodę dla gracza (Buchanan 2008).



Ilustracja 1. Fragment rozgrywki z gry „Death Race” z 1976 roku. Uwagę zwraca prosta pikselowa grafika, która wystarczyła do tego, aby gra została uznana za brutalną. Screenshot z: Old Classic Retro Gaming, „Arcade Game: Death Race (1976 Exidy) [Re-Uploaded]”, <https://youtu.be/aBBtt72aJLA> (5.12.2022).

Chociaż pod kątem graficznym omawiana gra była zbiorem czarnobiałych pikseli, to dla ówczesnej opinii publicznej sam cel prowadzonej rozgrywki wystarczył, aby określić ją mianem „brutalnej” (Karlsen 2014: 5). Reakcję niektórych organizacji non-profit zajmujących się rodziną i dziećmi na popularność tej gry można uznać za bardzo gwałtowną. W grudniu 1976 roku New York Times przytoczył fragment artykułu organizacji „Family Safety”, w którym opisano tę grę jako „zdradliwą, chorobliwą, obrzydliwą i chorą, chorą, chorą” (Blumenthal 1976). Dla osób zaniepokojonych tą produkcją, czymś niezrozumiałym i szokującym było rozrywkowe traktowanie śmierci; podnoszono argumenty o tysiącach pieszych, którzy w każdym roku giną na drogach w Stanach Zjednoczonych. W tym samym artykule znajduje się wypowiedź Geralda Driessena, psychologa, który w grze „Death Race” widział pierwszy krok na drodze ku wyzwaniu w dysfunkcyjnych jednostkach agresji:

W telewizji przemoc jest pasywna (...) W tej grze gracz robi pierwszy krok do tworzenia przemocy. Gracz nie jest już tylko widzem. Jest aktorem w tym procesie (...) Jestem pewien, że większość osób grających w tę grę nie wskoczy

do swojego samochodu i będzie potrącać pieszych (...) Ale jeden na tysiąc? Jeden na milion? I drzę na myśl, co będzie dalej, jeśli będzie się do tego zachęcać. To będzie dość krwawe (Blumenthal 1976).

Przez następnych kilka miesięcy temat gry „Death Race” pojawiał się na pierwszych stronach amerykańskich gazet. Opinia publiczna była szczególnie zaniepokojona negatywnym wpływem, jaki ta gra mogła mieć na dzieci i nastolatków. Głosu w toczącej się debacie musieli udzielić sami twórcy gry:

Jeśli chcielibyśmy, aby samochody przejeżdżały po pieszych (...), to mogliśmy dodać piski opon, jęki i krzyki za osiem doliców ekstra. Ale nie zbudowalibyśmy gry w ten sposób. Też jesteśmy istotami ludzkimi (Blumenthal 1976).

Znamienne jest, że kampania reklamowa gry „Death Race” w żaden sposób nie sugerowała, że zadaniem gracza jest potrącanie ludzi. Slogany były skupione na pochwalę samej rozgrywki: „Captures your eye when you see it, captures your fancy when you play it, and brings 'em back for more” (RePlay 1976) albo wprost odnosiły się do „polowania na potwory”: „New! Death Race. It's fascinating! It's fun chasing monsters” (RePlay (2) 1976). Jednocześnie „Death Race” nie był w tamtym czasie odosobnionym przypadkiem gry z elementami przemocy. Każdego roku swoje premiery gry, w których głównym motywem była na przykład wojna albo zmagania rewolwerowców na Dzikim Zachodzie. Badacze zajmujący się przypadkiem „Death Race” zwracają uwagę, że w przypadku tej gry, przemoc była oderwana od akceptowalnych kontekstów. Odgrywanie bitew z czasów II Wojny Światowej było czymś zrozumiałym dla ogółu opinii publicznej, rozjeżdżanie niewinnych ludzi (a tak zostały zinterpretowane występujące w grze „potwory”), już nie. Dodatkowym czynnikiem był aspekt graficzny, ponieważ obiekty, ku którym gracz miał skierować swoją aktywność (rozjechać go) rzeczywiście przypominały ludzi; w grach wojennych natomiast na ekranie widoczne były zazwyczaj czołgi lub inne pojazdy mechaniczne, a więc zadawanie śmierci istotom ludzkim było ukryte (Kocurek 2012).

Zgodnie z modelem pojawiania się i zanikania paniki moralnej, zainteresowanie grą „Death Race” znacząco obniżyło się już w 1977 roku. Chociaż w dalszym ciągu była ona dostępna w salonach gier i tak naprawdę nie zmieniło się wiele w kwestii kontroli nad jej dostępnością wśród dzieci i młodzieży, to medialne postrzeganie problemu uległo przeobrażeniu. W New York Timesie ponownie został opublikowany artykuł na jej temat, jednak tym razem został napisany w spokojnym tonie. Steve Harvey w swoim tekście „Postscriptum: Controversial „Death Race” Game Reaches ‘Finish’ Line” (1977), omówił rzeczywistość, w której „problem jest przedstawiony jako w jakiś sposób rozwiązany, nie stanowiący już poważnego zagrożenia, mimo że dzieci nadal grają w tę obraźliwą grę” (Harvey 1997). Warto też nadmienić, że skutkiem ogólnonarodowej debaty nad potencjalną szkodliwością gier wideo na graczy był zwiększony poziom zainteresowania kontrowersyjnym tytułem. Firma Exidy pod wpływem zaistniałej kontrowersji sprzedała dużo więcej automatów do gry, niż pierwotnie zakładano; pojawiające się wywiady z kierownictwem przedsiębiorstwa zwiększyły rozpoznawalność marki do tego stopnia, że z czasem właściciele Exidy zdecydowali się na wyprodukowanie kontynuacji kontrowersyjnej gry (Kocurek 2012).

Kilkadziesiąt lat później, w 1997 roku, podobne kontrowersje wywołała gra „Carmageddon” (Stainless Games). Jej celem było dokonywanie samochodem spektakularnych zniszczeń oraz rozjeżdżanie pieszych. Kolorowa grafika i modele 3d dodawały grze realizmu, przez co rozrywka szokowała dużo bardziej niż „Death Race”. Twórcy tłumaczyli, że gra jest formą ironii lub dowcipu: „Wszystkie zabójstwa są zrobione w takim ‘Monty Pythonowskim’ poczuciu humoru, że nie sposób brać tego na poważnie” (Karlsen 2001). Ze względu na rosnące znaczenie na świecie rynku gier komputerowych, przypadek „Carmageddonu” był dyskutowany w zasadzie na całym świecie, w tym w Polsce (Kajtoch 1998: 7-8). Druga część gry została w niektórych krajach ocenzurowana, a twórcy musieli przeprojektować modele ludzkich postaci na roboty albo zombie.

W następnych latach dyskusje nad szkodliwym wpływem gier na dzieci i młodzież powracały przy okazji premier takich produkcji jak np.: „Mortal Kombat” (Midway Games), „Postal” (Running with Scissors), czy „Grand Theft Auto” (Rockstar Games). W większości przypadków główny zarzut był skierowany na brutalność gier i łatwą ich dostępność dla dzieci. Dyskutowano nad potencjałem gier do wyzwalania w człowieku agresywnego zachowania i nad ewentualnym zacieraniem się granic pomiędzy fikcją a rzeczywistością (Karlsen 2014: 8). Należy jednak odnotować, że medialne postrzeganie gier uległo tak znaczącej zmianie, że obecnie panuje większy pluralizm opinii na ten temat (Mortensen, Linderoth, i Brown 2015: 23). Jest to związane z faktem, że gry wideo (obecnie gry komputerowe i na konsole) są współcześnie technologią udomowioną; oznacza to, że dla dużej części społeczeństwa są stałym elementem codzienności, czymś na tyle dobrze poznanym, że mniejsza jest siła oddziaływania mass mediów na postawy użytkowników. Dyskurs medialny w tym kontekście nie ma już szczególnego wpływu na wybory jednostek i to pomimo faktu, że poziom brutalności i wulgarności współczesnych produkcji jest zdecydowanie większy niż w czasach gry *Death Race*. Na przykład, ostatnia gra z serii „Mortal Kombat”⁶, która miała swoją premierę w 2019 roku, została wykonana w grafice 2.5D na silniku Unreal Engine 3, który pozwala na tworzenie wysokiej jakości modeli postaci i otoczenia. Dzięki temu zadawane w grze obrażenia, czy specjalne zakończenia walk (tzw. *Fatality* oraz *Brutality*), są dużo bardziej realistyczne, niż w pierwszych odsłonach serii. Z powodzeniem wydawniczym produkowane są także gry, w których gracz wprost wciela się w płatnego mordercę (np. seria „Hitman” stworzona przez IO Interactive) albo takie, w których przemoc jest wyjątkowo sugestywna (jak w serii „Manhunt”, której producentem było Rockstar Games). Oczywiście nie oznacza to, że po panice moralnej dotyczącej gier wideo nie pozostał w społeczeństwie żaden ślad; wciąż co jakiś czas publikowane są materiały medialne sugerujące związek pomiędzy graniem w gry komputerowe

⁶ Jest to najnowsza odsłona serii na dzień pisania pracy doktorskiej. 14 września 2023 roku ma ukazać się natomiast kolejna część gry: „Mortal Kombat 1”.

a kolejną strzelaniną w szkole w USA (zob. Coaston 2019). Podobne, obiegowe skojarzenia mają także zwykli ludzie (por. Markey i in. 2020).

Rynek gier komputerowych przez lata przeszedł znaczące przeobrażenia. Coraz większe znaczenie mają na przykład zawody e-sportowe; obecnie trwa także proces instytucjonalizacji aktywności związanych z grami komputerowymi na uniwersytetach, na których powstają kierunki dotyczące sektora gamedev. Gry wideo były innowacją w sposobie spędzania wolnego czasu. Główną cechą odróżniającą je od wcześniejszych wynalazków związanych z sektorem rozrywkowym (jak telewizja) była interaktywność i niepowtarzalność doświadczenia. Podczas gdy program telewizyjny był z góry określany i podawany odbiorcom do konsumpcji bez możliwości ingerowania w jego treść i strukturę, gry wideo dawały poczucie sprawstwa, współuczestnictwa i współzawodnictwa. Cechy te okazały się na tyle istotne, że innowacja utrwaliła się w społeczeństwie w kontrze dominującej wtedy technologii (mass mediów).

Wywołanie paniki moralnej związanej z rzekomym negatywnym wpływem na zachowania człowieka gier komputerowych jest przykładem tego, jak uwaga aktorów społecznych może orientować się wokół technologii drugiego rzędu. Na pierwszym planie zaistniała rzecz, która pełniła – zrozumiałą w konsumpcyjnym modelu – funkcję rozrywkową. Jednak ze względu na to, że jej adresatami byli przede wszystkim ludzie młodzi, wzbudziła szczególny niepokój wśród ich opiekunów. W rezultacie akcent został położony na kategorii niedojrzałości dzieci i młodzieży, a sama technologia została potraktowana jako element obcy, coś w rodzaju nowego pedagoga, nad którym społeczeństwo nie ma kontroli, a który ma możliwość wychowywać młode pokolenia wbrew obowiązującym wartościom i normom społecznym. Jednocześnie zignorowany został fakt, że ta technologia pod wieloma względami (zgodnymi z logiką konsumpcjonizmu) jest taka sama jak radio czy telewizja; jej problemem była nowość i bezpośredni adresat – dzieci i młodzież.

Można to opisać w jeszcze inny sposób. Oto na scenie pojawił rekwizyt, który zaniepokoił część aktorów, mimo że nie zdążyli go jeszcze dobrze poznać. Był to produkt przeznaczony do rozrywki, czysto konsumencki. Jednocześnie był

kontynuacją wcześniejszych innowacji, takich jak telewizja i w podobny do niej sposób jego los był wyznaczony sprzedażą, nabyciem jakiegoś dobra. Z perspektywy wartości zaimplementowanych wraz z plastikiem w społeczeństwie, powstanie nowego przemysłu rozrywkowego, który – przynajmniej w początkowej swojej fazie – był skierowany szczególnie do osób młodych, było czymś naturalnym i logicznym.

Panika moralna bardzo często koncentruje się na ludziach młodych. Z jednej strony społeczeństwo wyraża w ten sposób swoją troskę o przyszłość swoich dzieci, ale z drugiej pokazuje daleko posunięty brak zaufania do ich sprawczości. Często apriorycznie zakłada się, że młodzi ludzie będą *źle* korzystać ze skierowanych do nich narzędzi (tzn. w sposób niezgodny z zastanym porządkiem społecznym), dlatego tak często aktywowane są mechanizmy kontroli społecznej przeciwko poszczególnym innowacjom technologicznym. Tak jakby wszelkie zmiany, które są wprowadzane do tkanki społecznej za pośrednictwem ludzi młodych, były automatycznie identyfikowane jako coś niepożądanego i interpretowane jako coś szkodliwego⁷.

Kolejnym przykładem tego rodzaju mechanizmu jest historia rozpowszechnienia się nowego sposobu słuchania muzyki, który na początku dotyczył w zasadzie wyłącznie nastolatków.

⁷ Wydaje się, że negatywne postrzeganie sprawczości ludzi młodych jest głęboko zakorzenionym w kulturze tzw. Zachodu, automatyzmem. Podobnie jak przeświadczenie o stale rosnącym poziomie lenistwa w społeczeństwie. W 2022 roku po mediach społecznościowych zaczęła krążyć seria tweetów Paula Fairie, badacza z Uniwersytetu Calgary, o tytule „A Brief History of Nobody Wants to Work Anymore”. Pokazał on, że tego rodzaju teza jest stale rozpowszechniana od ponad stu lat. Pierwsze wycinki z prasy, w których była podnoszona, pochodzą jeszcze z XIX wieku. Zob.: <https://twitter.com/paulisci/status/1549527748950892544> [16.08.2023].

1.3.2. W stronę indywidualizmu – Sony Walkman

Na początku lat osiemdziesiątych w Stanach Zjednoczonych oraz zachodniej Europie upowszechniony został Sony Walkman, czyli przenośny odtwarzacz muzyki z kaset magnetofonowych. Urządzenie to zdobyło sympatię przede wszystkim ludzi młodych, co zwróciło uwagę takich aktorów społecznych jak dziennikarze i naukowcy. W świadomości społecznej walkman zaczął być postrzegany jako coś zdecydowanie więcej niż ciekawostka technologiczna, czy egzemplifikacja postępującej miniaturyzacji. Stał się symbolem autonomii młodego pokolenia oraz przemian społecznych.

Kampanie reklamowe walkmana kreowały profil jego użytkownika jako człowieka wolnego, niezależnego, zdolnego do przeżywania swojej codzienności w nowy sposób. Przy pomocy charakterystycznej reprezentacji w mass mediach walkman z czasem przestał być zwyczajnym urządzeniem, a stał się społeczną praktyką (czyli wszystkim tym, co i jak użytkownicy robili z Sony Walkmanem w sposób zrozumiały dla innych osób) i czymś symbolizującym nowy sposób życia (Du Gay 2013:17). Jednocześnie jedną z najsilniej eksponowanych konotacji z Sony Walkmanem była młodość. Reklamy skupiały się na sposobach, w których młodzież spędza swój wolny czas. Walkman w bardzo dużej części materiałów promocyjnych występował w kontekście uprawiania sportu, ćwiczeń, odpoczynku na świeżym powietrzu, zabawy ze znajomymi (Du Gay 2013:38). Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, że taka medialna reprezentacja nie była z góry zaplanowana. Jak zauważa Du Gay, pierwotnie walkman był skierowany do młodych, mobilnych miłośników muzyki; dopiero jak się okazało, że konsumenci najczęściej korzystają z niego podczas aktywności na świeżym powietrzu, firma Sony zmodyfikowała swój przekaz reklamowy, aby był lepiej dopasowany do rzeczywistego profilu ich konsumentów (Du Gay 2013: 66).

Pojawienie się na ulicach miast osób przemieszczających się ze słuchawkami na uszach było w tamtych latach czymś zupełnie nowym. Z początku było to zachowanie nietypowe, które wzbudzało zdziwienie

(a czasami niepokój) osób niebędących w nie zaangażowanych, bowiem zaburzało akceptowane wtedy wzory zachowania się w przestrzeni miejskiej. Walkman tworzył dla użytkownika coś na kształt nowej przestrzeni intymnej, która izolowała go od otoczenia, a jednocześnie umożliwiała konstruowanie nowych sposobów przemieszczania się. Na przykład podczas podróży metrem nawiązywanie kontaktu wzrokowego pomiędzy siedzącymi naprzeciwko siebie pasażerami nabierało nowego znaczenia, jeżeli chociaż jedna z osób miała założone na uszach słuchawki. To, co zwyczajnie wiązało się albo z chęcią nawiązania kontaktu werbalnego, wzbudzenia niepokojem albo – będąc wynikiem przypadkowego spojrzenia – chwilowego zawstydzenia, w sytuacji, w której aktywnym uczestnikiem był także walkman, było zastępowane nową regułą niedostępności; użytkownik walkmana mógł sobie pozwolić na dłuższą wymianę spojrzeń, a nawet poruszanie się przy tym w rytm słuchanej muzyki. Przemieszczanie się po mieście nagle stało się czynnością mocno zindywidualizowaną; użytkownik tego urządzenia w prosty sposób mógł ignorować kierowane w jego stronę próby interakcji (czy w ogóle powstrzymać ich inicjowanie) (Bull 2006).

Takie nowe wzory zachowywania się w przestrzeni publicznej zaczęły naruszać dotychczasowy porządek społeczny. Przede wszystkim przekroczone zostały granice pomiędzy tym, co *powinno* pozostać prywatne, a tym, co jest publiczne. W 1981 roku reporter magazynu *Money* napisał w swoim artykule:

Pamiętacie jak nasze mamy powtarzały nam, że na wszystko jest odpowiedni czas i miejsce? To już nie zawsze jest prawdą. Te małe pudełka to przenośne odtwarzacze kasetowe... Wygląda na to, że w dzisiejszych czasach nie trzeba zostawać w domu, żeby posłuchać swojego stereo (Button 1981:104).

Pojawienie się na ulicach osób ze słuchawkami na uszach, często wzbudzało u osób postronnych niechęć lub irytację; przez zewnętrznego obserwatora, młodzież korzystająca z walkmana często była utożsamiana z takimi cechami jak lekkomyślność, dziecinność, niedojrzałość, egocentryzm, narcyzm (Schönhammer 1989:127). W 1994 roku w artykule „Menace II

Society” autor opisał swoje doświadczenia podróżowania londyńskim metrem jako użytkownik walkmana. Jego opis jest zgodny ze społeczną negatywną recenzją nowego wzoru zachowania się w przestrzeni publicznej:

Wyciągasz walkmana, wkładasz kasetę, [...] naciskasz przycisk play. BAM! Oczy. Lodowate spojrzenia mówią wszystko. W krótkim czasie, gdy inni pasażerowie patrzą na ciebie z pogardą, ty już masz wielką etykietę na czole. Jesteś łajzą, nędzarzem, nieudacznikiem. Z jakiegoś dziwnego powodu walkman stał się plagą współczesnego podróżnika, dzwonkiem trędowatego, symbolem endemicznego buntu w dzisiejszej kulturze młodzieżowej. Noś walkmana, a będziesz podróżował z paskiem: „zagrożenie dla społeczeństwa” (Jackson 1994).

Walkman jest dobrym przykładem technologii drugiego rzędu, ponieważ w jego historii można dostrzec potencjał takich technologii do aktywowania mechanizmów kontroli społecznej. W przeciwieństwie do gier wideo, które w początkowej fazie rozwoju były innowacją znajdującą się w zrozumiałej dla ludzi przestrzeni przeznaczonej do rozrywki (wesołe miasteczka, salony gier), walkman zaburzył ówczesne postrzeganie życia prywatnego i publicznego. Wśród istniejących reguł przemieszczania się po mieście pojawiła się zupełnie nowa, wynosząca indywidualne potrzeby jednostki ponad oczekiwania społeczne. Jakby znikąd na ulicach miast, w autobusach i metrze, pojawili się ludzie *demonstrujący* brak zainteresowania otaczającą ich rzeczywistością; ludzie, dla których podróż nie jest czynnością społeczną, ale indywidualną (czas podróży stał się czasem *pomiędzy* spotkaniami). Walkman okazał się nie tylko innowacją technologiczną w dosłownym tego słowa znaczeniu, ale ponadto stał się przyczyną – między innymi – innowacji w zakresie mobilności miejskiej.

Zaistniały zwrot ku jednostkowym potrzebom wywołał niepokój społeczny, który jednak był zbyt słaby, aby utrzymać *status quo*. Mówiąc językiem Bergera i Luckmanna w *rzeczywistości życia codziennego* pojawił się dewiacyjny wzór zachowania, który z czasem zaczął być podzielany przez coraz większą liczbę ludzi, którzy stali się *nosicielami* alternatywnej definicji sytuacji (Berger i Luckmann 1991:157). Finał ten rywalizacji jest współcześnie widoczny

w przestrzeniach publicznych. Podczas każdej podróży autobusem lub metrem można zauważyć znaczącą liczbę osób, które przemieszczają się z dousznymi i nausznymi, przewodowymi i bezprzewodowymi słuchawkami. Nie są to też już urządzenia charakterystyczne wyłącznie dla nastolatków. Przemieszczanie się po mieście w sposób poszerzony o słuchanie muzyki i podcastów, oglądanie filmów, czy granie w gry mobilne, nie jest też już niczym szczególnie kontrowersyjnym, a stało się wręcz normą społeczną.

1.4. Niewidoczne technologie

Dyskutując nad determinizmem technologicznym i poszukując jego przejawów w różnych kontekstach społecznych, można popełnić błąd skupiania się na technologiach drugiego rzędu. Zarówno gry wideo i walkman umasowiły się w społeczeństwach na całym świecie, ponieważ – co w zasadzie brzmi jak truizm – umożliwiły im to technologie pierwszego rzędu. I tak samo zmiany społeczne, których częścią stały obie technologie, swoje źródło mają w wynalazkach pierwszorzędowych. Nie próbuję dowodzić, że wynalezienie plastiku było przyczyną powstania kapitalizmu o profilu konsumpcyjnym. Mój cel nie jest dogmatyczny, tylko analityczny – poprzez obserwację następstw wynalezienia bakelitu i innych polimerów syntetycznych, spostrzegam, że plastik zdecydowanie sprzyjał powstaniu takiego modelu społecznego. A wynalazki drugorzędowe zazwyczaj dopasowują się do istniejącego systemu. Walkman niepokoił i tak już aktywnych konsumentów treści telewizyjnych; nie był niczym innym jak ułatwieniem sposobu konsumowania rozrywki, który dodatkowo pozwolił na łatwiejsze wyrażanie indywidualnych cech poszczególnych jednostek. Gry wideo również były ewolucyjnym krokiem ku nowej branży rozrywkowej, z którą w następnych latach będą utożsamiać się kolejne pokolenia.

Uwaga opinii publicznej często skupia się na negatywnych aspektach korzystania z jakiejś nowej technologii; kreowane są niezwykle pesymistyczne wizje przyszłości, przeciwko którym występują osoby entuzjastycznie

nastawione do różnych przejawów postępu technicznego; argumentują one, że jest to naturalna kolej rzeczy i że – na przykład – gry komputerowe wcale nie zmieniły milionów nastolatków w morderców, dlaczego więc miałyby się spełnić jakiegokolwiek inne mroczne proroctwo technosceptyków? Tymczasem i jedna, i druga strona w zasadzie ma rację. Technologie zmieniają naszą rzeczywistość życia codziennego. Zazwyczaj jednak robią to w stosunkowo przewidywalny sposób – udoskonalając jej konsumpcyjny profil stworzony lata temu przez niedostrzegane przez nikogo technologie pierwszorzędowe.

W ostatnim czasie można dostrzec kolejny taki cykl (składający się z wybuchu paniki moralnej i konstruowania w jej ramach negatywnych scenariuszy dalszego rozwoju innowacji, a następnie – przewiduję – oswojenia jej w społeczeństwie). Dotyczy on sztucznej inteligencji i kontrowersji, które stały się atrakcyjne publicznie w momencie uruchomienia aplikacji ChatGPT. Chociaż swoją publiczną premierę ChatGPT miał w 2022, to już zdążyły powstać publikacje (naukowe i publicystyczne) na temat społecznej reakcji na niego. Część z nich doskonale wpisuje się w model cech charakterystycznych dla paniki moralnej (por. García-Peñalvo 2023; Kennedy 2023).

Moja teza brzmi następująco – dopóki nie zostanie uświadomiony społeczeństwu wpływ technologii pierwszorzędowych na dominujący model rzeczywistości życia codziennego, bezskuteczne okażą się próby przeciwdziałania *negatywnym* następstwom korzystania z technologii drugiego rzędu, ponieważ będą one stale stawać się akceptowalną częścią rzeczywistości. A dzieje się tak dlatego, że te *negatywne* następstwa są tak naprawdę *pozytywne* z punktu widzenia dominującego modelu społecznego. Dokładnie taką drogę przebył walkman, gry wideo i komputerowe, a współcześnie przechodzą, na przykład, smartfony. Jeżeli jeszcze czujemy jakiś wewnętrzny sprzeciw na widok trzyletniego dziecka, które bezbłędnie przełącza się pomiędzy interesującymi go materiałami wideo na smartfonie, to prawdopodobnie jesteśmy ostatnim pokoleniem, które tego doświadcza.

Można by w tym miejscu podnieść argument, że przecież niejednokrotnie udawało się na drodze instytucjonalnych regulacji i różnych form wpływu

społecznego zmienić różne zachowania i przyzwyczajenia społeczne, zwłaszcza te odnoszące się do dzieci (i na przykład – co do zasady – zakazać pracy zawodowej nieletnich), dlatego w tym przypadku również jest możliwe zatrzymanie trendów, które są postrzegane jako szkodliwe. Oczywiście nikt nie zna przyszłości, więc bezcelowe byłoby bezwzględne trzymanie się jako prawdziwej którejś z możliwych dróg dalszego rozwoju. Jednak w swojej pracy poddaję w wątpliwość prawdopodobieństwo wystąpienia takiego scenariusza w odniesieniu do smartfonów ze względu na ich drugorzędowy charakter, o którym pisałem we wstępie. Wynika z niego przede wszystkim przewidywany relatywnie krótki czas ich społecznej istotności. Oznacza to, że nawet jeśli realnie zainwestowane zostaną znaczne zasoby społecznego i instytucjonalnego nacisku, to jest wysoce prawdopodobne, że smartfony zostaną już zastąpione przez swojego doskonalszego i bardziej zaawansowanego następcę. Istotne przy tym dla mnie jest pytanie o to, czy społeczne postrzeganie następującej po smartfonach technologii, będzie wtedy rzeczywiście już przefiltrowane rezultatem walki ze smartfonami. Chodzi o doprowadzenie do sytuacji, w której użytkownicy będą gotowi unikać i przeciwdziałać rozpoznany jako szkodliwe elementom technologii, a same technologie będą produkowane z uwzględnieniem czynników minimalizujących ich szkodliwy wpływ na użytkownika.

Bez uwzględnienia znaczenia technologii pierwszorzędowych, uważam jednak taki scenariusz za mało realny i skłaniam się do przewidywania dalszego odtwarzania cykli paniki moralnej.

ROZDZIAŁ 2

USTANOWIENIE PARADYGMATU

Spośród różnych paradygmatów i szkół teoretycznych największy wpływ na opracowanie przeze mnie koncepcji technologii pierwszego i drugiego rzędu miał konstruktywizm społeczny oraz ekologia mediów. W tym rozdziale wyszczególnię te elementy teorii, na podstawie których wypracowałem kontekst interpretacyjny dla przygotowanego badania empirycznego.

Omówienie rozpoczynam od konstruktywizmu społecznego, który jest częścią bardzo szerokiego i zróżnicowanego wewnątrznie podejścia teoretycznego – konstruktywizmu. Konstruktywizm rozwijał się na przestrzeni kilkudziesięciu lat na różnych uniwersytetach, dlatego też nie będę go omawiać w sposób holistyczny, tylko skupię się na ogólnych cechach jego *twardej* odmiany, a następnie przejdę do bardziej szczegółowego przedstawienia założeń jego bardziej umiarkowanej odmiany, czyli konstruktywizmu społecznego.

Siatkę pojęciową dla obszaru badania wpływu technologii na życie społeczne zaczerpnąłem z ekologii mediów, natomiast strukturę postępowania badawczego oparłem na modelu obiegu kultury. Każdą z teorii omawiam według podobnego schematu. Rozpoczynam od podania ogólnych i najbardziej podstawowych informacji na ich temat, a następnie skupiam się na wybranych przez siebie i najistotniejszych z perspektywy mojej rozprawy fragmentach.

2.1. Konstruktywizm i konstruktywizm społeczny

Konstruktywizm bywa rozumiany jako specyficzny sposób myślenia o świecie, najczęściej opozycyjny wobec realizmu epistemologicznego i ontologicznego (Bińczyk 2013: 232). Pomimo że znajduje zastosowanie w licznych dziedzinach nauki, nie może być traktowany jako jednolita i zwarta teoria, ponieważ ewoluował w sposób rozproszony, nie zawsze pod jedną wspólną nazwą i często badacze nie zdawali sobie w pełni sprawy

z konsekwencji wynikających z tych indywidualnych osiągnięć (Fleischer 2010:1). Chcąc jednak określić jego genezę jako świadomego swojej odrębności nurtu badawczego, trzeba się skierować w stronę lat 70. XX wieku i ku Stanom Zjednoczonym. Działalność naukową prowadzili tam wtedy cybernetyk Heinz von Foerster, neurobiolog Humberto Maturana, biolog i filozof Ernst von Glasersfeld oraz psycholog i socjolog Paul Watzlawick (Balicki 2010: 8). W następnych latach myśl konstruktywistyczną kontynuowali Gerhard Roth, Niklas Luhmann, Siegfried J. Schmidt, Josef Mitterer. Na podstawie wycinków z niektórych spośród ich prac można zrekonstruować główne założenia konstruktywizmu i jego późniejszych wariantów.

Foerster zajmował się pracą mózgu i jej konsekwencjami dla zdolności poznawczych człowieka. Uważał, że nie jest możliwe postrzeganie *świata zewnętrznego*, ponieważ mózg człowieka określa ramy brzegowe, w obrębie których może zostać skonstruowany obraz rzeczywistości. Pisał:

w stanie pobudzenia komórki nerwowej nie jest zakodowana fizyczna natura przyczyny tego pobudzenia. Kodowana jest jedynie intensywność tej przyczyny pobudzenia, a więc ile, a nie co (Foerster 1985: 42).

Innymi słowy umysł człowieka odbiera impulsy o różnym natężeniu i to na ich podstawie *stwarza* obiekty; to *konstruowanie* rzeczywistości jest procesem uczenia się mózgu o tym, które obiekty (bodźce) nadają się do zachowania w celu podtrzymania życia (Balicki 2010: 13); jest to mechanizm, z którym skojarzyć można opisywany w naukach społecznych proces socjalizacji. Roth opisywał później ten wątek w następujący sposób:

Mózg może co prawda przez swoje organy zostać pobudzony przez środowisko, owe pobudzenia jednak nie zawierają żadnych wyposażonych w znaczenia i niezawodnych informacji o środowisku. Mózg bowiem musi przez porównanie i kombinację sensorycznych wydarzeń elementarnych sam wytworzyć znaczenia i na podstawie kryteriów wewnętrznych te znaczenia sprawdzić. To jest budulec rzeczywistości. Rzeczywistość, w której ja żyję, jest więc konstruktem mózgu (Roth 1994: 19).

Wątek ten został rozbudowany w pracach Glasersfelda, który wprowadził pojęcie wabierności. Oznacza ono, że kreowane przez nasz umysł wyobrażenia o rzeczywistości tylko *pasują* do świata zewnętrznego, tzn. są z nim zgodne nie na zasadzie obiektywizmu (odzwierciedlenia istoty przedmiotów), tylko na zasadzie pozytywnych rezultatów procesu postrzegania. Jest to zagadnienie tożsame z podstawowymi założeniami teorii ewolucji. Według Glasersfelda rzeczywistość jest przez ludzi przeżywana na zasadzie doświadczenia i tylko do tego doświadczenia odnosi się nasza wiedza o świecie. Poznanie świata *prawdziwego* nie jest możliwe. Nie oznacza to, że taki świat nie istnieje (takie twierdzenie byłoby absurdalne), tylko że w żaden sposób nie jesteśmy go w stanie racjonalnie poznać (Balicki 2010: 15).

Do podobnych wniosków doszedł Maturana, który do swoich konstruktywistycznych rozważań wprowadził koncepcję *autopoiesis*, czyli samogenerujących się systemów. Koncept ten ukazuje mechanizm, który pozwala zrozumieć, dlaczego nasze poznanie o świecie nie dotyczy rzeczywistości. Punktem wyjścia jest zagadnienie *operacyjnego zamknięcia*, które oznacza tyle, że każdy organizm ma możliwość wejścia w interakcję jedynie ze swoim stanem wewnętrznym. *Strukturalna determinacja* oznacza z kolei, że możliwości jakichkolwiek przemian jest ograniczana przez budowę każdego z organizmów. *Kognicja* natomiast odnosi się do sumy działań, które są wykonywane w obrębie ożywionego systemu. Świadomość orientuje system na wykonywane w jego obrębie działania, obserwuje tym samym siebie samego, bez możliwości odniesienia swojej wiedzy do świata zewnętrznego.

Te założenia początkowe łączy ze sobą daleko posunięty sceptycyzm wobec możliwości pozyskiwania wiedzy obiektywnej. Taka orientacja kognitywna rozwinęła się na przestrzeni następnym kilkunastu lat w różnych kierunkach, dlatego współcześnie mówiąc o konstruktywizmie, trzeba jasno określić, który jego wariant ma się na myśli. Warianty te można wyszczególnić na podstawie kryterium teoretycznego (konstruktywizm poznawczy i metodologiczny) albo na podstawie dyscyplin naukowych, w których jest wykorzystywane (np. społeczny i komunikacyjny).

Jakkolwiek różnią się one od siebie stopniem radykalizmu albo podejściem do procesu badawczego, to zespolone są ze sobą przede wszystkim opozycją do Obiektywistycznego Modelu Poznania, o którym pisał Zybertowicz (1995: II–IV).

Model ten oparty jest na różnych założeniach filozoficznych. Jednym z nich jest racjonalizm, który sugeruje, że naukowe przekonania są wyznaczone przez wyraźne i sprecyzowane zasady metodologiczne. Kolejnym jest fundamentalizm epistemologiczny wyrażający się w przekonaniu o istnieniu pierwotnych aktów poznawczych, będących absolutnym źródłem wszelkiej pewnej wiedzy. W perspektywie esencjalizmu z kolei, poza używanymi przez ludzi pojęciami i uzgodnieniami, istnieje istota każdego obiektu. Ważny jest również realizm, zgodnie z którym niezależnie od ludzkich sposobów percepcji, istnieją obiekty o określonych właściwościach. W świetle obiektywizmu natomiast prawdziwa wiedza jest zdeterminowana przez przedmiot poznania, którego istnienie i właściwości istnieją niezależnie od poznającego podmiotu. Wreszcie indywidualizm podkreśla kluczową rolę procesów poznawczych, które zachodzą pomiędzy jednostkowym podmiotem poznającym a przedmiotem poznania (Zybertowicz 1999:16).

Obiektywistyczny Model Poznania zakłada, że wiedza jest kształtowana przez interakcje zachodzące między przedmiotem i podmiotem. W tej relacji obiekt posiada większą siłę niż podmiot i wpływa na zawartość świadomości podmiotu – pod warunkiem, że podmiot jest gotów odrzucić własny bagaż kulturowy, aby dążyć do prawdy. W przeciwieństwie do omawianego podejścia, konstruktywizm przyjmuje, że zawartość poznania jest ukształtowana poprzez relacje między podmiotami. Poznanie nie polega na odwzorowaniu rzeczywistości spoza kultury, lecz stanowi przede wszystkim wewnętrzną grę kulturową – włączając w to dialog zarówno wewnątrz, jak i między kulturami (Zybertowicz 1999: 16).

W opozycji względem Obiektywistycznego Modelu Poznania ewoluowała również inna, bardziej umiarkowana, gałąź konstruktywizmu – konstruktywizm społeczny. Początków tej perspektywy można doszukiwać się w pracach

Ludwika Flecka, fenomenologii, czy socjologii wiedzy i szkole edynburskiej. Chociaż również jest to orientacja wewnętrznie zróżnicowana, to możliwe jest wyszczególnienie jej zasadniczych cech, które łączą każdą z jej odmian (zob. Burr 2015: 2-15).

Przede wszystkim konstruktywizm społeczny podziela opisany przed momentem sceptycyzm poznawczy. Konsekwencją takiego stanowiska jest poddanie pod wątpliwość możliwość uzyskiwania wiedzy obiektywnej przy pomocy badań naukowych. Ze stanowiska konstruktywistycznego wynika więc przeniesienie akcentu badawczego z poszukiwania *prawdy* o zjawiskach na poszukiwanie *znaczeń*, jakie zjawiskom nadaje dana grupa społeczna oraz tego, jak określone fenomeny lub rodzaje wiedzy są tworzone przez ludzi w trakcie interakcji. Takie podejście implikuje włączenie do interpretacji badawczych kontekstów historycznych i kulturowych, ponieważ odgrywają one ważną rolę w formułowaniu tych znaczeń.

Konstruktywizm społeczny oznacza także postrzeganie wiedzy jako produktu, który jest tworzony i utrzymywany w toku codziennych interakcji międzyludzkich. Z uwagi więc na różnorodność kulturową nie ma wiedzy jednakowej, istnieją za to jej różne warianty; uwidacznia się to szczególnie w języku, który w dużym stopniu warunkuje to, jak ludzie na świat patrzą i jak go rozumieją. Wiedza jest nierozzerwalnie sprzężona z działaniem społecznym. Bardzo dużą rolę odgrywa w nim z kolei władza rozumiana jako siła ustanawiająca akceptowalne wzory zachowania społecznego i jego wymiar symboliczny.

2.1.1. Społeczne tworzenie rzeczywistości

Najważniejszym konstruktywistycznym punktem odniesienia dla mojej pracy jest książka Petera Bergera i Thomasa Luckmanna „Społeczne tworzenie rzeczywistości. Traktat z socjologii wiedzy” (Berger, Luckmann 2020). Punktem wyjścia dla jej autorów jest pytanie o to, w jaki sposób „subiektywne znaczenia stają się obiektywnymi faktami” (Berger, Luckmann 2020: 29). Jest to pytanie

o wszystkie te wymiary naszego życia (jako jednostek), które są dla nas oczywiste, niekontrowersyjne i które są takie same (w naszym mniemaniu) dla innych ludzi. Berger i Luckmann wprowadzili kategorię *postawy naturalnej*, która oznacza właśnie ten stan świadomości człowieka, w którym otaczająca nas rzeczywistość jest brana za coś pewnego, powtarzalnego i wspólnego wszystkim ludziom. *Postawa naturalna* formuje się w obrębie „rzeczywistości życia codziennego” (Berger, Luckmann 2020: 37), czyli przestrzeni, w której ludzie poruszają się zgodnie z oczekiwanymi wzorami zachowania społecznego. Ludzie wchodząc w interakcje twarzą w twarz, posługują się „schematami typizującymi” (Berger, Luckmann 2020: 50), których suma składa się właśnie na te wzory zachowania. Pytanie więc o *subiektywne znaczenia, które stają się obiektywnymi faktami*, jest pytaniem o proces formowania się postawy naturalnej w granicach rzeczywistości życia codziennego.

W tym miejscu należy zaznaczyć, że Berger i Luckmann umiejscawiają rzeczywistość życia codziennego w ramach „czasowej struktury życia” (Berger, Luckmann 2020: 42). Jest to element, który w znaczącym stopniu determinuje historię życia jednostek, bowiem jest dla każdego człowieka faktem społecznym (w znaczeniu durkheimowskim). Struktura ta wyznacza życiowe sekwencje (z racji tego, kiedy ktoś się urodził), które każdy człowiek do pewnego stopnia *musi* uznać i z nimi „zsynchronizować własne plany” (Berger, Luckmann 2020: 42). Jest to tym samym czynnik zewnętrzny wobec jednostek. Trzeba jednak pamiętać o tym, że bez względu na to, o którym punkcie czasowym pomyślimy, to zawsze będziemy mieli do czynienia ze strukturą życia wytworzoną przez człowieka. Jest to więc rzeczywistość obiektywna, która oddziałuje na jednostki jako fakt społeczny, ale która jednocześnie została ukształtowana przez ich przodków; ponadto jest w dalszym ciągu przekształcana przez te jednostki, na które w danym czasie oddziałuje.

W granicach wyznaczonych przez czas ludzie wchodzą więc ze sobą w interakcje przy pomocy schematów typizujących. Schematy te są kształtowane poprzez działanie ludzkie, które „ma skłonność do przechodzenia w nawyk” (Berger, Luckmann 2020: 79). Jest to obserwacja tożsama z tym,

co o funkcjonowaniu mózgu pisali pierwsi konstruktywiści. Mózg odbiera impulsy o różnym natężeniu i uczy się na nie odpowiadać w sposób jak najbardziej efektywny (umożliwiający przetrwanie); proces ten natomiast uzewnętrznia się właśnie w typizującym działaniu społecznym – jednostki *uczą się* w procesie socjalizacji, które zachowania najlepiej pasują do współdziałania z innymi (przetrwania w społeczeństwie) i *zapamiętują je* (przechodzą w nawyk). Nawyki natomiast (czyli akceptowane przez większe grupy ludzi zachowania), ewoluują i po jakimś czasie przybierają postać instytucji, które „są postrzegane jako posiadające własną realność, która staje przed jednostką w postaci zewnętrznego i narzucającego się faktu. (...) Instytucjonalny świat jest doświadczany jako rzeczywistość obiektywna. Ma on historię, która wyprzedza narodziny jednostki i wykracza poza wspomnienia biograficzne. Istniał on przed urodzinami jednostki i będzie istniał po jej śmierci” (Berger, Luckmann 2020: 89-91).

Zrozumienie jakichś konkretnych procesów społecznych wymaga więc zrozumienia porządku instytucjonalnego, który funkcjonuje w danym czasie. Nie oznacza to jednak wyłącznie gromadzenia faktów na temat jego struktury, systemów hierarchicznych, mechanizmów przemocy i władzy. Równie ważne jest bowiem zrozumienie, co na jego temat *wiedzą* ludzie doświadczający go w danym momencie historii. Według Bergera i Luckmanna:

Instytucjonalny porządek daje się zrozumieć jedynie w odniesieniu do wiedzy, jaką mają o nim jego uczestnicy. Wiedza ta definiuje i tworzy role, które mają być odgrywane w danej instytucji; kontroluje i przewiduje takie postępowania (Berger, Luckmann 2020: 97).

Na czym jednak taka wiedza się opiera i do czego się odnosi? Przecież współczesny świat jest zróżnicowany do tego stopnia, że wydaje się wątpliwe, aby możliwe było utrzymywanie tak wielu i tak różnych instytucji jednocześnie bez dodatkowego spoiwa, *coś* musi dodatkowo je ze sobą scalać. Taką rolę pełnią wszystkie te najbardziej ogólne czynniki społeczne, które są podzielane przez liczne grupy społeczne – język, dominujące wartości religijne i etyczne,

mechanizmy sprawowania kontroli, wywierania nacisku i przymusu na życie jednostek, władza *per se*, itp. Jest to *uniwersum symboliczne*, które uwierzytelnia istnienie porządku instytucjonalnego.

Jeżeli porządek instytucjonalny jest w pełni zinternalizowany przez żyjące w nim jednostki, to scalające je uniwersum symboliczne pozostaje niewidoczne; ukryte pod postacią *zdrowego rozsądku* i akceptowanej przez ogół populacji *normalności*, jest oczywistością, realnością, w której do życia rodzą się kolejne pokolenia. Dopiero w momencie, w którym coraz bardziej widoczne stają się zachowania dewiacyjne, uaktywniają się mechanizmy uprawomocniające panujący porządek społeczny. Dzieje się tak również wtedy, gdy dochodzi do spotkania z przedstawicielami innej kultury, których *świat obiektywny* oznacza coś zupełnie innego niż nasz.

W erze ponowoczesności trudno jest jednak mówić o jednym uniwersum symbolicznym (w obrębie jednej kultury). Poza wariantem naczelnym i najbardziej ogólnym (wspólna historia i jej konsekwencje), charakteryzuje ją wielorakość uniwersów pomniejszych. Jej istotną jest rywalizacja pomiędzy różnymi systemami wartości, pluralizm postaw i opinii, kontestowanie zastanego porządku. Trzeba przy tym pamiętać, że obiektywny wymiar uniwersów symbolicznych w dalszym ciągu oddziałuje na żyjące według ich wskazań grupy; dlatego rezultatem tej różnorodności nie jest rosnący poziom wzajemnej akceptacji, tylko klasyczna walka o dominację. Każda ze stron posiada swoich *ekspertów uniwersalnych*, których rolą jest objaśnianie zdarzeń i podtrzymywanie znaczeń w celu zachowania spójności w obrębie danego uniwersum (Berger, Luckmann 2020: 171-173).

Życie każdego człowieka rozpoczyna się w ramach mniejszego uniwersum symbolicznego podzielanego przez jego rodziców lub opiekunów. To, co zostaje przyjęte za pewne w ramach socjalizacji pierwotnej, zostaje następnie poddane weryfikacji w trakcie socjalizacji wtórnej. W konsekwencji zastany porządek może zostać albo zinternalizowany, albo odrzucony na rzecz innowacji (dewiacji, zmiany, np.). Podczas gdy w przeszłości wybór innowacji był rzadkością, tak w XX i XXI wieku jest czymś często spotykanym. Skutkuje

to większą częstotliwością zmian społecznych, a poprzez to trudnościami w ich interpretacji. Berger i Luckmann kończą swoją książkę w następujący sposób:

Człowiek jest predestynowany biologicznie do tworzenia świata i zamieszkiwania go z innymi. Świat ten staje się dla niego rzeczywistością dominującą i ostateczną. Natura nakłada na ów świat ograniczenia, jednak po stworzeniu działa on zwrotnie na naturę. W dialektyce między naturą i światem stworzonym społeczne przemianie ulega także organizm ludzki. W tej dialektyce człowiek wytwarza rzeczywistość, a w ten sposób wytwarza i samego siebie (Berger, Luckmann 2020: 265).

Przez to, że współczesne procesy społeczne odznaczają się dużą zmiennością i nieprzewidywalnością, przed naukami społecznymi stoi wyzwanie uchwycenia ich istoty niejako *w locie*. Jednak opisanie tego, w jaki sposób, do jakiego stopnia i w jakim kierunku przekształcamy nasz świat, wymaga zrozumienia owej zwrotnej relacji pomiędzy światem wytwarzanym społecznie a człowiekiem. Konstruktivism społeczny ustanawia więc perspektywę badawczą oraz interpretacyjną mojej rozprawy doktorskiej w następujący sposób:

- a) Celem mojej pracy jest opisanie procesu społecznego tworzenia relacji pomiędzy ludźmi a wytwarzanymi przez ludzi artefaktami kulturowymi (na przykładzie smartfonów),
- b) Poszukuję symboli, znaczeń i interpretacji przypisywanych tej relacji przez różne grupy społeczne i samych respondentów,
- c) Uzyskane dane traktuję nie jako odzwierciedlenie rzeczywistości, ale jako opis fragmentu *wiedzy społecznej*, którą posługują się ludzie żyjący w określonym w czasie i przestrzeni uniwersum symbolicznym.

Tym samym konstruktivism społeczny w sposób zasadniczy wpłynął na zastosowane przeze mnie metody i techniki badawcze. Zgodnie z ogólną charakterystyką metodologicznego charakteru tego nurtu mój projekt badawczy ma postać badania jakościowego, w którym najczęściej wykorzystuje się takie metody jak wywiady, obserwację i analizę tekstu (Creswell 2013a: 42-43). Jestem też nastawiony – w sposób typowy dla tego nurtu – na identyfikację

subiektywnych znaczeń, które respondenci nadają określonym zjawiskom, a które to znaczenia są kształtowane podczas interakcji z innymi w ramach określonego historycznie kontekstu społeczno-kulturowego (Creswell 2013b: 24-25).

2.2. Ekologia mediów

Ekologia mediów (*media ecology*) jest w kontekście badania relacji między społeczeństwem a technologią koncepcją na tyle ogólną, że możliwe jest włączenie w jej zakres naprawdę różnych idei i projektów badawczych. Lance Strate rekonstruuje jej istotę, nazywa ją dziedziną badawczą (*field of inquiry*) i wyraźnie odróżnia od pojęcia paradygmatu (Strate 2017: 12). Według niego ekologia mediów nie jest monolitem pojęciowym, tylko „otwartym systemem, którego granice są płynne na tyle, że żadna dyscyplina naukowa nie jest z niego wykluczona” (Strate 2017: 45). Badania w jej duchu prowadzili zarówno przedstawiciele nauk społecznych, jak i ścisłych; jest to wysoce interdyscyplinarny obszar badawczy; tym, co pozwala zidentyfikować daną pracę jako część ekologii mediów, jest przede wszystkim rodzaj stawianych przez badacza pytań, chociażby w postaci tzw. „wielkich pytań” z pogranicza nauki i filozofii: „co to znaczy być człowiekiem? Jakie warunki kształtują i wpływają na nas jako na gatunek? Co określa teraźniejszość? W jaki sposób ludzka komunikacja, świadomość i kultura zmieniają się w czasie? Co nas czeka w przyszłości? Jak mamy zachować nasze człowieczeństwo w obliczu zmieniających się okoliczności, które często wydają się zupełnie odczłowieczające?” (Strate 2017: 1). Neil Postman, uchodzący za twórcę ekologii mediów, zaznaczył we wprowadzeniu do jednej z pierwszych prac dotyczących tego nurtu, że jej „nie wynalazł, tylko ją nazwał” (Postman 1970: 161), a następnie wymienił kilkunastu naukowców i pisarzy (zarówno już nieżyjących w momencie, w którym to pisał, jak i tych, którzy tworzyli w tym samym czasie, co on), którzy według niego byli prekursorami tego sposobu badania rzeczywistości społecznej. W rozwiniętej przez Strata liście będą to

przede wszystkim: Marshall McLuhan, Buckminster Fuller, Jacques Ellul, Peter Drucker, Herman Kahn, David Riesman, Ray Bradbury, Harold Lasswell, Don Fabun, Walter Ong, Edward T. Hall, Paul Goodman, Lynn White, Jr., Reuel Denney, Ronald Gross, Ashley Montagu, Edmund Carpenter, Edward Bellamy, Harold Innis, George Orwell, Aldous Huxley, Norbert Wiener czy wreszcie Alfred North Whitehead (Strate 2017: 9). W ten sposób na ekologię mediów bardziej należy patrzeć jako na naukowy kolaż, w którym spoiwem łączącym różne podejścia jest sposób postrzegania zmieniającego się środowiska społecznego, niż jak na jednolity paradygmat, w którym badania naukowe prowadzi się według jakichś ogólnie przyjętych norm. Właśnie dlatego wprowadzam do swojej pracy doktorskiej ekologię mediów przed teorią obiegu kultury; dzięki temu ustanawiam ogólny kierunek swoich rozważań i późniejszej analizy, ale jednocześnie zostawiam sobie dość miejsca na to, by w odpowiednich miejscach ją dookreślić bardziej szczegółową teorią. Trzeba także pamiętać, że o pracach z zakresu ekologii mediów należy mówić w odniesieniu do konkretnego naukowca, który pisał w jej duchu. Wskazałem na to przed momentem – nie da się o ekologii mediów pisać (podobnie jak w odniesieniu do konstruktywizmu) jak o monolocie; zawsze trzeba ją odnosić do konkretnego twórcy; bardziej trafne jest więc pisanie np. o ekologii mediów McLuhana, czy ekologii mediów Postmana (Strate 2017: 2-3). W przypadku mojej rozprawy doktorskiej największy na nią wpływ miały prace naukowe Neila Postmana.

2.2.1. Medium jest komunikatem⁸ (*The medium is the message*)

Słynne zdanie wypowiedziane przez Marshalla McLuhana można przyjąć za punkt wyjścia dla wszelkich analiz wchodzących w skład ekologii mediów. Zawiera w sobie bowiem treść, która jest znakiem rozpoznawczym dla tej dyscypliny; oznacza ono tyle, że wraz z pojawieniem się nowych technologii, które są wykorzystywane na masową skalę, tworzy się nowe środowisko; jest ono aktywne, to znaczy zdolne do przekształcania rzeczywistości społecznej (np. przekształcania relacji społecznych, tworzenia nowych wzorów zachowania, np.) (McLuhan i Gordon 2003: 12-13); stosując terminologię interakcjonistyczną powiemy, że jest aktorem na scenie społecznej. McLuhan zwrócił uwagę na to, aby nie bagatelizować infrastruktury, która jest powiązana z istnieniem danej technologii i nie absolutyzować samej treści, która w wyniku jej istnienia jest tworzona. Można nawet pójść o krok dalej i powiedzieć, że dla McLuhana sam fakt pojawienia się w gospodarstwach domowych chociażby telewizji, jest istotniejszy dla życia społecznego, niż to, jakie programy są w niej emitowane; pojawienie się nadajników telewizyjnych, anten na dachach domów, różnych modeli telewizorów, doprowadziło do zmiany społecznej, poprzez którą do tkanki społecznej zostały wprowadzone nowe role społeczne (np. w wyniku gwałtownego wzrostu znaczenia marketingu), zmianie uległ sposób komunikacji pomiędzy politykami a elektoratem, zmodyfikowane zostało też rytuały związane ze spędzaniem czasu wolnego. Jakkolwiek treść programów telewizyjnych również może oddziaływać na zachowanie odbiorcy, to w ostatecznym rozrachunku wpływ ten jest, po pierwsze, wtórny względem samej technologii, a po drugie, ma dużo mniejsze znaczenie dla społeczeństwa jako całości (w wymiarze makrosocjologicznym). To innowacja technologiczna tworzy nowe uniwersum symboliczne, poprzez które ludzie interpretują swoje obecne zachowanie oraz kształtują swoje przyszłe plany (Strate 2008: 130).

Dla mnie osobiście nie oznacza to traktowania treści produkowanych za pośrednictwem danego medium jako zupełnie nieistotnych. Rozumiem to jako

⁸ Tłum. własne.

postulat, aby analizować je zawsze w kontekście środowiska, z którego pochodzą. Chodzi o przeprowadzenie czegoś w rodzaju holistycznej analizy (co prowadzi do paradoksu w obliczu redukcjonistycznego sposobu prowadzenia analiz w duchu determinizmu technologicznego, z którym ekologia mediów ma punkty wspólne), która zwiększa szansę na odkrycie ewentualnych schematów i wzorów w badanym fragmencie rzeczywistości społecznej.

Z koncepcją *the medium is the message*, a poprzez nią z ekologią mediów w ogóle, wiąże się kontrowersja dotycząca determinizmu technologicznego, czy – będąc bardziej precyzyjnym – determinizmu mediów (*media determinism*). Analizując prace McLuhana, można dostrzec w nich zagadnienie przyczynowości w kontekście zmiany społecznej, a samego McLuhana wprost nazywa się technologicznym deterministą (Rogers 2000: 121). Strate zwraca uwagę, że bywa to wykorzystywane do krytyki teorii McLuhana; krytyka ta jednak jest według niego zazwyczaj nieuprawniona i wynika z niezrozumienia idei kanadyjskiego naukowca (Strate 2002: 133). Trzeba mieć bowiem świadomość, że McLuhan pisząc o przyczynowości w kontekście zmiany społecznej na pewno nie rozumiał jej w sposób absolutny. W jednej ze swoich najpopularniejszych książek napisał, że „nie ma absolutnie żadnej nieuchronności, o ile istnieje gotowość do kontemplowania tego, co się dzieje” (McLuhan i Fiore 1967: 25). Przy takim postawieniu sprawy należy zadać pytanie, czy zasadne jest, aby takie stanowisko wciąż utożsamiać z determinizmem technologicznym?

Determinizm technologiczny w swojej tzw. „twardej” odmianie (*hard technological determinism*) wskazuje na technologię jako na niezależny od czynników społecznych czynnik kształtujący rozwój społeczeństw. Ludzie dostosowują się do warunków, które są pochodną istnienia danej technologii, ale nie mają wpływu na to, w którym kierunku będą zachodzić dalsze zmiany. To środowisko technologiczne, w którym ludziom przychodzi egzystować w danym momencie historii, dominuje nad indywidualnymi wyborami, jest siłą obiektywną wobec jednostek (Kline 2001: 15495). Mówiąc inaczej, proces dziejowy zależy nie od woli jednostki, nie od woli całego społeczeństwa,

ale od obiektywnych praw (Bimber 1994: 86). Jest to koncepcja radykalna i raczej niedająca się obronić przy obecnym stanie wiedzy dostarczanej przez nauki humanistyczne i społeczne. Determinizm technologiczny posiada jednak szereg odmian, które można umiejscowić na kontinuum pomiędzy obezwładniającą siłą technologii a dopuszczalnym wpływem społeczeństwa na zachodzące zmiany (Dafoe 2015: 1052). Na drugiej połowie skali znajdują się więc warianty tzw. miękkiego determinizmu (*soft determinism*); oznacza on wszystkie te interpretacje, w których rozwój technologiczny osadza się w szeregu kontekstów społecznych, politycznych, czy ekonomicznych; pomiędzy tymi kontekstami a technologią zachodzi coś w rodzaju negocjacji, procesu wymiany, w trakcie którego każdy element rzeczywistości ma zdolność do kształtowania drugiego. Jakkolwiek technologia wpływa na warunki, w których przyjdzie żyć następnym pokoleniom ludzi, to mimo wszystko mają oni także zdolność do kontrolowania dalszego rozwoju samej technologii (Cockfield 2010: 6).

McLuhan w swojej książce „Galaktyka Gutenberga” napisał, że każdy rodzaj medium jest „przedłużeniem człowieka” (*extensions of man*), które powoduje „głębokie i trwałe zmiany w nim samym i przekształca jego środowisko” (McLuhan 1962: 13). W czasach dominacji technologii komunikacyjnych (smartfonów, Internetu) będzie to oznaczało, że są one „przedłużeniem” ludzkiego umysłu, poprzez umożliwienie kontaktu z odległym światem (zniesienie barier geograficznych), „przedłużeniem” informacji (zniesienie braku dostępu do nich), pieniędzy, np. (Rogers 2000:121). W innym miejscu „Galaktyki” McLuhan odwołał się wprost do technologicznego determinizmu Harolda Innisa (Innis 1950), stwierdzając, że Innis jako pierwszy dostrzegł w alfabecie (jako nowym medium) „agresywnego i wojowniczego transformatora kultury” (McLuhan 1962: 48); następnie dodał, że „Innis był pierwszą osobą, która dostrzegła proces zmiany, ukryty w formach technologii medialnej” (McLuhan 1962: 50). Są to części składowe tego, co oznacza dla McLuhana powiedzenie, że „medium jest komunikatem”. Bez wątplenia jest to koncepcja, która stawia ludzi względem mediów na nierównej pozycji na polu walki o kształt przyszłego świata. Ciekawą obserwację zawarł jednak w swoim

artykule Rogers. Zwrócił bowiem uwagę na to, że McLuhan zmodyfikował koncepcję determinizmu technologicznego w taki sposób, że główną konsekwencją rozwoju danej technologii nie są wcale zmiany w obszarze organizacji społecznej i politycznej, ale w organizacji myśli i zmysłów ludzi (Rogers 2000: 126). W kontekście dalszych rozważań pozwolę sobie na sparafrazowanie tego w taki sposób, że zasadniczą konsekwencją rozwoju danej technologii są zmiany w „duszy” człowieka.

Biorąc to wszystko pod uwagę, uprawnione jest skonstatowanie, że determinizm technologiczny McLuhana oznacza przede wszystkim przyznanie, że wpływ technologii na zmianę społeczną jest realny, dominujący nad innymi czynnikami, mogący prowadzić do nieprzewidzianych przez ludzi konsekwencji; jednocześnie tak długo, jak nie pojawi się zbiorowa wola przeciwstawienia się kierunkowi zmian nadanemu przez technologię, kierunek ten pozostaje poza kontrolą zbiorowości ludzkich (czyli warunkiem koniecznym do wyłamania się z kategorii deterministycznych jest ludzka „gotowość do kontemplowania tego, co się dzieje”, o której pisał McLuhan). Strate dodaje, że z perspektywy ekologii społecznej problemem jest to, że jakkolwiek istnieje możliwość reakcji na proces zmiany społecznej powodowanej technologią, to jako społeczeństwo mamy tendencję do pozbawiania siebie samych nad nią kontroli (na przykład poprzez brak krytycznej dyskusji nad implementacją danej technologii; współcześnie technologie często stają się masowe, zanim jeszcze zdążymy poznać ewentualne konsekwencje wynikające z ich użytkowania); tym samym pozwalamy, aby stawała się ona fenomenem automatycznym (Strate 2017: 37). O determinizmie technologicznym w kontekście frazy „medium jest komunikatem” lubię myśleć w kategoriach nauki o potencjałach. Ewentualna technologia ma potencjał do wywołania określonych skutków w historii rozwoju społecznego, natomiast ludzie (zwłaszcza działający w ramach dużych grup społecznych) mają potencjał, aby do nich dopuścić, przeciwstawić się im albo je zmodyfikować. Perspektywa ludzkiego wpływu na przyszły kształt technologii jest mniejsza od siły sprawczej technologii, aczkolwiek nie jest też niemożliwa. Tym samym determinizm technologiczny McLuhana jest

warunkowy – przybiera postać absolutnej, niedającej się powstrzymać siły, tylko wtedy, jeśli jako społeczeństwo do tego dopuścimy. Tym samym medium staje się być może najważniejszym komunikatem, który możemy jako ludzie odebrać z rzeczywistości, w jakiej przyszło nam żyć.

2.2.2. Ekologia mediów Neila Postmana

Ekologia mediów jest nazwą dyscypliny badawczej, którą zaproponował Neil Postman. W jego pracach znajduje się także wyjaśnienie tego pojęcia. Postman zaproponował analogię do wzrostu kultury bakterii na szalce Petriego. Na szalce umieszcza się określoną substancję, w której możliwy jest rozrost kultury bakterii; zamieniając wyraz „substancja” na słowo „technologia”, otrzymujemy oczekiwaną analogię, a zarazem „fundamentalną zasadę ekologii mediów” (Postman 2000: 10), zgodnie z którą technologia jest medium, w którego obrębie wrasta ludzka kultura, kształtowana jest organizacja społeczna, polityka, czy symboliczny wymiar życia społecznego (Postman 2000: 10). Ekologia mediów oznacza naukę o mediach jako o środowisku. Tak jak ryby pływają w środowisku wodnym, bakterie acidophilus przekształcają środowisko mleka na jogurt, tak samo kultury ludzkie również powstają w środowisku mediów, a nie jednokierunkowo te media tworzą (Strate 2008: 135). Mówiąc inaczej, w środowisku medialnym zachodzą różne formy komunikacji, to środowisko na nie oddziałuje, są one ze sobą powiązane, tworzą systemy niższego i wyższego rzędu i nie są od siebie odseparowane; z tego względu należy je badać jako sieć relacji, które nawiązywane są w określonym środowisku medialnym, a nie jako oddzielne elementy (Postman 1973: 3-4). Strate doda do tego, że media nie są „jak kula bilardowa, która wywołuje swoje działanie poprzez uderzenie w inną kulę. Jest raczej jak stół, na którym toczy się gra” (Strate 2008: 135). Sam Postman sugerował także, że w ramach ekologii mediów powinno się zwrócić w stronę badania właśnie samego środowiska medialnego, a nie skupiać się na treści, które są przez media produkowane,

co jest ewidentnym opowiedzeniem się za twierdzeniem *the media is the message*:

Istotnym pytaniem zawsze wydaje się być: o czym jest ten film? Jakie jest jego przesłanie? Ale ekolodzy mediów chcą się dowiedzieć, jak działają środowiska medialne – jak strukturyzują to, co widzimy i mówimy, a zatem, jak ta strukturyzacja zmienia się, gdy same media przechodzą z jednego środowiska do drugiego (Postman 1973:8).

Jednocześnie nie należy zapominać o odpowiednim rozumieniu tej strukturyzacji. Środowisko medialne bowiem nie determinuje ludzkich działań, tylko raczej warunkuje ich zakres (Strate 2008: 135).

Przy takim zarysowaniu obszaru zainteresowań ekologów mediów trzeba rozstrzygnąć problem adekwatnej dla niej metodologii. Postman stał na stanowisku, że musi to być coś innego niż klasyczna analiza treści. Użył nawet sformułowania, że „z ekologicznego punktu widzenia analiza treści (...) jest postrzegana jako trywialna lub nieistotna” (Postman 1973: 4). Tym, co jest według niego ważne, jest badanie systemów komunikacyjnych jako środowiska, w którym zawierają się mniejsze systemy w większych systemach; zadaniem badawcza ma być identyfikacja najważniejszych cech danego systemu, odkrycie, z jakich mniejszych systemów się składa, jaki większy system współtworzy i jakie zachodzą między nimi relacje; Postman nazwał to analizą kontekstu (Postman 1973: 4). Wygląda to na niezwykle złożone i skomplikowane postępowanie badawcze, zresztą sam Postman przyznaje w dalszej części swojego wywodu, że:

nasze metody analizy kontekstowej są wciąż rażące i eklektyczne (are still gross and eclectic). Wyniki naszych analiz są często tak złożone, że nie wiemy, jak uporządkować to, co zaobserwowaliśmy (Postman 1973: 9).

Niestety wydaje się, że po dziś dzień nie zostały wypracowane spójne wytyczne, co do tego, czym analiza kontekstu miałaby w rzeczywistości być. Strate wspomina o syntezie jako o „jedynym sposobie na wydostanie się

z tego wiru (informacji, przyp. autora) (Strate 2008: 137), ale poza tym trudno jest znaleźć jakiegokolwiek bardziej precyzyjne sugestie. Z tego powodu o metodologicznym wymiarze prowadzenia badań w duchu ekologii społecznej będę pisał w dalszej części rozprawy, w części dotyczącej lepiej zinstytucjonalizowanej i uporządkowanej teorii obiegu kultury.

Takie całościowe traktowanie przedmiotu analizy w ramach ekologii społecznej Postmana jest połączone z pytaniami badawczymi, których ekologiczna analiza ma dotyczyć. We wstępie wspominałem o „wielkich pytaniach”, wokół których zorientowane są prace z zakresu ekologii mediów. Nie inaczej jest w przypadku Postmana, który swoją uwagę kieruje ku takim problemom jak: w jaki sposób technologia wpływa na zmiany społeczne? Jakie są skutki nowych środowisk komunikacyjnych dla edukacji, literatury i religii? W jaki sposób nowe środowiska komunikacyjne wpływają na relacje interpersonalne zwykłych ludzi (Postman 1973: 8)? Jest jednak jeden dodatkowy wymiar w myśli Postmana, który nie pozwala pomylić go z podobnymi nurtami nauk społecznych. Postman stawiając te i podobne pytania, nie chce udzielić na nie wyłącznie deskryptywnych odpowiedzi. Chce również poddać je ocenie moralnej (Cieślarek 2013: 342).

Postman wypowiada się na ten temat wprost; opiera się też na tezie, że nie jest możliwe prowadzenie nauki wolnej od wartościowania, dlatego odpowiednim podejściem jest informowanie innych o tym, jakie przesłanki wartościujące stoją za daną interpretacją rzeczywistości. Dla Postmana ekologia mediów jest nauką, której celem jest „pogłębienie naszego zrozumienia tego, co się z nami dzieje jako z istotami ludzkimi, co się dzieje z naszą moralnością” (Postman 2000: 16). W innym miejscu napisał, że:

Od samego początku byliśmy grupą moralistów. Naszym celem było stworzenie kierunku akademickiego, który skupiałby swoją uwagę na środowisku mediów, ze szczególnym uwzględnieniem tego, czy i w jaki sposób nasza ekologia mediów czyni nas lepszymi lub gorszymi (Postman 1973: 11).

Paweł Cieślarek analizując ten wymiar działalności naukowej Postmana, zaznacza, że według amerykańskiego filozofa nauki społeczne w sposób oczywisty nie mogą być badane przy pomocy metod i narzędzi nauk ścisłych; Postman był przekonany, że narracje tworzone przez badaczy nauk społecznych i humanistycznych zawsze wynikają ze światopoglądu autora i że należy to traktować jako ich normalny element (Cieślarek 2013: 343). Jednocześnie trzeba być świadomym, że ocena tego, co jest dobre, a co złe, może być bardzo różna w zależności od środowiska, z którego się pochodzi, dlatego tym bardziej potrzebna jest transparentności systemu wartości podczas tworzenia prac naukowych, na co również zwracał uwagę sam Postman (Postman 2000: 12).

Na podstawie książki „Technopol: triumf techniki nad kulturą” (Postman 2004) można zrekonstruować spojrzenie Postmana na rozwój najnowszych technologii w społeczeństwie. Przede wszystkim jego spojrzenie jest nacechowane sceptycyzmem, co do pojęcia „postęp technologiczny”, które miałyby oznaczać wyłącznie pozytywne efekty implementacji jakiegokolwiek technologii w społeczeństwie. Według niego nie istnieje technologia, która byłaby neutralna dla rozwoju społecznego i życia pojedynczych ludzi; nie ma czegoś takiego jak „wpływ albo pozytywny, albo neutralny”, dlatego o każdej technologii należy rozmawiać w kategoriach zarówno ewentualnych korzyści, jak i zagrożeń. „Technologia jest zarówno przyjacielem i wrogiem” (Postman 1993: XII) napisał we wstępie. Sama książka dotyczy jednak dużo szerszego spektrum problemów. Postman prezentuje w niej różne płaszczyzny, w których stopniowemu przeobrażeniu ulegają fundamentalne ówczesnie instytucje społeczne. Na przykład instytucja rodziny. Postman uważał, że jednym z jej podstawowych zadań było zarządzanie informacją i tworzenie systemu kontroli „tajemnic” świata ludzi dorosłych, do którego nie miały dostępu dzieci; to w obrębie rodzin dzieci miały stopniowo poznawać zasady, według których funkcjonuje współczesny im świat; rodzina miała razem z innymi instytucjami (takimi jak religia, szkoła, aparat państwowy) współtworzyć dominujące narracje i mity, które pomagałyby odpowiadać na pytanie o to, kim jesteśmy i dokąd zmierzamy (Postman 1993: 76-77).

Oczywiście oznacza to reprodukcję jakiegoś określonego systemu wartości, ale dla Postmana nie jest to problem. Według niego tak już jesteśmy skonstruowani jako ludzie, że musimy obracać się w obrębie schematów, rytuałów i kontroli (czyli w obrębie jakiejś ideologii); zresztą już sam język jest dla niego czystą ideologią, która warunkuje nasze spojrzenie na świat (Postman 1993: 123-124). Tak samo jak w przypadku nauki, również i w środowisku społecznym naturalne jest życie według określonego (jednego z wielu współwystępujących) systemu wartości. Od tego raczej nie ma ucieczki, dlatego zasadne jest pytanie, czy jako ludzie poddajemy zastany stan rzeczy refleksji, czy też nie. Wracając więc do przykładu rodziny, konsekwencją entuzjastycznego przyjęcia nowych technologii medialnych, jest przede wszystkim utracenie przez tę instytucję zdolności do filtrowania informacji. W efekcie zwłaszcza dzieci stają się bezbronni wobec nawału informacji i bodźców, które zaczęły docierać do nich z telewizji (w czasach Postmana). Dotychczas to rodzina tworzyła spójny obraz rzeczywistości, teraz natomiast coraz większy wpływ mają tzw. „niewidzialne instytucje” w postaci telewizji i Internetu (Postman 1993: 127). Można ten problem przedstawić również językiem fenomenologii, w którym dominujące dotychczas uniwersum symboliczne reprezentowane przez rodziny, zaczyna być naruszane przez ekspansję zupełnie nowego, posługującego się innymi wartościami uniwersum. Dla Postmana jest jasne, że nowe media tworzą nowe środowisko i uczestniczą w procesie zmiany społecznej. I właśnie dlatego uważa, że należy podjąć trud refleksji nad potencjalnym kierunkiem i konsekwencjami tych przemian.

W pracy „Technopol” autor bardzo konkretnie wskazał na cechy szczególne nowego uniwersum symbolicznego. Po pierwsze w technopolu dominuje pogląd, że metody nauk przyrodniczych mogą być stosowane do badania zachowania ludzkiego. Po drugie organizacja społeczna zostaje oparta na racjonalnych i humanitarnych zasadach, które są wdrażane i kontrolowane przez ekspertów przy pomocy „niewidzialnych technologii” (tzn. głównie przez środki masowego przekazu). Po trzecie wiara w naukę ma zastąpić stary

system przekonań i nadawać sens życiu, poczucie dobrobytu i moralności. Problem leży w tym, że w technopolu najważniejsza okazała się efektywność i interes, które nie potrzebują żadnego uzasadnienia (Postman 1993: 147). Według Postmana jest to widoczne bardzo dobrze w przypadku branży reklamowej. Wraz z upowszechnieniem się telewizji nastąpił według niego zwrot ku emocjom i trywializacji dotychczasowych znaczeń i symboli społecznych (religijnych, państwowych, etycznych):

W reklamach telewizyjnych nie chodzi o produkt, ale o konsumenta. Obraz gwiazdy filmowej jedzącej kolację w eleganckiej restauracji, albo szczęśliwej rodziny pakującej swoje kombi na piknik – nie mówi niczego o produkcie. Mówi za to wszystko o lękach, fantazjach i marzeniach tych, którzy mogą go kupić. Marketingowiec nie musi wiedzieć jakie są zalety produktu, tylko co jest nie tak z kupującymi (Postman 1993: 165, 170).

Lektura „Technopolu” ukazuje, w jaki sposób Postman przeprowadził swoją konserwatywną krytykę ówczesnej kultury (Cieślarek 2013: 349). Jej fragmenty można także odnaleźć we wcześniejszej pracy Postmana „The Disappearance of Childhood” z 1982 roku.

Tytułowe „zniknięcie dzieciństwa” autor również utożsamia z umasowaniem telewizji. Według niego telewizja posiada kilka szczególnie negatywnych cech. Pierwsza jest związana z tym, że konsumowanie treści telewizyjnych nie wymaga żadnych kwalifikacji, może następować automatycznie, nie angażuje analitycznych partii umysłu, nie stymuluje rozwoju żadnych umiejętności, ponieważ nie da się „być lepszym w oglądaniu telewizji, niż pięć lat temu”; dzieci nie potrzebują żadnego wprowadzenia do oglądania programów telewizyjnych, ponieważ nijako automatycznie wiedzą, na czym polega „oglądanie ruchomych obrazów”. Druga cecha dotyczy produkcji informacji telewizyjnych w taki sam sposób dla każdej grupy wiekowej, ponieważ infrastruktura telewizyjna nie umożliwia skutecznego segregowania treści pod kątem wieku, wykształcenia, itp. Dodatkowo ze względu na transmisję programów w zasadzie 24 godziny na dobę, producenci

muszą tworzyć stale nowe treści, aby utrzymać uwagę widzów; skutkuje to odkrywaniem kolejnych społecznych tabu, sekretów życia ludzi dorosłych, nagłaśnianiem sensacyjnych, zazwyczaj brutalnych i dewiacyjnych informacji. (Postman 1985: 290-291). Konsekwencją tych i innych cech telewizji jest według Postmana niemożność utrzymania instytucji „dziecięcej niewinności”. Autor uważa, że dzieci są teraz traktowani tak samo jak dorośli; argumentuje, że przedstawienia dzieci w operach mydlanych albo programach rodzinnych nie różnią się pod względem używanego języka, ubioru, seksualności i zainteresowań od ludzi dorosłych. I odwrotnie, na przykład uwielbienie dla „śmieciowego jedzenia”, które zazwyczaj miało być kojarzone z dziecięcym pragnieniem, jest obecnie normalną częścią diety osób dorosłych. Według Postmana dzieciństwo i dorosłość są ze sobą zmieszane, co ma mieć szczególnie fatalne skutki dla dzieci, które zostały pozbawione rodzicielskiej obrony przed mrocznymi zakamarkami rzeczywistości. Świat, który wyłonił się w erze masowej telewizji, jest dla amerykańskiego filozofa światem produktów i kultu terażniejszości – bez znaczenia jest wiek konsumenta, liczą się jego potrzeby; nie trzeba czekać na przyjemność, ponieważ można ją otrzymać od razu; reguły i ograniczenia zostają zniesione. W konkluzji Postman stwierdza, że:

wszystko, co widzimy w telewizji jest doświadczane tu i teraz; (...) kończymy jako kultura narcyzmu: nie ma przyszłości, nie ma dzieci, wszyscy pozostają w wieku pomiędzy 20 a 30 rokiem życia (Postman 1985: 293).

Przechodząc do kategorii ogólnych, twórczość Postmana można podsumować jako postulat refleksyjnego używania technologii. W krótkim, ale bardzo treściwym, artykule „Five Things We Need to Know About Technological Change” (1998) przedstawia kwestie, które społeczeństwo powinno rozpatrzyć w kontekście każdej innowacji technologicznej.

Pierwsza idea to: „kultura zawsze płaci jakąś cenę za technologię (Postman 1998: 1)”. Postman nazwa tę obserwację „raczej oczywistą”, ale jednocześnie zaznacza, że „moglibyście być zaskoczeni jak wiele osób uważa technologię wyłącznie za błogosławieństwo” (Postman 1998: 1). Zapewne jest to

związane z tym, że w czasach Postmana względnie dominującą postawą w dyskursie naukowym był entuzjazm technologiczny. Jako przykłady takiej „transakcji wymiennej” Postman podaje rozwój branży motoryzacyjnej, który poza wszystkimi pozytywnymi następstwami, wpłynął negatywnie na środowisko naturalne, jakość powietrza, podporządkował sobie także przestrzeń miejską (zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych); inny przykład to wynalezienie druku, którego jedną z wielu konsekwencji była zmiana w obszarze sztuki (masowy odbiorca otrzymał prozę, ale pozbył się poezji, która stała się elitarną formą komunikacji), a inną znowuż było stworzenie nowej koncepcji narodu, w której patriotyzm „przekształcił się w nikczemną, jeśli nie śmiertelną emocję” (Postman 1998: 1).

Druga idea to: „w przypadku zmian technologicznych zawsze są zwycięzcy i przegrani” (Postman 1998: 3). Postman nalega, aby innowacje badać pod kątem zysków i strat dla różnych grup społecznych. Uważa, że należy pytać o to, które grupy ludzi będą z danej technologii korzystały najbardziej, a dla których grup będzie ona w największym stopniu krzywdząca. Postman zadał takie pytanie odnośnie do komputerów i bardzo trafnie przewidział, że w dużej mierze mogą one stać się narzędziem sprawowania kontroli przez rząd nad obywatelami. Z jego punktu widzenia zwycięzcami komputerowej rewolucji są przede wszystkim firmy komputerowe, korporacje wielonarodowe i same państwa jako instytucje, a potencjalnymi przegranymi my, obywatele, pozbawieni realnej odpowiedzi na tę nową formę kontroli (Postman 1998: 2-3).

Trzecia idea to: „medium jest komunikatem” (Postman 1998: 3). Postman zgadza się ze wszystkim, co na ten temat pisał McLuhan; w omawianym artykule tłumaczy, że każda technologia ma swoją „filozofię”, która kształtuje to, w jaki sposób ludzie używają umysłu, jak kodyfikują rzeczywistość, które zmysły wzmacniają, a które lekceważą. Podaje przykład „człowieka ery komputerów”, który według niego „ceni sobie informację, ale nie mądrość” (Postman 1998: 3).

Czwarta idea to: „Zmiany technologiczne nie są addytywne, lecz ekologiczne” (Postman 1998: 4). Postman tłumaczy ją analogią do dodania

kropli czerwonego barwnika do probówki z wodą. W oczywisty sposób w rezultacie nie otrzymuje się czystej wody z pływającą w niej kroplą, tylko zabarwione na czerwono cząsteczki wody. Tak samo ma się dzieć w następstwie innowacji technologicznej, która nie dodaje czegoś do społeczeństwa, ale je całkowicie przekształca. Dla Postmana jest to wystarczający argument za tym, aby prowadzić krytyczną refleksję nad każdą nową technologią (Postman 1998: 4).

Piąta idea to: „media mają tendencję do tworzenia mitów (Postman 1998: 4)”. Chodzi o tendencję do traktowania z czasem innowacji technologicznych jako „danych z góry”, jako fragmentu naturalnego porządku świata. Dla Postmana jest to bardzo niebezpieczna sytuacja, ponieważ niemal niemożliwe staje się wtedy kontrolowanie i modyfikowanie danej technologii (Postman 1998: 5). Można to porównać do metafory paradygmatu naukowego jako „czarnej skrzynki” albo do sytuacji w większości współczesnych systemów edukacji, które są oparte na parametryzowaniu i segregowaniu uczniów na podstawie ich wyników z testów; w dominującym w wyobraźni zbiorowej obrazie tego jak powinno wyglądać kształcenie dzieci, bardzo trudno jest znaleźć przestrzeń do dyskusji nad alternatywnymi formami kształcenia (choćby w postaci szkół demokratycznych), a postulat całkowitej likwidacji szkoły w jej aktualnym kształcie dla większości ludzi jest bluźnierstwem albo co najwyżej nieśmiesznym żartem.

Ze względu na te wszystkie wymienione cechy innowacji Postman proponuje przyjęcie następującej postawy:

Najlepszym sposobem postrzegania technologii jest traktowanie jej jako dziwnego intruza, pamiętać o tym, że technologia nie jest częścią Bożego planu, lecz wytworem ludzkiej kreatywności i pychy, a jej zdolność do czynienia dobra lub zła zależy wyłącznie od ludzkiej świadomości tego, co robi dla nas i z nami (Postman 1998: 5).

Na koniec warto odnotować, że teorie Postmana różne spotykają się z krytyką. Główne zarzuty względem formułowanych przez niego tez sprowadzają się do wysuwanych przez niego tez moralnych. Trudno nie zgodzić

się z twierdzeniem, że przez swoje zaangażowanie w obronę konkretnego systemu wartości Postman w znaczący sposób ogranicza wartość poznawczą swojej pracy. Dzieje się tak, ponieważ przeprowadzając w tak zdecydowany sposób krytykę współczesnej mu kultury, zapomina jednocześnie, aby w podobny krytyczny sposób spojrzeć na ustępujący jej system wartości. Postman celowo i całkowicie świadomie staje po stronie konserwatywnego systemu wartości, przez co nie pozwala na to, aby nadać swoim obserwacjom naukowy charakter. Już McLuhan sugerował mu zmianę takiego podejścia, ponieważ uważał, że do badania wpływu środowisk medialnych na społeczeństwo najlepiej sprawdzi się postawa neutralna (Cieślarek 2013: 343-344). Trzeba jednak pamiętać, że według Postmana nie ma szans na to, aby w naukach społecznych zachować neutralność światopoglądową, dlatego transparentność jego systemu wartości jest zrozumiała. Jednocześnie w swoich pracach nie dostarcza zbyt wielu systematycznych dowodów na podparcie swoich tez, dlatego należy je włączyć do grona prac popularnonaukowych. W książce „The Disappearance of Childhood” Postman przeprowadza analizę na bardzo ogólnym poziomie i niestety ignoruje szereg czynników, które mogą w znaczącym stopniu różnicować rozumienie tego, czym jest „dzieciństwo”; przede wszystkim brakuje uwzględnienia takich elementów jak historia analizowanych grup pierwotnych, wpływ grup wtórnych na proces socjalizacji dziecka, kapitał społeczny rodziców, ich pozycja zawodowa, kontekst instytucjonalny (np. rodzaj szkoły, do której uczęszcza dziecko) (Hoikkala i in. 1987: 94). Jego rozważaniom brakuje również szerszego spojrzenia na relację pomiędzy technologią a samymi konsumentami, są one jednostronne i ewidentnie zwrócone ku twardemu determinizmowi (Buckingham 1998: 558).

Koncepcje Postmana są w dalszym ciągu bardzo inspirujące, szczególnie w erze Internetu. Pytania, które postawił kilkadziesiąt lat temu, pozostają aktualne; ośmielę się nawet powiedzieć, że w pewnym stopniu Postman ze swoim sceptycyzmem technologicznym triumfuje, ponieważ obecnie jest to zdecydowanie bardziej popularny kierunek rozważań, niż technoentuzjizm.

Ich słabością jest jednak niska wartość naukowa, dlatego bezpiecznie jest korzystać z nich wyłącznie w postaci ram koncepcyjnych, językowych i symbolicznych dla własnych badań.

Reasumując, ekologia mediów wpłynęła na kształt mojej pracy doktorskiej w następującym zakresie:

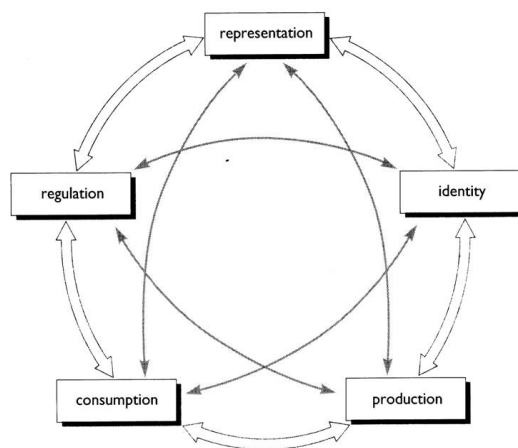
- a) Skierowała moją uwagę na badanie wybranego fragmentu mediów w kontekście zmiany społecznej (*media jako środowisko*),
- b) Od ekologii mediów przyjąłem holistyczną perspektywę badania relacji pomiędzy technologią a odbiorcą w postaci sieci wzajemnych powiązań (*medium jest komunikatem*), jednak bez twardego determinizmu,
- c) W zakres swoich badań włączyłem pytania podniesione przez Postmana w pracy „Five Things We Need to Know About Technological Change”.

2.3. Obieg kultury

Korzenie teorii obiegu kultury (*circuit of culture*) można wiązać z początkami brytyjskich studiów kulturowych, których zwolennicy starali się uchwycić złożoność oddziaływania czynników sprawczych i determinacji w ludzkim doświadczeniu (zob. (Barker 2016:35). Dla współczesnych badań kulturowych bardzo duże znaczenie miało jednak rozwinięcie tej koncepcji przez Stuarta Halla (1980). Nawiązując do idei Marksa dotyczącej *obiegu kapitału*, który łączy produkcję przemysłową z cyrkulacją towarów, Hall postrzegał doświadczenie kulturowe telewizji jako artykulację odrębnych, powiązanych momentów, spośród których żaden nie może być uważany za ostateczne źródło znaczenia. Hall użył swojej koncepcji „kodowania/odkodowania”, aby stwierdzić, że znaczenie, które producent (lub „koder”) zamierza przekazać, może nie być tożsame z tym, które odbiorca (lub „dekoder”) przypisuje temu przekazowi (Champ 2008:86).

Obieg kultury obejmuje pięć momentów – reprezentację (*representation*), produkcję (*production*), konsumpcję (*consumption*), identyfikację (*identity*)

i regulację (*regulation*). W każdym z tych punktów konstruowane jest znaczenie, co oznacza, że jest ono zmienne w czasie i w pewnym zakresie zależne od perspektywy odbiorcy. Obrazuje to poniższa ilustracja.



Ilustracja 2. Schemat obiegu kultury (du Gay, Hall, Janes, Mackay, & Negus, 1997)

Reprezentacja jest procesem dyskursywnym, w którym znaczenie kulturowe jest generowane i nadawany jest mu kształt. Jako takie, znaczenie nie jest statyczne ani nieodłączne od reprezentacji, ale jest społecznie konstruowane poprzez systemy symboliczne lub dyskurs. Taki proces nadawania czemuś znaczenia wykazuje pewien stopień relatywizmu kulturowego, ponieważ to, co jest uważane za istotne i prawdziwe jest zawsze kwestią kontekstu, a nie nieodłącznych cech jakiejś rzeczy, czy zjawiska (Curtin i Gaither 2005:99).

Być może powinniśmy nauczyć się myśleć o znaczeniu mniej w kategoriach „dokładności” i „prawdy”, a bardziej w kategoriach skutecznej wymiany – procesu tłumaczenia, który ułatwia komunikację kulturową, zawsze uznając trwałość różnic między różnymi „mówcami” w tym samym obiegu kulturowym (Hall 1997:11).

Regulacja oznacza próbę skodyfikowania lub kontrolowania w jakiś sposób praktyk związanych z procesami obiegu kultury. Termin ten obejmuje wszystko, od dość formalnych, instytucjonalnych regulacji, po lokalne normy i inne ograniczające wartości kulturowe (Champ 2008:87). Znaczenia generowane w tym momencie regulują i organizują zachowanie i praktyki,

pomagają ustalić zasady, normy i konwencje, według których życie społeczne ma być uporządkowane (Curtin i Gaither 2005:103).

Konsumpcja jest momentem lub procesem, w którym ludzie nadają sens różnym formom kulturowym poprzez wykonywanie rutynowych czynności w codziennym życiu (Champ 2008:87). Jest to proces z natury ulegający transformacji, a marketingowcy, reklamodawcy i sami producenci muszą stale mierzyć i interpretować zmiany znaczeń, które zachodzą w trakcie konsumpcji ich produktów (Curtin i Gaither 2005:101).

Identyfikacja wiąże się ze sposobem funkcjonowania w społeczeństwie artefaktów kulturowych. Jest aktualnym w danym momencie rezultatem procesów regulacji, reprezentacji i konsumpcji. Rezultat ten odnosi się do dominującego sposobu postrzegania danego artefaktu, tego, w jaki sposób jednostki będą przedstawiać je innym (i sobie samym). Jest rodzajem opowieści, która krąży w społeczeństwie i wyznacza obowiązującą definicję (lub definicje) konkretnego artefaktu.

Teoria obiegu kultury może być wykorzystywana na różnych poziomach analizy (może dotyczyć jednostek, grup społecznych, instytucji). W swojej pracy na jej podstawie przeprowadzę analizę zebranego przeze mnie materiału badawczego.

CZĘŚĆ II
DYSKURS

ROZDZIAŁ 3

ZAŁOŻENIA BADAWCZE

Celem empirycznej części mojej rozprawy jest scharakteryzowanie technosceptycznego uniwersum symbolicznego, które kształtuje w ludziach społeczne wyobrażenie o smartfonach. Potrzebę takiego badania opieram na następujących twierdzeniach wyjściowych, które są pochodną przyjęcia konstruktywistycznego modelu interpretacji rzeczywistości:

1. W społeczeństwie jednocześnie funkcjonuje kilka różnych uniwersów symbolicznych, przy pomocy których ludzie podejmują decyzje, co do wykonania bądź nie działań społecznych,
2. Jednym z takich uniwersów symbolicznych jest technosceptycyzm,
3. Dużą rolę w kształtowaniu technosceptycyzmu odgrywają mass media,
4. Technosceptycyzm wpływa na podejmowane przez ludzi realne działania społeczne,
5. Technosceptycyzm jest wpływowym uniwersum symbolicznym, które często wraz z pojawieniem się nowej innowacji technologicznej przyczynia się do wybuchu paniki moralnej,
6. Technosceptycyzm jest uniwersum symbolicznym typowym dla społeczeństw rozwiniętych,
7. W ramach technosceptycyzmu uwaga jednostek skupia się na technologiach drugiego rzędu,
8. W technosceptycznym centrum uwagi znajdują się obecnie smartfony (obok innych technologii drugiego rzędu, jak np. sztuczna inteligencja).

Są to twierdzenia teoretyczne, które wyprowadziłem z obserwacji dyskursu medialnego oraz analizy literatury naukowej i popularnonaukowej. Na podstawie wiedzy na temat adaptacji różnorodnych innowacji technologicznych, o których pisałem w rozdziale 1., za uzasadnione uznałem przyjęcie tezy o istnieniu technosceptycznego uniwersum symbolicznego, które staje się najbardziej widoczne przy okazji społecznej ekspansji jakiegś

nowej technologii. Powszechnie dostępne informacje na temat globalnego sukcesu smartfonów oraz obserwacja najbliższego otoczenia społecznego skierowały moją uwagę ku analizie tej technologii z perspektywy technosceptycznej. Ze względu na fakt, że smartfony są jedną z pierwszych technologii, które upowszechniły się w Polsce w podobnym czasie jak w państwach zachodnich, analizowanie ich wpływu społecznego z polskiej perspektywy daje możliwość porównania ich z innymi krajami.

Aby wprowadzić dyskusję nad technosceptycyzmem na poziom naukowy, konieczne stało się przeprowadzenie badań, które dostarczyłyby systematycznie zebranych danych na jego temat. W przypadku Polski istnieje istotna luka badawcza obejmująca swoim zasięgiem analizę społecznych dyskursów nad smartfonami w wymiarze makro- i mikro- społecznym. Stąd na potrzeby swojej pracy wyszczególniłem trzy główne obszary badawcze:

1. Dyskurs naukowy dotyczący negatywnego oddziaływania smartfonów – założyłem, że wyniki badań naukowych są jednym z głównych punktów odniesienia dla mass mediów, a sama nauka jest społecznym archetypem obiektywizmu i prawdy, który ma zdolność kształtowania społecznego wyobrażenia na danych temat.
2. Dyskurs medialny dotyczący negatywnego oddziaływania smartfonów – klasyczne media wciąż są jednym z głównych źródeł informacji i często to one kształtują dyskurs społeczny na dany temat.
3. Działania społeczne jednostek skierowane przeciwko smartfonom – poziom działań społecznych podejmowanych przez jednostki jest przestrzenią, w której krzyżują się różne wymiary życia społecznego, od wyznawanych przez jednostkę wartości, przez oddziaływanie grup odniesienia, po dyskursy publiczne.

Ze względu na postawione sobie cele - scharakteryzowanie i zrozumienie wybranego obszaru wiedzy społecznej oraz oparcie moich rozważań na konstruktywizmie społecznym, wybrałem jakościowy charakter przeprowadzonych przeze mnie badań. Poprzez *badania jakościowe* rozumiem zespół praktyk poznawczych, które są projektowane w celu udzielenia

odpowiedzi na pytania dotyczące znaczenia, przypisywanego przez jednostki lub grupy danemu problemowi. Praktyki te zazwyczaj polegają na zbieraniu danych w naturalnym środowisku społecznym, wrażliwości badacza na kontekst sytuacyjny, kulturowy i historyczny, na analizie zarówno dedukcyjnej i indukcyjnej oraz na ustalaniu wzorów myślenia lub działania indywidualnego i zbiorowego. Zakończeniem tego rodzaju postępowania badawczego jest raport, w którym zawiera się różnorodne konteksty (np. wypowiedzi uczestników projektu i refleksję badacza), wykonuje się syntetyczny opis oraz interpretację zebranego materiału, jak i wskazuje wkład badania do zastanego stanu wiedzy naukowej (Creswell 2013b: 44). Badania jakościowe są odpowiedzią na problemy nowe lub słabo rozpoznane; nadają się do eksploracji danego tematu, ustanowienia jego charakteru, różnych wymiarów i znaczeń. Są narzędziem służącym do lepszego zrozumienia danego problemu, mogą być uzupełnieniem dla analiz statystycznych oraz rozwinięciem jakiejś teorii (Creswell 2013b: 47-48).

Swój plan badawczy zaprojektowałem zgodnie z wytycznymi zawartymi w pracach Johna Creswella na temat badań jakościowych (2013a, 2013b). Jest on oparty na fenomenologicznym wariacie tych badań (Creswell 2013b: 25). Celem takiego postępowania badawczego jest ujęcie indywidualnych doświadczeń w ramach uniwersalnej istoty określonego zjawiska. Zaleca się, aby eksplorować badany problem na podstawie pracy z heterogeniczną grupą, której wielkość waha się, w zależności od specyfiki projektu, od 3 do 15 osób (jednakże dopuszczalna jest triangulacja metod, na przykład poprzez włączenie analizy danych zastanych, z czego skorzystałem w swoich badaniach) (Creswell 2013b:77-79). Aby możliwe było przeprowadzenie badania fenomenologicznego, potrzebne jest, aby badacz najpierw określił *obiekt* ludzkiego doświadczenia, który go interesuje; w mojej pracy jest nim sceptycyzm technologiczny, który przejawia się w życiu jednostek jako wątpliwości wobec smartfonów. Następnie należy dobrać metodę badawczą, dzięki której możliwe będzie uzyskanie informacji na temat tego, *czego i w jaki sposób* respondenci doświadczają w kontekście wybranego obiektu. W moim projekcie będą to

wywiady pogłębione, ponieważ pozwalają one respondentom na udzielanie względnie swobodnej i rozbudowanej wypowiedzi, ale jednocześnie umożliwiają badaczowi kontrolę nad przebiegiem wywiadu zgodnie z przyjętym scenariuszem (Miński 2017: 39).

Część badawcza składa się z trzech etapów, które odpowiadają wyszczególnionym wcześniej obszarom badawczym. Etap pierwszy dotyczył naukowego dyskursu na temat negatywnego wpływu smartfonów; jego celem było usystematyzowanie zasobu współczesnej wiedzy naukowej na ten temat, dokładne poznanie tego pola badawczego oraz przygotowanie się do porównania naukowych ustaleń z narracjami prowadzonymi w ramach dyskursu medialnego. Drugi etap polegał na analizie narracji negatywnych na temat smartfonów, które pojawiały się w polskich mass mediach w latach 2010-2021. Etap trzeci polegał na przeprowadzeniu wywiadów pogłębionych z osobami, które zadeklarowały podczas rekrutacji swój sceptyczny stosunek wobec smartfonów.

3.1. Etap pierwszy – dyskurs naukowy

Pole badawcze, w ramach którego naukowcy zajmują się negatywnym oddziaływaniem smartfonów, nazywa się *problematic smartphone use* (dalej: PSU). Ze względu na to, że jest to stosunkowo młody obszar badań, nie istnieje konsensus co do powszechnie akceptowanej definicji tego zjawiska. Z tego względu PSU jest zazwyczaj utożsamiane z uzależnieniem od smartfonów, nomofobią albo bardziej ogólnie z kompulsywnym wzorcem używania smartfonów, który może skutkować negatywnymi konsekwencjami upośledzającymi codzienne funkcjonowanie użytkownika, takimi jak: wycofanie się z interakcji społecznych, rezygnacja z uczestnictwa w życiu rzeczywistym na rzecz wirtualnej rzeczywistości, odczuwanie trudności w nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji interpersonalnych, które może z kolei prowadzić do izolacji społecznej i osłabienia więzi społecznych (Busch i McCarthy 2021:2). W ramach pola

badawczego PSU bardzo dużo uwagi poświęca się indywidualnej relacji na linii użytkownik-smartfon. Do najważniejszych analiz dotyczących tego obszaru wiedzy należą przeglądy wykonane przez Buscha i McCarthy'ego (2021) oraz Fischer-Grote, Kothgassnera i Felnhofera (2020). Wątek oddziaływania PSU na relacje społeczne jest eksplorowany w dużo mniejszym stopniu i wśród wspomnianych przeglądów prace tego rodzaju są niewidoczne. Stanowi to istotną lukę badawczą, którą postanowiłem uzupełnić poprzez realizację własnego systematycznego przeglądu literatury naukowej.

Moją intencją było zebranie w jednym miejscu dotychczasowych badań naukowych nad PSU w kontekście relacji społecznych, wyszczególnienie spośród nich najczęściej podejmowanych problemów badawczych w celu łatwiejszej identyfikacji dalszych ewentualnych luk poznawczych oraz włączenie uzyskanych informacji do ogólnej charakterystyki dyskursu naukowego dotyczącego PSU.

W celu wyszczególnienia badań naukowych nad PSU, które dotyczą relacji społecznych, w okresie od października do grudnia 2021 roku zrealizowałem przegląd literatury naukowej w oparciu o wytyczne dla systematycznych przeglądów badań naukowych (*systematic review*) (Kitchenham 2004; Peters i in. 2015).

W ramach przeglądu postawiłem następujące pytania badawcze:

P1: Jaki jest zakres dotychczasowych badań naukowych nad PSU? Interesowały mnie informacje na temat rodzajów jednostek analizy, podejmowanych problemów badawczych oraz charakteru czasopism naukowych, w których badania są publikowane.

P2: Jakie metody i narzędzia badawcze są wykorzystywane w odniesieniu do PSU? Interesowały mnie informacje na temat typu zastosowanej metody badawczej (ilościowa, jakościowa, mieszana), charakterystyk prób badawczych oraz użytych narzędzi badawczych.

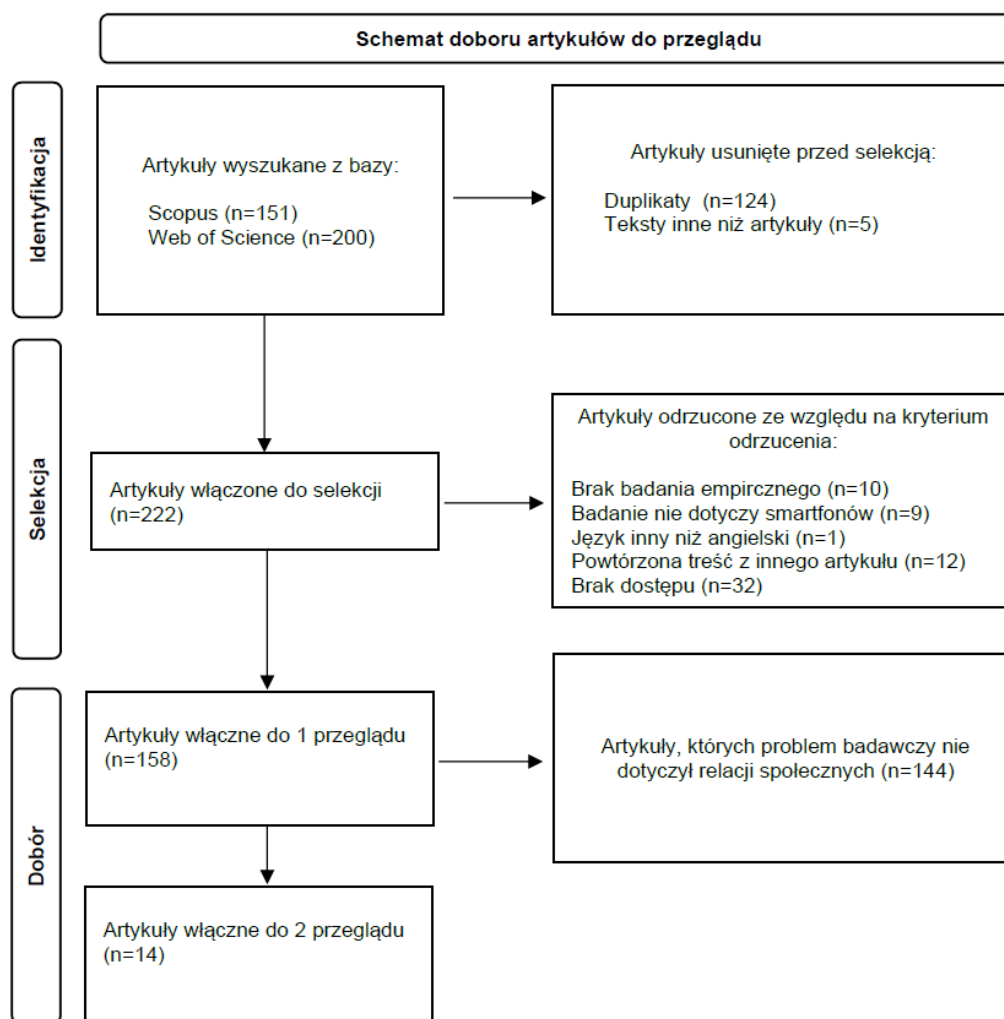
P3: Jaki jest charakter badań dotyczących wpływu PSU na relacje społeczne? Interesowały mnie zwłaszcza informacje na temat rodzajów podejmowanych problemów badawczych, wyników poszczególnych badań i ich spójności z innymi badaniami, ograniczeń metodologicznych oraz wskazówek dla przyszłych projektów dotyczących tożsamych problemów badawczych.

W celu identyfikacji artykułów odpowiadających zakresowi tego przeglądu przeszukałem następujące elektroniczne bazy danych: Scopus oraz Web of Science (przeoglądem nie zostały objęte artykuły, które zostały dodane do baz danych po 1 października 2021 roku). Każdą z bibliotek przeszukałem przy użyciu następujących pól: tytuł, abstrakt, słowa kluczowe. Do wyszukiwania zastosowałem słowa kluczowe, które wprost odnoszą się do PSU, czyli *smartphone+problematic use*, *problematic smartphone use*. Ograniczyłem też wyszukiwanie do artykułów w języku angielskim oraz wykluczyłem z wyszukiwania recenzje, artykuły redakcyjne, rozdziały książek, notatki, erraty, listy, recenzje konferencyjne, niezdefiniowane teksty. Następnie dla otrzymanych wyników wyszukiwania określiłem kryteria odrzucenia artykułów:

1. Brak badania empirycznego,
2. Badanie nie dotyczy smartfonów,
3. Artykuł został napisany w języku innym niż angielski,
4. Powtórzona treść z innego artykułu,
5. Artykuł jest niedostępny online.

Selekcję w oparciu o wymienione kryteria odrzucenia przeprowadziłem poprzez lekturę tytułów oraz abstraktów. W kolejnym kroku przystąpiłem do ponownej lektury abstraktów oraz – dodatkowo – rozdziałów metodologicznych, w celu znalezienia informacji związanych z postawionymi przeze mnie pytaniami badawczymi. W odniesieniu do badań dotyczących relacji społecznych każdy z wyselekcjonowanych artykułów został przeanalizowany

jako całość. Selekcję i analizę artykułów przeprowadziłem przy pomocy programu Zotero oraz Excel. Poniższy diagram PRISMA zaadaptowany na potrzeby pracy doktorskiej przedstawia proces systematycznej eksploracji danych.



Ilustracja 3. Diagram PRISMA przedstawiający proces systematycznej eksploracji danych (z: Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et np. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline).

3.2. Etap drugi – dyskurs medialny

Materiały odnoszące się do dyskursu medialnego zebrałem, wzorując się na procedurach przeznaczonych do przygotowywania systematycznych przeglądów literatury naukowej (Kitchenham 2004; Peters i in. 2015). Wybór ten

był podyktowany zamiarem zachowania wysokiego stopnia intersubiektywności i transparentności moich badań.

Na potrzeby tego przeglądu postawiłem następujące pytania badawcze, których celem było scharakteryzowanie negatywnego dyskursu medialnego na temat smartfonów:

P4: Jakie są rodzaje narracji negatywnych na temat smartfonów, które pojawiają się w przestrzeni medialnej?

P4(1): Jakie są główne tezy poszczególnych narracji?

P4(2): Na jakich rodzajach argumentów opierane są dane narracje?

P4(3): Jak często pojawiają się poszczególne narracje w przestrzeni medialnej?

P4(4): W jakiego rodzaju mediach poszczególne narracje są publikowane najczęściej?

W następnym kroku ustaliłem bazy danych, które poddałem przeglądowi. Wyszczególniłem źródła telewizyjne, radiowe, prasowe i internetowe.

W odniesieniu do telewizji wybór oparłem na podstawie danych udostępnionych przez Krajową Radę Radiofonii i Telewizji (Reisner 2022). Wybrałem do badania podstawowe stacje oraz ich submarki, których łączny udział na rynku wynosi ponad 65%; należą do nich Telewizja Polska, Grupa TVN oraz Telewizja Polsat. Dane pobierałem wyłącznie ze źródeł udostępnianych w zasobach internetowych tych grup. Jeżeli było to możliwe, przeszukiwałem nie tylko strony główne (np. tvn.pl), ale również strony tematyczne (np. uwaga.tvn.pl). Ostatecznie przeszukane zostały takie portale jak: tvn.pl, uwaga.tvn.pl, fakty.tvn24.pl, polsat.pl, polsatnews.pl, tvp.info, vod.tvp.pl, panorama.tvp.pl.

Zasoby radiowe wyselekcjonowałem na podstawie danych udostępnionych przez Komitet Badań Radiowych (Badanie Radiowe 2022);

przeszukałem portale internetowe stacji o największym znaczeniu na rynku, tj.: Radio RMF FM, Radio ZET, Jedynka – Program 1 Polskiego Radia, TOK FM.

Portale informacyjne wybrałem na podstawie danych udostępnionych przez Mediapanel (2021); przeszukałem portale internetowe o największym znaczeniu na rynku: onet.pl, o2.pl, wp.pl, interia.pl, gazeta.pl, se.pl.

Materiały prasowe wyszukiwałem wyłącznie wśród wydań internetowych takich tytułów jak newsweek.pl, wyborcza.pl, fakt.pl, rp.pl, Rzeczpospolita.pl, polityka.pl, gosc.pl.

W kolejnym kroku ustaliłem strategię wyszukiwania każdej z wybranych baz danych. W każdym z wymienionych portali wpisywałem w polu „szukaj” słowa klucze: *smartfon* + *telefon komórkowy*, + *nomofobia*, + *fonoholizm*. Na podstawie tytułów i widocznych streszczeń artykułów (o ile były dostępne) decydowałem o włączeniu danego rekordu do badania i zapisywałem je w programie Excel. Łącznie zebrałem na tym etapie 375 materiałów. Następnie ustanowiłem kryteria odrzucenia, które stosowałem podczas lektury danego rekordu: materiał nie dotyczy smartfonów, materiał z zablokowanym dostępem, news technologiczny, recenzje produktu, materiały promocyjne, materiał nie dotyczy problematycznego używania smartfonów, duplikat, materiał sprzed 2008 roku. Po tej selekcji do ostatecznej analizy włączonych zostało 251 materiałów.

Zebrane dane zostały następnie przeanalizowane w całości. Z każdego materiału odnotowywałem w programie Excel następujące informacje:

- a) Miejsce i czas publikacji,
- b) Rodzaj materiału (wideo, artykuł, np.),
- c) Autor,
- d) Główny temat,
- e) Inspiracje dla tematu,
- f) Postawione tezy,
- g) Sposób uzasadnienia tez (rodzaje przywołanych argumentów),
- h) Konkluzje,
- i) Odniesienia do innych materiałów.

W następnym kroku przystąpiłem do poszukiwania zbieżności i podobieństw między zebranymi informacjami, czyli do procedury kodowania otwartego (Gibbs 2011: 91). W tym celu kilkakrotnie czytałem zebrane informacje, tworząc przy tym pierwsze wspólne kody. Następnie ponownie weryfikowałem (w nowym arkuszu, aby mieć wgląd w poprzednią wersję bazy danych) zasadność przyporządkowania materiałów do utworzonych przeze mnie kodów. W ostatnim kroku wykonałem syntetyczny opis kategorii utworzonych na podstawie opracowanych wcześniej kodów i wypracowałem końcową typologię.

3.3. Etap trzeci – respondenci a smartfony

Do zbadania technosceptycznego uniwersum symbolicznego na poziomie mikrospołecznym wybrałem rodziców dzieci uczęszczających do szkół podstawowych, którzy aktywnie regulują swoim dzieciom czas i formę używania smartfonów. Wybór ten był podyktowany po pierwsze tym, że uwaga mass mediów w kontekście nowych technologii w bardzo dużym stopniu skupia się właśnie na dzieciach i młodzieży; pojawia się więc tutaj sposobność, aby przyjrzeć się ewentualnym podobieństwom i różnicom pomiędzy motywacjami rodziców a współczesnym dyskursem medialnym. Po drugie, smartfony są specyficzną technologią, z której korzystają zarówno dzieci i młodzież, jak i przez osoby dorosłe; stwarza to okazję, aby zbadać interakcję międzygeneracyjną, która dotyczy relacji rodzic-dziecko, rodzic-smartfon, dziecko-smartfon.

Warunek w postaci regulowania czasu i sposobu korzystania ze smartfonów opiera się na założeniu, że osoba, która wprowadza jakieś ograniczenia, odpowiada w ten sposób na jakiś stan niepokoju, który dana rzecz lub zjawisko wywołuje. Założyłem więc, że jest to istotny wyraz sceptycyzmu wobec smartfonów, który może stanowić ważny i ciekawy punkt wyjścia do poznania stojących za nim wartości.

Od początku ten etap badania był pomyślany wyłącznie jako badanie eksploracyjne; jego celem było przede wszystkim stworzenie punktu odniesienia dla problematyki technosceptycznych uniwersów symbolicznych i próba identyfikacji ich przejawów na poziomie życia jednostek. Stanowi to ważną część całościowej analizy teoretycznej, której się podjąłem w tej rozprawie, aczkolwiek trzeba mieć na uwadze ograniczenia wynikające z faktu opierania się na danych eksploracyjnych.

Badanie zaplanowałem w formie wywiadów pogłębionych (IDI). Pożądany profil respondenta wyróżniłem na podstawie takich czynników jak: posiadanie własnego smartfonu, bycie rodzicem dziecka uczęszczającego do szkoły podstawowej, które również korzysta ze smartfonu, ingerowanie w sposób, w jaki dziecko może ze swojego smartfonu korzystać. Rekrutację do tej części badania przeprowadziłem w oparciu o metodę kuli śnieżnej (Parker, Scott, i Geddes 2019). Rozprowadzałem formularze rekrutacyjne (zob. Aneks nr 1) w miejscach, w których uzyskałem na to zgodę od osób decyzyjnych w danej instytucji. Były to przede wszystkim toruńskie szkoły podstawowe (3 placówki), dwa toruńskie gabinety stomatologiczne oraz jeden bydgoski gabinet logopedyczny. W szkołach nauczyciel rozprowadzał formularze wśród uczniów wraz z poleceniem, by ci przekazali je swoim rodzicom; rodzic – w przypadku chęci wzięcia udziału w badaniu – zwracał formularz do szkoły za pośrednictwem swojego dziecka. W ten sposób udało się uzyskać 40 wypełnionych formularzy. W przypadku gabinetów stomatologicznych i logopedycznych formularze były proponowane rodzicom po zakończonych wizytach; uzyskałem tą drogą 15 dodatkowych formularzy.

Następnie podjąłem próbę kontaktu z każdym respondentem. Ostatecznie udało się zrealizować 9 wywiadów, z czego dwa zostały przeprowadzone twarzą w twarz w domu respondenta, a siedem w formie wideokonferencji. Każdy wywiad był prowadzony według scenariusza wywiadu (zob. Aneks nr 2) oraz był przeze mnie nagrywany w formie pliku audio. Transkrypcja z każdego wywiadu została wykonana przez firmę zewnętrzną.

Otrzymałą transkrypcję wgrałem do programu MAXQDA, gdzie przeprowadziłem porządkowanie i kategoryzowanie danych. W każdym wywiadzie wyszukiwałem wypowiedzi, które włączałem do jednej z kategorii tematycznej: relacja smartfon a respondent, regulowanie sposobu używania smartfonów, ogólny stosunek respondenta do technologii, reakcje dzieci na ustanawiane reguły. W następnym kroku przyporządkowałem posegregowane wypowiedzi do kategorii zgodnych z modelem obiegu kultury: identyfikacji, konsumpcji, regulacji, reprezentacji i przystąpiłem do ich interpretacji.

W tej części badania postawiłem następujące pytania badawcze:

P5: Czy respondenci podzielają technosceptyczne poglądy w obrębie wspólnego uniwersum symbolicznego?

P5(1): Jakie są najważniejsze cechy uniwersum symbolicznego dotyczącego smartfonów reprezentowanego przez respondentów?

P6: Jakie są dominujące przesłanki wpływające na decyzję rodziców o normowaniu dzieciom czasu i sposobu korzystania ze smartfonów?

P7: Czy wspólne uniwersum symboliczne jest tożsame z dyskursem medialnym dotyczącym smartfonów?

ROZDZIAŁ 4

PROBLEMATYCZNE UŻYWANIE SMARTFONÓW W LITERATURZE NAUKOWEJ

4.1. PSU – zakres badań i ich charakter

Chociaż badania nad szeroko rozumianym wpływem smartfonów na życie jednostek i grup społecznych rozpoczęły się już w okolicach 2008 roku (Busch i McCarthy 2021), to identyfikacja tego rodzaju analiz z polem badawczym PSU rozpoczyna się w okolicach 2015 roku. Przez pierwsze trzy lata publikowane były tylko pojedyncze artykuły naukowe (w 2015 roku – 1, 2016 – 3, 2017 – 4), natomiast od 2018 roku ich liczba zaczęła gwałtownie rosnać (w 2018 roku – 21, 2019 – 24, 2020 – 45, 2021 – 59). Artykuły z zakresu PSU najczęściej są publikowane w czasopismach, w których dominują zagadnienia psychologiczne (Computers In Human Behavior – 21, Current Psychology – 14, Addictive Behaviors – 12, Journal of Behavioral Addictions – 10), ale stosunkowo dużą reprezentację posiada także International Journal Of Environmental Research And Public Health, w którym dotychczas ukazało się 20 artykułów dotyczących PSU. Obecnie brakuje znaczącego udziału któregoś z czasopism o profilu typowo socjologicznym, jednak wobec szybko rosnącej liczby prac z zakresu PSU można przypuszczać, że w najbliższych latach taka reprezentacja będzie bardziej widoczna. Na ten moment opublikowane zostały pojedyncze artykuły w Social Science Computer Review (J. D. Elhai i in. 2018; Gerosa, Gui, i Büchi 2021; Lapierre i Zhao 2021), Social Media + Society (Tugtekin i in. 2020), czy Mobile Media & Communication (Rozgonjuk, Pruunsild, i in. 2020).

Na podstawie analizy streszczeń oraz rozdziałów metodologicznych wyselekcjonowanych artykułów możliwe jest określenie głównych typów badań z zakresu PSU. Pierwszym najszerszym rodzajem są badania dotyczące diagnozowania PSU w życiu jednostek i weryfikowania ewentualnego wpływu PSU na psychikę jednostki. W tej grupie najczęściej badana jest korelacja

między PSU a depresją, wycofaniem społecznym albo niską samooceną. Badacze w swoich pracach poszukują psychologicznych czynników sprzyjających pojawieniu się PSU lub go poprzedzających; w tym kontekście sprawdzana jest np. domniemana zależność od skłonności do nałogów. Weryfikowane są także różnice w częstości występowania symptomów PSU w zależności od wieku, płci, czy kapitału społecznego osób badanych. Zdecydowana większość badań należących do tej grupy została zrealizowana przy pomocy kwestionariusza służącego do samodzielnego wypełnienia przez osoby badane.

W drugiej grupie znajduje się pięć artykułów, w których głównym problemem badawczym jest wpływ PSU na zdrowie fizyczne jednostki. W czterech przypadkach analizie został poddany wątek jakości snu, a w jednym przypadku przebadana została zależność pomiędzy PSU a stanem zdrowia użytkowników (Wang i in. 2019).

Do trzeciej grupy włączyłem prace, w których główny problem badawczy dotyczył oddziaływania PSU na relacje społeczne jednostek. Zostaną one szerzej omówione w następnym podrozdziale.

Ostatni zbiór artykułów naukowych składa się z prac zorientowanych na testowanie narzędzia badawczego (takich jak Smartphone Impact Scale, czy Smartphone Addiction Scale). Ze względu na wciąż kształtujący się charakter pola badawczego dotyczącego PSU badacze wykorzystują różne wersje kwestionariuszy do diagnozowania tego zjawiska, przez co otrzymywane wyniki niejednokrotnie różnią się od siebie. Przykładowo rozbieżność pomiędzy procentowym udziałem osób zidentyfikowanych w próbie badawczej jako problematyczny użytkownik smartfonów waha się od 15% (Eichenberg, Schott, i Schroiff 2019: 3) do aż 56% (Andrade i in. 2021: 12). Trzeba w tym miejscu raz jeszcze zaznaczyć, że takie wyniki są rezultatem stosowania kwestionariuszy, w których to sami użytkownicy oceniają swój sposób użytkowania smartfonu i szacują czas, który przy nim spędzają. Jest to jedna z głównych przyczyn poszukiwania alternatywnych sposobów diagnozowania PSU. W tym momencie najbardziej obiecujące rezultaty zdają się dawać

aplikacje monitorujące aktywność na smartfonach (Rozgonjuk, Levine i in. 2018).

Spośród wszystkich artykułów, które zostały dobrane do tego przeglądu, w aż 138 zrealizowane zostało badanie ilościowe, 18 projektów zostało oparte o mieszaną metodologię lub eksperyment, a zaledwie w jednym przypadku przeprowadzone studium miało charakter ściśle jakościowy (zob. Z. Yang, Asbury, i Griffiths 2021).

Ze względu na wiek osób badanych absolutnym wyjątkiem jest artykuł dotyczących tylko osób starszych (Busch i in. 2021); z reguły badania są przeprowadzane na studentach (70 przypadków przeprowadzane na studentach (70 przypadków), nastolatkach (41 przypadków) albo na zróżnicowanej wiekowo grupie badawczej (45 przypadków).

Poniższa tabela systematyzuje główne problemy badawcze dotyczące PSU.

Tabela 1. Rodzaje badań nad PSU

Jednostka analizy	Główny problem badawczy	Artykuły
Pojedynczy ludzie	PSU a zdrowie psychiczne	(Akbari i in. 2021; Annoni i in. 2021; Arrivillaga, Rey i Extremera 2020; Bai i in. 2020; Benites-Zapata, Jiménez-Torres i Ayala-Roldán 2021; Busch i in. 2021; Camerini, Gerosa i Marciano 2020; Canale i in. 2019; Contractor i in. 2017; Demkow-Jania i in. 2021; Eichenberg i in. 2019; Elhai i in. 2016, 2019, 2021; J. D. Elhai i in. 2018; J. D. Elhai, Rozgonjuk i in. 2020; J. D. Elhai, Yang, Dempsey i in. 2020; J. D. Elhai, Yang, McKay i in. 2020; J. Elhai i in. 2020;

	<p>J. Elhai, Levine, O'Brien i in. 2018; Extremera i in. 2019; Firat i in. 2018; Forster i in. 2021; Fu i in. 2020; Giordano i in. 2021; Grant i in. 2019; Gul i in. 2019; Guo i in. 2020; Holte, Giesen i Ferraro 2021; Horwood i Anglim 2018, 2021a; Horwood, Anglim i Mallawaarachchi 2021; Hu i in. 2021; Huang i in. 2020; Hussain, Griffiths i Sheffield 2017; Koç i Turan 2020; Lachmann i in. 2018; Laurence i in. 2020; J. Lee i in. 2020; Lee i in. 2018, 2019; S. Lee i in. 2020; Leung i Liang 2016; Li, Liu i Dong 2019; Liu i Ma 2020; Lo Coco i in. 2020; Loid, Taht i Rozgonjuk 2020; Long i in. 2019; Lopez-Fernandez i in. 2018; Mangot i in. 2018; Marciano, Schulz i Camerini 2021; Marin-Diaz, Munoz-Gonzalez, i Sampedro-Requena 2020; Mitchell i Hussain 2018; Nahas i in. 2018; Olson, Stendel i Veissière 2020; Panova i in. 2020; Parent, Bond i Shapka 2021; Pearson i in. 2021; Pereira i in. 2020; Peris i in. 2020; Peterka-Bonetta i in. 2019; Pivetta i in. 2019; Przepiorka i in. 2021; Randjelovic i in. 2021; Regan i in. 2020; Rho i in. 2019; Richardson, Hussain i Griffiths 2018; Rodriguez-Sabiote i in. 2020; Roig-Vila, Prendes-Espinosa i Urrea-Solano 2020; Romero-</p>
--	---

		Rodriguez i in. 2020; Rozgonjuk i in. 2019, 2021; Rozgonjuk, Pruunsild i in. 2020; Rozgonjuk, Sindermann i in. 2020; Rozgonjuk i Elhai 2021; Rozgonjuk, Kattago i Taht 2018; Sarti i in. 2019; Schmuck 2020; R. Servidio 2021; R. Servidio 2021; Servidio i in. 2021; Shi i in. 2021; Squires i in. 2021; Stankovic i in. 2021; Tams, Legoux i Leger 2018; Tang i Lee 2021; Tastan i in. 2021; Toh i in. 2021; Troll, Friese i Loschelder 2021; Tugtekin i in. 2020; Turgeman i in. 2020; Vally, Alghraibeh i Elhai 2021; Wang i in. 2015; Y. Wang i in. 2020; Wang i Lei 2021; West i in. 2021; Winkler i in. 2020; Wolniewicz i in. 2018; Wolniewicz, Rozgonjuk i Elhai 2020; Xiang i in. 2020; Yang, Asbury i Griffiths 2019a, 2019b; Z. Yang i in. 2021; H. Yang i in. 2021; Yatmaz, Razi i Kublay 2021; Yilmaz i Bohara 2021; Yoo i in. 2021; Yuan i in. 2021; Zerach 2021; C. Zhang i in. 2021; M. X. Zhang i in. 2021; M. Zhang i in. 2021)
Pojedynczy ludzie	PSU a zdrowie fizyczne	(Chatterjee i Kar 2021; Chen i Wu 2021; Paik i in. 2019; Wang i in. 2019; Xie i in. 2018)
Pojedynczy ludzie	PSU a relacje społeczne	(Chen i in. 2017; Geng i in. 2021; Guo i in. 2019; Hou i in. 2021; Jahng 2019;

		Jimeno i in. 2021; Jin i in. 2021; Kim i Jahng 2019; Lapierre i Zhao 2021; Li i Hao 2019; Ouyang i in. 2020; Sun i in. 2020; Winskel i in. 2019; Zhang, Tan i Lei 2020)
Narzędzie badawcze	Testowanie narzędzia	(Andrade i in. 2020, 2021, 2021; Casale, Caponi i Fioravanti 2020; Gerosa i in. 2021; Horwood i Anglim 2021b; Kuss i in. 2018; Lin i in. 2017; Luk i in. 2018; Pancani, Preti i Riva 2020; Robayo-Pinzon i in. 2021; Rozgonjuk, Levine i in. 2018; Vezzoli i in. 2021; Y.-Y. Wang i in. 2020, 2020; Wilcockson, Ellis i Shaw 2018)

4.2. PSU a relacje społeczne

Artykuły, które dotyczą PSU w kontekście relacji społecznych, zostały napisane na podstawie badań kwestionariuszowych i w zdecydowanej większości miały charakter przekrojowy. Są to jednocześnie główne czynniki ograniczające możliwość generalizacji płynących z nich wniosków (na co wskazują sami autorzy badań). W celu zwiększenia trafności wyników autorzy najczęściej wskazują na konieczność zrealizowania w przyszłości badań podłużnych. Autorzy artykułów wskazują również na potrzebę realizacji nowych badań w różnych kontekstach kulturowych; jest to o tyle istotne, że zdecydowana większość analiz dotyczy azjatyckiego kręgu kulturowego (Chiny oraz Korea Południowa); z tego względu jak najbardziej uzasadnione może być powtórzenie ich w kontekście Polski. Wszystkie wyselekcjonowane badania dotyczące PSU i relacji społecznych odnoszą się do dzieci i nastolatków. W tej części przeglądu

nie znalazło się żadne badanie o charakterze jakościowym, co stanowi zasadniczą lukę przy badaniu PSU w kontekście relacji społecznych.

W tym przeglądzie nie znalazły się badania dotyczące wprost tego samego problemu badawczego. Możliwe jest natomiast wyszczególnienie wiodących przesłanek, które mogą wskazywać na prawdopodobny kierunek interpretacyjny pomiędzy PSU a relacjami w rodzinach. W części artykułów (Geng i in. 2021; Jahng 2019; Jimeno i in. 2021; Kim i Jahng 2019; Li i Hao 2019; Son i in. 2021; Sun i in. 2020; Zhang i in. 2020) zbadany został – w różnym kontekście – kształt relacji na linii rodzic-dziecko. Na podstawie wniosków zamieszczonych w tych artykułach, można wskazać zbieżne ze sobą obserwacje. Po pierwsze analizy korelacji z reguły wskazują na istnienie negatywnego związku pomiędzy postrzeganą przez dzieci i nastolatków relacją z rodzicami a występowaniem w ich życiu PSU. W takich przypadkach PSU najczęściej stanowi wypadkową kilku różnych negatywnych bodźców (takich jak przemoc, brak komunikacji, nieokazywanie czułości albo nadopiekuńczość) i jest traktowane jako ich skutek. PSU jest wtedy formą ucieczki od problemów doświadczanych w życiu codziennym. Druga obserwacja dotyczy istnienia czynników pośredniczących pomiędzy relacjami w rodzinie a PSU. Z przeprowadzonych badań wynika, że efekt moderujący wpływ relacji z rodzicami na zaistnienie PSU mogą mieć takie czynniki jak posiadanie wsparcia w grupie rówieśniczej (Jahng 2019) albo zdolność do samokontroli (Zhang i in. 2020). Jest to spójne z wnioskami z badań dotyczących wsparcia społecznego (Hou i in. 2021; Jin i in. 2021; Lapiere i Zhao 2021), w których poziom doświadczanej pomocy ze strony bliskich i znajomych przekłada się na stopień ryzyka zaistnienia zachowania ze spektrum PSU.

Ciekawych wniosków dostarczyło też badanie nad różnymi stylami przywiązania w rodzinie (Jimeno i in. 2021), zgodnie z którymi nadopiekuńczość rodziców jest powiązana z występowaniem PSU wśród dzieci. Obserwacja ta również wskazuje na wrażliwość zachowania ze spektrum PSU na brak równowagi w relacjach z osobami najbliższymi; może to oznaczać, że jednym z najważniejszych sposobów zapobiegania PSU jest zadbanie o takie aspekty

życia w rodzinie jak poczucie bezpieczeństwa, zaufanie, otrzymywanie wsparcia psychicznego, co byłoby zgodne z zaleceniami ujętymi w polskim raporcie dotyczącym problematycznego używania intranetu (Makaruk, Skoneczna, Włodarczyk 2019: 58).

W tabeli nr 2 zaprezentowane zostały badania dotyczące PSU i relacji społecznych. Umieszczone w każdej kategorii informacje pochodzą wyłącznie z treści artykułów i w żadnym przypadku nie są moją opinią na temat danego badania.

Tabela 2. PSU a relacje społeczne

Artykuł	
(Li i Hao 2019)	
Problem badawczy	Wpływ rodzicielstwa bliskości na PSU – przy pośredniczącej roli aleksytymii – wśród nastolatków z chińskich obszarów wiejskich.
Metoda	N=693; badanie kwestionariuszowe: The Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA), Toronto alexithymia scale (TAS-20), The Mindful Attention Awareness Scale (MAAS), The Mobile Phone Addiction Index Scale (MPAI).
Teoria	Attachment theory.
Rezultat	Analiza korelacji wykazała negatywny związek pomiędzy rodzicielstwem bliskości a PSU oraz pozytywny pomiędzy PSU a aleksytymią.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: przekrojowy charakter badania oraz zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny. Przyszłe badania: włączenie jako czynników towarzyszących relacji w rodzinie i w grupach rówieśniczych.
(Guo i in. 2019)	
Problem badawczy	PSU jako predyktor poziomu poczucia dobrostanu rodziny przy pośredniczącej roli komunikacji wśród osób dorosłych

	mieszkających w Hong Kongu.
Metoda	N=5063; badanie kwestionariuszowe: Smartphone Addiction Scale-Short Version, Family Health, Harmony, and Happiness (3Hs).
Teoria	-
Rezultat	Analiza regresji wieloczynnikowej wskazała, że poziom PSU jest powiązany z niższym poziomem postrzegania ogólnego dobrostanu w rodzinie; test Sobela-Goodmana wykazał pośredniczącą rolę pozytywnego postrzegania jakości komunikacji w rodzinie w tym związku.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: przekrojowy charakter badania, zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny. Przyszłe badania: użycie bardziej obiektywnych technik zbierania danych, wykonanie badań w różnych środowiskach kulturowych.
(Jahng 2019)	
Problem badawczy	Zbadanie związku pomiędzy doświadczeniem przemocy ze strony matki w wieku dziecięcym a pojawieniem się PSU w wieku nastoletnim przy pośredniczącej roli relacji rówieśniczych.
Metoda	N=506; badanie kwestionariuszowe: 4-stopniowa skala postrzegania zachowań rodzicielskich przez nastolatków, Korean Child and Youth Panel Survey, Inventory of Parent and Peer Attachment, Koreańska skala skłonności do uzależnienia od smartfonów dla młodzieży.
Teoria	Compensatory Internet Use Theory.
Rezultat	Potwierdzona została pozytywna zależność pomiędzy doświadczeniem przemocy ze strony matki w wieku dziecięcym a pojawieniem się PSU w wieku nastoletnim. Wyniki wskazują także, że tworzenie przynajmniej minimalnej ilości relacji

	rówieśniczych przyczynia się do zmniejszenia wpływu przemocowego rodzicielstwa na występowanie PSU w wieku nastoletnim.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny. Przyszłe badania: rozszerzenie badanych zmiennych na przykład o przemocowe rodzicielstwo ojców.
(Kim i Jahng 2019)	
Problem badawczy	Wpływ rodzinnych rytuałów polegających na wspólnym spędzaniu czasu na samoocenę dzieci i PSU.
Metoda	N=274; badanie kwestionariuszowe: Self-Rating Smartphone Addiction Scale, Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES), The Family Ritual Questionnaire (FRQ).
Teoria	Escape-from-self theory.
Rezultat	Poziom samooceny dzieci jest negatywnie skorelowany z PSU, natomiast regularne wspólne spędzanie czasu w rodzinach zmniejsza negatywny wpływ tej zależności.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny; część istotnych zmiennych mogła nie zostać włączona do tego badania; przekrojowy charakter badania Przyszłe badania: skupienie się na zbadaniu różnych rodzajów rytuałów rodzinnych i ich roli w przeciwdziałaniu PSU i niskiemu poziomowi samooceny wśród dzieci.
(Zhang i in. 2020)	
Problem badawczy	Pośrednicząca rola adaptacji interpersonalnej i moderująca rola samokontroli w związku pomiędzy przywiązaniem rodzicielskim a PSU.

Metoda	Badanie kwestionariuszowe: The Inventory of Parent and Peer Attachment (IPPA), Adaptation Subscale of the College Student Adaptability Inventory (CSAI), Brief SelfControl Scale (BSCS), Mobile Phone Addiction Index (MPAI).
Teoria	Attachment theory, Internet gratification of psychological needs.
Rezultat	Adaptacja interpersonalna oraz samokontrola pośredniczą pomiędzy przywiązaniem rodzicielskim a PSU. Słabe relacje z rodzicami mogą prowadzić do gorszej adaptacji interpersonalnej, która z kolei może zwiększać ryzyko PSU; jednocześnie samokontrola może zmniejszyć wpływ gorszej adaptacji interpersonalnej na PSU.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny, przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: podłużny lub eksperymentalny charakter badań.
(Sun i in. 2020)	
Problem badawczy	Wpływ relacji rodzic-dziecko na skłonność do uzależnienia od smartfonu przy pośredniczącej roli potrzeb psychologicznych oraz relacji rówieśniczych.
Metoda	N=1769; badanie kwestionariuszowe: Parent-Child Relationship Scale, Mobile Phone Addiction Index (MPAI), Basic Psychological Needs Scales, Subjective Quality of Life Questionnaire.
Teoria	Self-determination theory oraz resilience theory.
Rezultat	Negatywne relacje z rodzicami zmniejszają poziom zaspokojenia potrzeb psychologicznych dziecka, co zwiększa prawdopodobieństwo wystąpienia u niego uzależnienia od smartfonu. Pozytywne relacje z rówieśnikami pogłębiają ten związek, ze względu na zwiększoną częstotliwość korzystania ze smartfonu przez dziecko w celu komunikowania się

	z rówieśnikami.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny, przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: zebranie danych z bardziej zróżnicowanych grup badawczych (rodzice, nauczyciele) oraz różnych kultur, zrealizowanie badań podłużnych.
(Ouyang i in. 2020)	
Problem badawczy	Wpływ relacji między studentami na PSU, przy pośredniczącej roli materializmu i narcyzmu.
Metoda	N=720; badanie kwestionariuszowe: Student-Student Relationship Scale, Smartphone Addiction Scale, Material Values Scale, Single Item Narcissism Scale.
Teoria	Self-regulation theory, Escape theory, motivation theory.
Rezultat	Studenci posiadający złe relacje z rówieśnikami są skłonni do wyższego poziomu materializmu, co może przekładać się na wystąpienie w ich życiu PSU; osoby z wyższym poziomem narcyzmu wykazują z kolei mniejszą tendencję do zachowania materialistycznego ze względu na skłonność do poszukiwania większej liczby kontaktów społecznych, co jednocześnie przekłada się na mniejszą skłonność do PSU.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny; traktowanie narcyzmu jako czynnika jednowymiarowego, przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: zrealizowanie badań podłużnych.
(Latif i in. 2020)	
Problem badawczy	Określenie wpływu jaki wywiera korzystanie ze smartfonów przez dzieci podczas rodzinnych obiadów na ich istotność.

	Perspektywa rodziców.
Metoda	N=732; kwestionariusz został opracowany na potrzeby tego badania – 22 pytania z 3 trzema wariantami odpowiedzi.
Teoria	Oryginalna koncepcja badania.
Rezultat	Korzystanie ze smartfonów w większości przypadków utrudniało rodzinne spotkanie przy obiedzie i miało raczej negatywny wpływ na jego przebieg.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: - Przyszłe badania: Zbadanie korzystania ze smartfonów podczas rodzinnych obiadów poza domem.
(Son i in. 2021)	
Problem badawczy	Identyfikacja czynników – związanych z rodzicami – zapobiegających PSU wśród nastolatków.
Metoda	N=732; badanie kwestionariuszowe: smartphone addiction diagnostic scale
Teoria	Attachment theory, social-ecological theory.
Rezultat	Środowisko rodzinne jest najbardziej wpływowym czynnikiem sprzyjającym lub zapobiegającym wystąpieniu PSU wśród nastolatków (stopień zależności rodziców od smartfonów, tolerancja dla częstego korzystania z telefonu, itp.). Relacje pomiędzy rodzicem a dzieckiem nie zmniejszają ryzyka uzależnienia od smartfonów (niezgodność z innymi badaniami).
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: powtórzenie badania pod kątem relacji rodziców z dziećmi.

(Jimeno i in. 2021)	
Problem badawczy	Wpływ różnych stylów przywiązania w rodzinie na występowanie PSU wśród dzieci i nastolatków.
Metoda	N=313; badanie kwestionariuszowe: Smartphone Addiction Scale (SAS), Relationship Questionnaire (RQ), Parental Bonding Instrument (PBI), Family Adaptability and Cohesion Evaluation Scale (FACES IV).
Teoria	Attachment theory
Rezultat	Nadopiekuńczy styl rodzicielstwa jest pozytywnie skorelowany z PSU. Rola ojca-opiekuna jest pozytywnie skorelowana ze spójnością rodziny i stanowi ważny element przy zapobieganiu PSU wśród dzieci.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: niereprezentatywny charakter próby badawczej Przyszłe badania: -
(Jin i in. 2021)	
Problem badawczy	Powiązanie depresji i stanów lękowych w czasie pandemii COVID-19 z PSU przy pośredniczącej roli rodzajów postrzegania wsparcia społecznego i poczucia przynależności do wspólnoty szkolnej.
Metoda	N=847; badanie kwestionariuszowe: Smartphone addiction scale-short version (SAS-SV), Depression, anxiety, stress scale-21 (DASS-21), The Connor-Davidson resilience scale (CD-RISC), Perceived social support scale (PSSS), Psychological sense of school membership scale (PSSM).
Teoria	I-PACE theory
Rezultat	Depresja i objawy lękowe są pozytywnie skorelowane z PSU oraz pojawiają się wraz z niskim poczuciem przynależności

	do wspólnoty szkolnej; symptomy związane z depresją i objawami lękowymi nasilają się w czasie izolacji wywołanej pandemią COVID-19.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: niereprezentatywny charakter próby badawczej, znacząca przewaga kobiet w badanej próbie, przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: -
(Lapierre i Zhao 2021)	
Problem badawczy	Wpływ PSU na różne rodzaje wsparcia społecznego.
Metoda	N=221; badanie kwestionariuszowe: Interpersonal Support Evaluation; własna skala użytkowania smartfonów, Korean smartphone addiction proneness scale for youth
Teoria	-
Rezultat	Używanie smartfonów do utrzymywania kontaktów międzyludzkich jest powiązane z otrzymywaniem wsparcia społecznego i materialnego; wzrost poziomu PSU wiąże się w perspektywie długoterminowej z otrzymywaniem mniejszego wsparcia materialnego.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny, próba badawcza złożona wyłącznie ze studentów. Przyszłe badania: zbadanie powiązań w różnych kategoriach wiekowych.
(Hou i in. 2021)	
Problem badawczy	Pośrednicząca rola wsparcia społecznego na objawy lękowe i PSU.
Metoda	N=723; badanie kwestionariuszowe: Multidimensional Scale

	of Perceived Social Support (MSPSS), The Mobile Phone Addiction Index (MPAI).
Teoria	The Interaction of Person-Affect-Cognition-Execution (I-PACE)
Rezultat	Objawy lękowe są pozytywnie skorelowane z PSU; otrzymywanie wsparcia społecznego jest negatywnie skorelowane z PSU. Zależność między objawami lęku a nasileniem PSU jest moderowana przez poziom postrzeganego wsparcia społecznego.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny, przekrojowy charakter badania. Przyszłe badania: zrealizowanie badań podłużnych i eksperymentalnych.
(Geng i in. 2021)	
Problem badawczy	Wpływ praktykowania phubbingu przez rodziców na pojawienie się PSU u ich nastoletnich dzieci.
Metoda	N= 1447; badanie kwestionariuszowe: Fear of Missing Out scale, Smartphone Addiction Scale, Generic Scale of Being Phubbed.
Teoria	Compensatory Internet Use Theory (CIUT), Social Learning Theory (SLT).
Rezultat	Praktykowanie phubbingu przez rodziców jest powiązane z późniejszym PSU u ich dzieci; w tym związku pośredniczy poczucie osamotnienia u dzieci.
Ograniczenia i przyszłe badania	Ograniczenia: zastosowanie kwestionariuszy służących do samooceny, wnioski zostały wyciągnięte na podstawie tylko dwóch punktów czasowych. Przyszłe badania: powtórzenie badań w innym kontekście kulturowym, zbadanie różnych efektów phubbingu ze strony matki i ze strony ojca.

4.3. Charakterystyka pola badawczego PSU

Celem przeprowadzonego systematycznego przeglądu literatury naukowej dotyczącej PSU było scharakteryzowanie najważniejszych cech pola badawczego stanowiącego jeden z wiodących dyskursów społecznych na ten temat. Poszukiwane zagadnienia zostały przeze mnie ujęte w postaci pytań badawczych:

P1: Jaki jest zakres dotychczasowych badań naukowych nad PSU?

Badania nad PSU są prowadzone wśród pojedynczych ludzi. W zdecydowanej większości przypadków poszukiwane są przez badaczy związki pomiędzy PSU a zmiennymi o charakterze psychologicznym, jednak prowadzone są także badania (dużo mniej liczne) nad wpływem PSU na zdrowie fizyczne człowieka. Rozwijany jest również obszar badań, w którym narzędzia badawcze wykorzystywane przez naukowców są poddawane ewaluacji. Publikacje dotyczące PSU najczęściej pojawiają się w czasopismach naukowych o charakterze psychologicznym.

P2: Jakie metody i narzędzia badawcze są wykorzystywane w odniesieniu do PSU?

W obrębie pola PSU prowadzone są niemal wyłącznie badania ilościowe, do których wykorzystuje się różnorodne kwestionariusze do samodzielnego wypełniania (z reguły są to testy psychologiczne); najczęściej tego rodzaju badania realizowane są wśród nastolatków i studentów. W ramach tego pola nie został wypracowany konsensus, co do właściwości stosowania określonych procedur oceny i skali występowania PSU.

P3: Jaki jest charakter badań dotyczących wpływu PSU na relacje społeczne?

W odniesieniu do wątku wpływu PSU na relacje społeczne również realizowane są wyłącznie badania ilościowe; ich rezultaty są w zasadzie zawsze ograniczone do przebadanych grup; z reguły są to badania azjatyckiego kręgu

kulturowego, zorientowane na analizę występowania PSU wśród dzieci i nastolatków w kontekście rodziny i grup rówieśniczych. Ich wyniki zdają się wskazywać na istotną rolę relacji rodzinnych i rówieśniczych na występowanie i przebieg PSU wśród dzieci i młodzieży, ponieważ występowanie PSU często jest negatywnie skorelowane ze stanem tych relacji. Ustalenia te wymagają jednak potwierdzenia w postaci badań podłużnych.

Ze zrealizowanego przeglądu wynika nieoczywistość ustaleń badawczych. Pierwszy punkt sporny dotyczy samej definicji PSU, która tak naprawdę nie została sformułowana. Badacze posługują się szerokim zbiorem pojęciowym i dostosowują go do własnych projektów. W tym momencie niemożliwe jest więc wyciąganie ogólnych wniosków, które mogłyby dotyczyć całych populacji. Praktyka badawcza zorientowana wokół PSU opiera się więc na swego rodzaju intuicyjnym rozumieniu problemów związanych z upowszechnieniem się smartfonów w społeczeństwie. Jednakże poza wątkami *stricte* medycznymi (wady postawy, krótkowzroczność, np.) – stanowiącymi i tak mniejszość badań (tylko 5 artykułów w moim przeglądzie dotyczyło takich kwestii) – trudno jest tak naprawdę mówić o pozyskiwaniu jakiś *twardych* danych na temat wpływu PSU na człowieka. W tym momencie naukowcy nie wiedzą, czym jest PSU oraz jak należy je badać (problemy z narzędziami badawczymi). W większości przypadków autorzy zrealizowanych projektów są świadomi tych ograniczeń, jednak poza wymienieniem rekomendacji, aby w przyszłości przeprowadzić badania eksperymentalne oraz podłużne, nie robi się wiele więcej w tym zakresie.

ROZDZIAŁ 5

SMARTFON JAKO BOHATER NEGATYWNY W DYSKURSIE MEDIALNYM

5.1. Częstość występowania narracji negatywnych w mass mediach

Analizie poddałem łącznie 251 materiałów. Zdecydowana większość z nich, bo aż 176 to artykuły, które zostały opublikowane w papierowych gazetach codziennych, tygodnikach i miesięcznikach oraz w ich wydaniach internetowych. 51 z nich to filmy, które zostały opublikowane w telewizji, a 24 to audycje radiowe. Lata od 2015 do chwili obecnej okazały się być najbardziej znaczące pod względem częstotliwości występowania badanych narracji w mediach masowych. Chociaż pierwsze takie publikacje zaczęły pojawiać się już w 2010 roku, były to raczej incydentalne przypadki, które nie przekładały się na większe zainteresowanie tym tematem w innych mediach. Dopiero w 2015 roku liczba takich publikacji znacząco wzrosła (opublikowano wówczas 19 materiałów, a łącznie w latach 2010-2014 było ich 23). W latach 2010-2014 negatywne narracje o smartfonach pojawiały się niemal wyłącznie w prasie (na 23 publikacje, tylko 2 pojawiły się w telewizji, obie w 2014 roku). Od 2015 roku takie treści zaczęły pojawiać się regularnie w każdym rodzaju mediów masowych w Polsce.

Zwracam uwagę na istotność pojawienia się negatywnych narracji o smartfonach w programach telewizyjnych, ponieważ pomimo rosnącego znaczenia Internetu, telewizja pozostaje znaczącym graczem na rynku mediów w Polsce. Na podstawie raportów publikowanych przez Krajową Radę Radiofonii i Telewizji, dzienny średni czas ekranowy polskich widzów od wielu lat utrzymuje się na podobnym poziomie. W 2012 roku wskaźnik ten wynosił 4 godziny 31 minut (Departament Monitoringu 2013), w 2016 roku – 4 godziny 42 minuty (2017), a w 2020 roku – 4 godziny 35 minut (2020). W tym kontekście ważna jest również informacja, ilu widzów oglądało wtedy

najpopularniejsze programy informacyjne, w których emitowano audycje o smartfonach. W Polsce dominujące pozycje zajmują takie serwisy jak: „Wiadomości”, nadawane przez Telewizję Polską, „Fakty” (komercyjna stacja TVN) oraz „Wydarzenia” (komercyjna stacja Polsat). Chociaż od 2012 roku każdy z wymienionych programów regularnie tracił znaczną liczbę widzów, to jednak ich liczba nadal utrzymywała się w przedziale od półtora miliona („Wydarzenia”), do prawie 3 milionów („Fakty”) (Reisner 2021). Dla porównania sprzedaż „Faktu”, najpopularniejszego dziennika w Polsce, który został uwzględniony w mojej bazie, wyniosła 345 400 egzemplarzy w 2012 roku i 165 715 egzemplarzy w 2020 roku (mk/pap 2020). Mimo że udział w rynku mediów masowych zarówno programów telewizyjnych, jak i prasy systematycznie spada, ale to wciąż telewizja skupia wokół siebie najwięcej odbiorców. Z tego powodu, mimo dużej częstotliwości artykułów na temat smartfonów publikowanych w gazetach i czasopismach, za katalizator dyskursu publicznego na temat smartfonów uważam właśnie programy telewizyjne.

5.2. Rodzaje poruszanych tematów

5.2.1. Problematyczne używanie smartfonów

Tematem, który najczęściej pojawiał się w poszczególnych środkach masowego przekazu (96 razy), była kwestia problematycznego używania smartfonów (PSU). Rozumiem tę kategorię równie szeroko jak w ramach dotyczącego jej pola badawczego. Składają się więc na nią różnorodne wątki dotyczące osobistej relacji między użytkownikiem a jego smartfonem, spośród których wyszczególniłem te, które pojawiały się w mass mediach najczęściej.

Najczęściej poruszonym zagadnieniem jest problem uzależnienia od smartfonu. Słowo *uzależnienie* pojawiało się zarówno w kontekście samych smartfonów, jak i innych czynników, na przykład: *Od korzystania z telefonów komórkowych też można się uzależnić* (Górniak 2018); *Od pracy, od Internetu,*

od zakupów. *Rosnąca lista uzależnień Polaków* (Pupiec 2019). Temat uzależnienia był też niekiedy wyrażany *implicite* lub za pomocą synonimów: *Fonoholizm grozi nastolatkom* (Newsweek 2011a), *Nomofobia opanowuje świat* (TVP Info 2019a), *Bez telefonu jak bez ręki* (Płociński 2013). W języku mass mediów problem uzależnienia od smartfonów jest rozumiany bardzo szeroko. Zazwyczaj używany jest nie w sensie medycznym, tylko potocznym; jako jego główny symptom wskazuje się wielogodzinne korzystanie ze smartfonu. W związku z tym w wielu publikacjach pojawił się również temat detoksu od tej technologii. Jest to kolejne zastosowanie terminu medycznego do zobrazowania zjawiska niemedycznego, niemniej jest to popularny zwrot, który bywa używany przez dziennikarzy: „*Detoksykacja*” w szkole. *Uczniowie wytrzymali tydzień bez smartfonów* (TVP Info 2017a), *E-detoks* (TVP Info 2016). Jednocześnie w wielu przypadkach tytuły miały charakter sugerujący potrzebę robienia sobie przerwy od smartfonów, nie używając przy tym słowa *detoks*: *Wyłącz smartfon na dobę, zyskasz trzy godziny. Dziś Dzień bez Telefonu* (Polskieradio24 2020), *Smartfony poszły w odstawkę* (TVP Info 2017b). Ton poszczególnych tytułów jest raczej wyważony (z pewnymi wyjątkami, w których pojawiły się zwroty nacechowane emocjonalnie: *Nomofobia opanowuje...*, *Fonoholizm grozi...*), a istnienie związku między smartfonami i depresją sprawia wrażenie czegoś oczywistego i niekontrowersyjnego dla odbiorców.

Druga grupa tematów w ramach PSU dotyczy zdrowia psychicznego i fizycznego użytkowników smartfonów. Obszarem zdrowia fizycznego zidentyfikowanym jako najbardziej zagrożony jest odpoczynek i sen użytkowników smartfonów. Publikacje na ten temat są zazwyczaj sformułowane w sposób stwierdzający istnienie faktu: *Naukowcy sprawdzili: smartfon nie da odpocząć Twojemu mózgowi* (Fakt 2018), *Social media rujną sen nastolatków* (TVP Info 2019c). Sygnalizowany jest również związek pomiędzy smartfonami a depresją (*Czy Twoje dziecko nadużywa telefonu? Jest zagrożone depresją, zaburzeniami snu i rozwoju* (Polsat News 2019)), rakiem (*Używasz smartfonu lub tabletu? Nie unikniesz nowotworu* (Fakt 2015)), czy otyłością (*Korzystanie ze*

smartfonu zwiększa ryzyko otyłości (TVP Info 2019d)). W przypadku tej grupy, częściej niż przy temacie uzależnienia, tytuły są sugestywne, emocjonalne, nastawione na sensację (*Nie unikniesz... , social media rujnują...*). Bardzo rzadko tytuły służyły wyłącznie informowaniu o jakimś zagadnieniu czy problemie. Smartfony w kontekście zdrowia psychicznego i fizycznego są raczej postrzegane jako realne zagrożenie, z którego ludzie nie do końca zdają sobie sprawę.

5.2.2. Wypadki drogowe

Kolejnym najczęściej pojawiającym się tematem (43) był problem zagrożenia na drogach powodowanego przez uczestników ruchu drogowego korzystających ze smartfonów. W ramach tej kategorii omawiano wypadki drogowe z udziałem pieszych i kierowców korzystających ze smartfonów. Przywoływano także powtarzaną co jakiś czas kampanię Tramwajów Warszawskich „Odlóż smartfon i żyj”. Większość tytułów miała charakter informacyjny, na przykład: *Odlóż smartfon i żyj. Tramwaje Warszawskie publikują materiały o wypadkach ze smartfonowym zombie* lub: *Świadkowie: używała telefonu. Wjechała w matkę z dzieckiem*. Nie zabrakło jednak także sugestywnych tytułów: *Horror na włoskich drogach. Młodzi kierowcy myślą głównie o selfie, Komórka zabija na drodze*. Generalnie, tego typu publikacje pojawiają się w środkach masowego przekazu w trzech przypadkach. Pierwszy to informacje o wypadkach drogowych, w których smartfon był prawdopodobnym czynnikiem sprawczym. Drugi to informacje o nietypowych inicjatywach związanych z wątkiem smartfonów i ruchu drogowego (np. zmiana przepisów ruchu drogowego, dostosowanie przejść dla pieszych do osób patrzących w telefon), a trzeci to informowanie o kampaniach społecznych dotyczących bezpieczeństwa drogowego. W niemal każdym przypadku takie treści są komunikowane w sposób bardzo sugestywny.

5.2.3. Kontrola społeczna

W ramach tej kategorii uwzględniłem treści dotyczące zasad prawidłowego (według twórców danego materiału) korzystania ze smartfonów, a także te, które poruszały kwestię zmiany społecznej wywołanej przez tę technologię.

To, co szczególnie zwraca uwagę, to fakt, że niemal każda publikacja dotycząca zasad korzystania ze smartfonów odnosi się do dzieci i młodzieży. Tylko w 4 materiałach (z 28) tytuł nie sugeruje, jakiej kategorii wiekowej dotyczy. W pozostałych przypadkach skierowanie uwagi odbiorców na dzieci i młodzież zostało wyrażone wprost. Na uwagę zasługuje konstrukcja poszczególnych tytułów; często umieszczono w nich słowa wzbudzające niepokój, na przykład: *Smartfon od kołyski. Zatrważające dane dot. dzieci poniżej 2. roku życia* (TVP Info 2019b), czy: *Smartfon to nie zabawka!* (TVP Info 2013). W analizowanych publikacjach wyraźny jest podział na dzieci, które chętnie korzystają ze smartfonów, nie zdając sobie przy tym sprawy z zagrożenia oraz dorosłych, którzy dostrzegają problem i starają się mu przeciwdziałać (Tylko w jednym przypadku pojawia się kwestia stosunku dorosłych do smartfonów: *WHO: dzieci powinny spędzać mniej czasu przed ekranem. A co z dorosłymi?* (Głowacka 2019)). Niektóre z tytułów informują o wprowadzonych w instytucjach państwowych mechanizmach kontroli społecznej. Można z nich dowiedzieć się o próbach wyeliminowania smartfonów ze szkół (przytaczane są przypadki Francji, Włoch i Chin). W odniesieniu do Polski taki temat również jest obecny w dyskursie publicznym. Zazwyczaj doniesienia na taki temat pojawiają się przy okazji decyzji poszczególnych dyrekcji szkół, w wyniku których używanie smartfonów na lekcjach jest zabronione (zob. Rasiewicz 2022). W kontekście reprezentacji tego zagadnienia w środkach masowego przekazu należy jednak zauważyć, że publikacje na ten temat raczej mają charakter informacyjny, np.: *Do szkoły bez smartfona. Francja zaostrza przepisy* (TVP Info 2018b). Część tytułów dotyczyła czasu spędzanego przed smartfonem przez dzieci i młodzież. W tym przypadku zwraca uwagę

tytuł, który znalazł się w katolickiej gazecie „Gość Niedzielny”; smartfon został w nich spersonifikowany jako *Złodziej Czasu* (Gość 2019).

Drugą grupą publikacji, które umieściłem w kategorii kontroli społecznej, są publikacje dotyczące zmiany społecznej. Zmiana ta utożsamiana jest przede wszystkim z różnicą pokoleniową; jak już wspomniałem, właściwie każdy analizowany tytuł odnosi się do dzieci lub młodzieży. Poruszone zostały takie zagadnienia jak zmiana aspiracji zawodowych (*Smartfon czy boisko? Nastolatki raczej marzą o karierze youtubera* (TVP Info 2019e)), czy transformacja systemu wartości (*Media społecznościowe zastępują nastolatkom autorytety. Powodują, że przyswajają najgorsze wzorce do naśladowania* (TVP Info 2015)). Młodemu pokoleniu nadaje się szereg etykietek, które wyraźnie zaznaczają przepaść między nim a starszymi pokoleniami: *Ofiary rewolucji cyfrowej* (Czarnecka 2015), *Pokolenie smartfona* (Gosc 2017), *Pokolenie opuszczonych głów* (Polsat News 2018), *Pokolenie SMS* (Newsweek 2011b), *Smartfonowe dzieci* (Gosc 2016). Takie jednostronne utożsamianie smartfonu jako problemu z dziećmi i młodzieżą, jest zgodne z logiką kontroli społecznej. Jest ona bowiem uruchamiana w momencie zagrożenia pojawiającego się dla zastanego systemu wartości. Dlatego też publikacje tego typu skierowane są do osób i grup społecznych odpowiedzialnych za podtrzymywanie istniejącego systemu, a więc przede wszystkim do rodziców, nauczycieli i polityków.

5.2.4. Zagrożenie zewnętrzne

Do tej kategorii włączyłem tytuły, w których smartfony są postrzegane nie jako zagrożenie dla tożsamości użytkownika, ale dla jego życia fizycznego i prywatności. Chodzi o te wszystkie wątki, w których zagrożenie wynika z samego faktu posiadania smartfonu, a niekoniecznie ze sposobu korzystania z niego (co oczywiście także może mieć znaczenie, jednak w tym przypadku nie jest ono decydujące). Część tego rodzaju publikacji dotyczy kwestii cyberbezpieczeństwa, ale są też takie, które mówią o nietypowych wypadkach, które wydarzyły się w życiu codziennym np. w związku z korzystaniem

ze smartfonu podczas kąpieli (*Nastolatka zginęła w wannie. Zabił ją telefon* (Fakt 2017)). Zastanawiające w tym względzie jest stosunkowo niewielkie zainteresowanie mass mediów kwestią cyberbezpieczeństwa. Spośród wszystkich analizowanych publikacji, tylko 5 odnosi się do niego bezpośrednio. Stąd nie było możliwe wyodrębnienie samodzielnej podkategorii, a konieczne stało się włączenie jej do większego i bardziej zróżnicowanego zbioru. W efekcie powstał zbiór obejmujący „zagrożenie zewnętrzne” ze strony smartfonów przeplatający tematy aktualne i poważne (cyberbezpieczeństwo) z tymi nastawionymi na sensację i większą liczbę wyświetleń, jak np.: *Bawisz się telefonem na sedesie? Ryzykujesz życie* (Fakt 2016).

5.2.5. Pozostałe

W ostatniej kategorii znalazły się wszystkie inne publikacje, które nie pasowały do wcześniej omówionych grup. Część z nich dotyczyła problemu rozproszenia uwagi spowodowanego używaniem smartfonów (*Zamiast patrzeć na dzieci, wpatrują się w smartfony* (TVP Info 2018b)), a inne kwestii ekonomicznych (*Wyłącz telefon, a zjesz nawet za pół ceny* (TVP Info 2014)). Ośmiokrotnie poruszono temat relacji międzyludzkich (*Zbyt szybko uwierzyliśmy, że im bardziej będziemy podłączeni, tym lepiej. Technologia daje nam tylko złudzenie relacji* (Bartkowski 2021)), co w perspektywie analizowanych ponad dziesięciu lat oznacza w zasadzie brak zainteresowania mediów masowych tym wątkiem.

5.3. Charakterystyka produkcji i reprezentacji medialnej dyskursu negatywnego o smartfonach

W analizowanym zbiorze można wyszczególnić dwa główne sposoby uzasadniania informacji. W 118 z 251 przypadków tezy były poparte opinią osób występujących w roli ekspertów. W 45 przypadkach opierały się one

na wynikach badań naukowych. Na pozostałe 88 przypadków składają się publikacje, które miały charakter czysto informacyjny i nie zawierały tezy, którą następnie próbowano uzasadnić (51 przypadków) oraz takie (37 przypadków), w których rodzaj przytaczanych argumentów był tak różny, że nie dało się ich podzielić na spójne podkategorie, takie jak: opinie przechodniów, opinie polityków, raporty policyjne, akty prawne i inne.

W gronie ekspertów znaleźli się przede wszystkim psychologowie, nauczyciele oraz członkowie stowarzyszeń zajmujących się informowaniem o negatywnych skutkach nadmiernego korzystania ze smartfonów. Ich wypowiedzi mają na celu uwiarygodnienie postawionej w publikacji tezy albo wyjaśnienie istoty omawianego problemu. Wypowiedzi ekspertów pojawiają się w takich publikacjach zazwyczaj wtedy, gdy dziennikarz traktuje omawiany przez siebie problem jako fakt. Publikacje takie przyjmują zwykle taką strukturę: stwierdzenie istnienia problemu (teza) -> opisanie, na czym polega problem i przytoczenie argumentów potwierdzających postawioną tezę poprzez wypowiedź eksperta -> zaproponowanie rozwiązania problemu.

Na przykład 28 sierpnia 2020 roku w głównym wydaniu serwisu informacyjnego „Fakty” wyemitowano materiał o kampanii społecznej „Zadbaj o mózgi dzieci”. Był to czas pandemii COVID-19 i wynikającej z niej kwarantanny. Na samym początku postawiono tezę publikacji: (0:00-0:14) *problem nie jest nowy, ale wciąż często jest ignorowany. Fundacja „Dajemy Dzieciom Siłę” zwraca uwagę, apeluje i prosi rodziców, by zadbali o mózgi dzieci. Te, które godzinami, a czasem całymi dniami siedzą ze smartfonami lub tabletami w rękach.* W ciągu następnej minuty pojawia się wyjaśnienie istoty problemu. Naprzemiennie dziennikarz i eksperci dyskutują o jego znaczeniu. Najpierw wprowadzona zostaje wypowiedź eksperta: *czas izolacji naprawdę sprawił, że ponadto niebezpieczeństwa związane z ekranami są tym bardziej poważne.* Następnie dziennikarz dodaje: 0:40-0:48 *Kampania „Zadbaj o mózgi dzieci” pokazuje, że to nie smartfony per se są złe, ale ich nadużywanie.* W dalszej części artykułu przedstawiono propozycje radzenia sobie z problemem. Dziennikarz omawia, czym są zasady korzystania z ekranu

domowego, a ekspert wyjaśnia, jak ich przestrzegać w praktyce: 2:20 – 2:28
Wystarczy na początku wybrać jedną zasadę, taką prostą, ale taką, w którą zaangażują się wszyscy, bo to nie jest tylko dla dzieci.

W przypadku publikacji, których treść opiera się na wynikach badań naukowych i pracy naukowców, tezy są zazwyczaj wyprowadzane bezpośrednio z samych badań. Dziennikarze raczej nie używają ich jako argumentu na poparcie swoich wypowiedzi, a raczej opierają cały przekaz na autorytecie nauki i naukowców. Komunikaty są proste, jednoznaczne, pozbawione kontrowersji, np.: *Brytyjska lekarka odkryła, że...*, lub *Badania przeprowadzone przez jej zespół jednoznacznie wskazują na...* W tego typu publikacjach nie przytacza się wyników badań, które mogłyby stać w opozycji do omawianych kwestii. Prezentowany naukowy punkt widzenia pozbawiony jest więc elementu sporu naukowego. W konsekwencji nauka pojawia się w przekazie medialnym jako autorytet, który dostarcza pewnych i rozstrzygających argumentów za lub przeciw którejś ze stron dyskursu.

5.4. Dzieci i młodzież w centrum medialnej uwagi

Spośród 251 analizowanych publikacji 107 (42,6%) dotyczy bezpośrednio dzieci i młodzieży. Z reguły te kategorie wiekowe nie są definiowane przez autorów publikacji, ale z ich treści wynika zwykle, że dotyczą one dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym (dzieci) oraz uczniów szkół podstawowych i średnich (młodzież). Dzieci i młodzież to jedyne kategorie wiekowe, które można wyróżnić na podstawie analizy treści poszczególnych publikacji. W pozostałych przypadkach autorzy publikacji najczęściej posługują się ogólnymi określeniami typu: *Czy potrafimy funkcjonować bez smartfona?*; nie ma też zbyt wielu publikacji, które dotyczyłyby jakiejś konkretnej grupy społecznej poza dziećmi i młodzieżą. Nawet jeśli dana publikacja nie traktowała wprost o dzieciach i młodzieży, to i tak często zawierała sugestię, że to właśnie te grupy społeczne są szczególnie zagrożone. Na przykład we wspomnianej kampanii społecznej dotyczącej bezpieczeństwa na drodze aktorami grającymi

smartfonowe zombie były wyłącznie osoby młode. Wskazuje to na hipotezę, że pomimo powszechności smartfonów w niemal każdej kategorii wiekowej i w obrębie niemal wszystkich grup społecznych, to właśnie dzieci i młodzież są postrzegane w środkach masowego przekazu jako szczególnie zagrożone wpływem smartfonów na ich życie.



Ilustracja 4. Kadr ze spotu „Odłóż smartfon i żyj!”. Choć kampania dotyczy zasad bezpiecznego korzystania ze smartfonów na drodze i skierowana jest do wszystkich użytkowników smartfonów, jej bohaterami ilustrującymi istnienie problemu są wyłącznie nastolatki.

Kiedy pojawiły się symptomy paniki moralnej związanej z wydaniem niektórych kontrowersyjnych gier komputerowych (a wcześniej gier wideo), uwaga mass mediów została skierowana również na ówczesne młode pokolenia. Treść publikowanych wówczas artykułów miała charakter alarmujący, a jako główne zagrożenie podawano wzrost agresji wśród dzieci i młodzieży. Pomimo tego, że pokolenie, które miało doświadczyć negatywnych konsekwencji grania w gry komputerowe już dorosło, to nadal społeczne skutki umasowienia gier komputerowych bywają utożsamiane z negatywnymi zjawiskami (takimi jak strzelaniny w szkołach czy alienacja społeczna). Jednocześnie sektor gier stał się większy niż przemysł filmowy, nieustannie postępuje proces profesjonalizacji gier w postaci organizacji mistrzostw świata w poszczególnych grach

komputerowych, a premiery nowych generacji konsol stają się głównymi tematami wiadomości w niemal każdym rodzaju mediów masowych. Pokazuje to różnicę między przedstawianiem danej innowacji technologicznej w mediach masowych a jej faktycznym wpływem na życie społeczne. Jest to zwykle związane z różnicami międzypokoleniowymi ze względu na fakt, że w ciągu ostatnich kilku dekad innowacyjne urządzenia najpierw stają się powszechne wśród młodych, a dopiero później rozprzestrzeniają się na inne kategorie wiekowe.

Podobnie wyglądała adaptacja walkmana w społeczeństwie. W środkach masowego przekazu pojawiały się artykuły o rzekomym szkodliwym wpływie walkmana na rozwój dzieci i młodzieży. Podnoszono kwestię bezpieczeństwa na drodze czy postępującej alienacji społecznej. Takie przedstawienia miały miejsce również w sferze wizualnej, na przykład na plakatach. Ekspansja walkmana jest dziś utożsamiana z procesem zmian społecznych, który miał miejsce w tamtych latach. Starsze pokolenia obawiały się przede wszystkim, że ich dzieci zerwą kontakt z tradycyjnymi wartościami; zamiast czytać klasyczną literaturę, dzieci i młodzież zwracały się ku współczesnej, w domyśle „demoralizującej”, muzyce. Walkman był symbolem buntu wobec zastanego porządku społecznego, wyrazem pragnienia wolności i niezależności.

Nowe technologie uruchamiają mechanizmy kontroli społecznej, dopóki nie zostaną albo w pełni udomowione, albo zastąpione przez inną, jeszcze nowszą technologię. Jest to zrozumiały mechanizm, który odpowiada na potrzebę utrzymania spójności dominującego porządku społecznego. Fragmentem tego mechanizmu są sposoby przedstawiania w mass mediach treści dotyczących danej technologii. Dzieci i młodzież są wciąż w procesie socjalizacji, a przyswajanie wartości niezgodnych z ustalonym wzorcem nie jest czymś pożądanym z punktu widzenia spójności społecznej. Dlatego tak wiele uwagi poświęca się właśnie młodszym pokoleniom, które zwykle chętniej przyjmują nowe technologie. Jednocześnie zwraca uwagę na rozdźwięk między obszarami, przed którymi ostrzegają mass media, a rzeczywistym kierunkiem oddziaływania danej technologii na społeczeństwo. W przypadku smartfonów

jest to o tyle istotne, że w przeciwieństwie do gier komputerowych i walkmana jest to technologia rozpowszechniona w niemal każdej kategorii wiekowej. Jeśli więc smartfon ma mieć negatywny wpływ na użytkowników, to dotknie ich wszystkich, a nie tylko dzieci i nastolatków.

Z naukowego punktu widzenia, negatywny wpływ smartfonów na życie społeczne pozostaje wciąż niedostatecznie zbadany. Audycje medialne oparte na wycinkach badań naukowych dotyczących tego zagadnienia, są więc jedynie spekulacjami na ten temat. Mogą jednak mieć istotny wpływ na kształtowanie się takich wyobrażeń wśród osób konsumujących takie treści. Podział na pokolenie Z, któremu zagraża smartfon, oraz rodziców i dziadków, którzy mają temu zagrożeniu przeciwdziałać, dodatkowo utrudnia wzajemne zrozumienie. Mass media utrwalają schemat, zgodnie z którym dziecko korzystające ze smartfonu niemal na pewno uzależni się od mediów społecznościowych, zaniedba szkołę, a kiedyś zginie w wypadku, bo nie zauważy nadjeżdżającego samochodu., Naturalnym odruchem kochającego rodzica mającego w pamięci taki obraz będzie chęć uchronienia swojego dziecka przed tak nieszczęśliwym losem.

5.5. Charakterystyka dyskursu medialnego

P4: Jakie są rodzaje narracji negatywnych na temat smartfonów, które pojawiają się w przestrzeni medialnej?

P4(1): Jakie są główne tezy poszczególnych narracji?

Narracje medialne dotyczą kilku wiodących tematów. Zdecydowanie najczęściej poruszane są kwestie związane z indywidualną sferą korzystania ze smartfonów i tym, w jaki sposób smartfony mogą negatywnie oddziaływać na jednostkę. Inną kwestią, która stosunkowo często pojawia się w mediach, jest bezpieczeństwo drogowe i to, jak smartfony zaburzają zdolność do prawidłowego poruszania się w przestrzeni miejskiej. Publikowane są również materiały dotyczące wątku kontroli społecznej (rodzicielskiej

i instytucjonalnej). W niewielkim stopniu w mediach są eksponowane zagadnienia dotyczące cyberbezpieczeństwa.

P4(2): Na jakich rodzajach argumentów opierane są dane narracje?

Najczęściej oparciem dla danej narracji jest wypowiedzi eksperta (np.: nauczyciela, pedagoga, naukowca) albo same badania naukowe. W pozostałych przypadkach narracja jest wspomagana wypowiedziami osób zaangażowanych w konkretną sytuację, której dotyczył materiał.

P4(3): Jak często pojawiają się badane narracje w przestrzeni medialnej?

Do 2015 roku zagadnienia te w zasadzie nie były obecne w przestrzeni medialnej. Od 2015 roku liczba takich publikacji znacząco wzrosła (opublikowano wówczas 19 materiałów, a łącznie w latach 2010-2014 było ich 23). W latach 2010-2014 negatywne narracje o smartfonach pojawiały się niemal wyłącznie w prasie (na 23 publikacje, tylko 2 pojawiły się w telewizji, obie w 2014 roku).

P4(4): W jakiego rodzaju mediach poszczególne narracje są publikowane najczęściej?

W latach 2010-2014 negatywne narracje o smartfonach pojawiały się niemal wyłącznie w prasie (na 23 publikacje, tylko 2 pojawiły się w telewizji, obie w 2014 roku). Od 2015 roku takie treści zaczęły pojawiać się regularnie w każdym rodzaju mediów masowych w Polsce.

ROZDZIAŁ 6

SMARTFON JAKO PRZEDMIOT DZIAŁANIA SPOŁECZNEGO RODZICÓW

6.1. Subiektywny sens działania społecznego

Przyjęcie konstruktywistycznej perspektywy interpretacyjnej implikuje utożsamienie działania społecznego rodziców z subiektywnym wymiarem ich życia. Chodzi o taki schemat interpretacyjny, zgodnie z którym działanie społeczne jest uzewnętrzną formą przeżywanego i zinternalizowanego uniwersum symbolicznego danej jednostki. Owo uzewnętrznienie może, ale też nie zawsze musi, wynikać z uświadomionego procesu poznawczego; czasami jednak może działaniem automatycznym, w którym zawarty został obraz podzielanego uniwersum symbolicznego.

Tym samym w znaczeniu pojęcia *subiektywny* nie zawieram jakiej formy stronniczości, tylko sięgam po filozoficzne znaczenie tego terminu, w którym oznacza ono swoistą zależność przedmiotu poznania od podmiotu poznającego. Zasadnym jest, aby kwestię tak rozumianego subiektywizmu odnajdywać w klasycznej teorii socjologicznej wśród takich kategorii jak współczynnik humanistyczny, czy Weberowskie *Verstehen*. W konstruktywizmie wychodzi się jednak poza obręb samego interpretowania definicji sytuacji przez pryzmat osobistych doświadczeń podmiotów i traktuje się te definicje jako części składowe większych całości przybierające formy różnych uniwersów symbolicznych. To, że poszczególne jednostki postrzegają przedmiot swoich działań w jakiś określony sposób (zdeterminowany kulturą i osobistymi doświadczeniami) nie oznacza jedynie, że ze względu na to postrzeganie owo działanie przybierze określony, wspólny pewnej/ym grupie/om społecznej/ym, kształt, a badacz społeczny będzie mieć możliwość zrozumienia sensu tego działania. Oznacza również, że badana perspektywa znajduje się w jakiejś relacji względem innych współistniejących w tym samym czasie

perspektyw, a efektem tych oddziaływań jest stan permanentnego przekształcania każdej z nich. Ze względu na to sensowność konstruktywistycznego badania danej perspektywy musi oznaczać badanie *procesu* ciągłego kształtowania się tych wspólnych świadomości.

Subiektywny sens działania społecznego rodziców wobec smartfonów kształtuje się więc (i stale zmienia) w procesie interakcji pomiędzy technologią, a dominującym uniwersum symbolicznym. Z tego też powodu w swojej pracy skupiam się na analizie kilku wymiarów rzeczywistości społecznej (dyskursu medialnego, naukowego oraz sprawczości samej technologii), aby umożliwić sobie poznanie ogólnego charakteru istniejącego lub współistniejących uniwersów symbolicznych. Jest to konieczne ustanowienie kontekstu dla działań podejmowanych przez jednostki funkcjonujące w społeczeństwie. Dzięki temu *subiektywny sens działania społecznego rodziców* może zostać należycie rozpoznany i oceniony pod kątem siły oddziaływania na inne podmioty uczestniczące w procesie kształtowania wspólnych świadomości.

W celu uporządkowania wywodu, swoją analizę przeprowadziłem w oparciu o model obiegu kultury; w dalszej części prezentuję rezultat wywiadów pogłębionych, które przeprowadziłem z rodzicami dzieci szkół podstawowych, którzy regulują sposób korzystania ze smartfonów przez ich dzieci. Kolejno poruszam kwestię identyfikacji smartfonów przez respondentów (czyli tego, jaki mają osobisty stosunek do tej technologii), konsumpcji oraz regulacji.

6.2. Identyfikacja i reprezentacja – czym jest smartfon dla respondentów?

Zgodnie z teorią obiegu kultury *identyfikacja* oznacza zespół skojarzeń, które użytkownik ma względem jakiegoś artefaktu kulturowego; zespół ten wpływa na jego ogólne rozumienie i finalne zdefiniowanie przez użytkownika. Identyfikacja kształtuje swoistą reakcję emocjonalną względem artefaktu, która ukierunkowuje przyszłe działania podejmowane względem niego przez jednostkę. Jest to raczej element ulokowany w obrębie ludzkich

automatyzmów, którego uświadomienie może być dla człowieka trudne i nieoczywiste. W odpowiedziach udzielanych mi w wywiadach pogłębionych przejawów *identyfikacji* ze smartfonem poszukiwałem przede wszystkich wśród wypowiedzi na temat tego, co respondenci *sądzą* na temat tego urządzenia; nie interesowały mnie nieproblematyczne deklaracje na temat smartfonów, tylko te fragmenty wypowiedzi, które zazwyczaj były dopowiadane później i które często zawierały oznaki niepewności lub zawahania się respondenta, chociażby w postaci charakterystycznych wyrażen takich jak: *mam wrażenie, wydaje mi się, że...* .

Ze względu na wysoki poziom połączenia ze sobą wymiaru osobistego stosunku rodziców do smartfonów i podejmowanych w jego następstwie czynności, do tej części rozprawy włączyłem również *reprezentację*.

Omówienie tych kategorii rozpocznę od kwestii wspólnej dla wszystkich respondentów. Dotyczy ona kwestii postrzegania smartfonów jako technologii o ambiwalentnej naturze, pozytywnej i negatywnej. Ze względu na specyfikę badanej grupy (osoby przyzwalające na korzystanie ze smartfonów, ale jednocześnie ograniczające zakres tej swobody) jest to jak najbardziej zgodne z przewidywaniami. Sami respondenci zresztą czasami pozawerbalnie dawali wyraz swojemu zdziwieniu, kiedy słyszeli pytanie o pozytywne i negatywne aspekty smartfonów (na przykład poprzez lekki uśmiech); odpowiadali wtedy zazwyczaj krótko:

Wie Pan co, no myślę, że wszystko ma swoje plusy i minusy. (Wywiad nr 3)

Ciekawym zagadnieniem jest jednak poziom ujętego w takiej postawie napięcia, który jest w największym stopniu widoczny przy okazji zestawienia problematyki osobistej *konsumpcji* respondenta i wdrażanej przez niego *regulacji* względem dzieci. W tym momencie skupię się jednak na deklarowanej przez respondentów świadomości istnienia przysłowiowych „dwóch stron medalu” w odniesieniu do smartfonów.

Najbardziej typowym wyrazem ambiwalencji smartfonów był podział na pozytywne funkcjonalności tego urządzenia i na negatywny wpływ na relacje społeczne. Jako główny pozytyw wskazane były te cechy smartfonów, które przynależą do jego istoty, czyli multifunkcjonalność, która dla respondentów była czymś oczywistym zazwyczaj ujętym w słowie *wszystko*:

Wydaje mi się, że ogólnie smartfony czy szybki dostęp do informacji, to jest fajnie, bo w zasadzie wszystko mamy pod ręką, możemy się szybko komunikować ze sobą i ze znajomymi. Jak coś potrzebujemy, to bez problemu możemy napisać na grupie, albo do siebie i zaraz jest odpowiedź. (Wywiad nr 1)

To zależy, jak kto używa, tak. Idea jest jakby taka super, że mamy to wszystko w takim małym pudełku. (Wywiad nr 2)

Większa część wypowiedzi respondentów dotyczyła jednak negatywnego aspektu korzystania ze smartfonów. Wątki te były w dużo większym stopniu rozbudowywane. Każdy przytoczony argument, który odnosił się do tej sfery używania smartfonów, był oparty na osobistym doświadczeniu. Respondenci przede wszystkim powoływali się na osobiste obserwacje oraz na informacje pochodzące od osób z ich najbliższego otoczenia. Bardzo rzadko pojawiał się wątek innych mediów, w których miałyby pojawiać się jakieś alarmujące informacje na temat smartfonów. Prawdopodobnie należy to przypisać specyfice badanej próby, ponieważ niemal wszyscy respondenci deklarowali niewielki udział w ich codziennym życiu komputera i telewizji. Trzeba jednak zaznaczyć, że jeden respondent (Nr 6) spotkał się z takimi treściami w telewizji.

Respondenci przede wszystkim zwracali uwagę na niepokojące ich obserwacje dotyczące wpływu smartfonów na relacje społeczne, czy ujmując to trochę szerzej, interakcje społeczne:

Myślę, że smartfony trochę ograniczają ten taki rozwój społeczny z rówieśnikami czy w ogóle z ludźmi. Przeraza mnie sytuacja jak jadę samochodem na przykład, kiedy dziecko wchodzi na pasy i jest skupione na telefonie, w ogóle nawet

nie rozglądając się po jezdni. Również w sytuacji, kiedy, nie wiem, wszyscy siedzą w restauracji i nie potrafią ze sobą rozmawiać. Przychodzą razem do knajpy, nie potrafią ze sobą rozmawiać, tylko piszą do siebie wiadomości, siedząc np. obok siebie. Więc uważam, że to jest takie bardzo mocno ograniczające rozwój społeczny dzieci. (Wywiad nr 3)

W przytoczonej wypowiedzi moją uwagę zwróciły fragmenty odnoszące się do interakcji społecznych. Respondent używa sformułowania *smartfony ograniczają rozwój społeczny* w kontekście codziennych czynności konwencjonalnych, takich jak spotkanie grupy znajomych w restauracji. Utożsamia przestrzeń interakcji międzyludzkich z interakcją twarzą w twarz, a obecność smartfonów traktuje jako czynnik zakłócający naturalny (dla respondenta) sposób komunikacji międzyludzkiej. Sytuacja, w której grupa znajomych (w domyśle nastolatków) przebywa w jednej przestrzeni i nie prowadzi przy tym rozmowy, jest oceniana pejoratywnie. W wyrażeniu *nie potrafią ze sobą rozmawiać*, zawarta została negatywna ocena kompetencji społecznych obserwowanych osób, a czynnikiem, który do tego doprowadził, mają być smartfony. Istotny przy tym jest fakt odnoszenia tych obserwacji wyłącznie do dzieci, bowiem jest to element charakterystyczny także dla dyskursu medialnego i naukowego. Smartfony generalnie są kojarzone z młodymi ludźmi i nijako automatycznie bywają kojarzone jako *zagrożenie* dla tej grupy społecznej.

W omawianym fragmencie wywiadu dostrzegam pewne cechy reprezentowanego przez respondenta uniwersum symbolicznego. Należą do nich nadawanie nadrzędnej roli w życiu społecznym interakcjom twarzą w twarz oraz traktowanie młodzieży jako *dewiantów* (tzn. nosicieli odmiennego uniwersum symbolicznego) zakłócających zastany porządek społeczny. Są to cechy bardzo charakterystyczne dla powtarzającego się cyklicznie międzygeneracyjnego konfliktu, którego zarzewiem jest jakaś innowacja technologiczna (zob. Rozdział 1 *Technologie drugiego rzędu*). Tym, co w przypadku smartfonów jest swego rodzaju novum to fakt,

że korzystają z nich w podobnym stopniu zarówno ludzie młodzi, jak dorośli (wątek ten rozwijam w dalszej części rozprawy).

Podobny rodzaj niepokoju jest dostrzegany u pozostałych respondentów, dla których smartfon jest przede wszystkim czynnikiem wpływającym negatywnie na relacje społeczne dzieci i młodzieży:

Ale mam wrażenie, że w obecnych czasach te smartfony zdominowały wszystko i więcej relacji dzieje się gdzieś tam tak wirtualnie, a nie w realu, co widać, jak się wyjdzie na ulicę, gdzie w zasadzie młodzi to idą z komórką i się cały czas w nią patrzą, a ze sobą nie rozmawiają, a jak coś napiszą, to do siebie wręcz gdzieś na jakimś czacie czy gdzieś, a nie powiedzą tego do siebie. (Wywiad nr 1)

Mnie to osobiście przeraża, że dzieci gdzieś tam... Też na przykład mój syn tak robi z kolegami, się spotykają i potrafią wszyscy usiąść, i siedzieć przy jednym stole, i oni grają wtedy w Minecrafta, są w jakiejś wirtualnej rzeczywistości połączeni, tak. No mnie to przeraża, bo uważam, że to jest bardzo zły kierunek, jeżeli chodzi o rozwój emocjonalny człowieka. (Wywiad nr 4)

Wie pan co, ja myślę, że smartfony ograniczają jakby naturalne relacje w społeczeństwie, takie jest moje odczucie. Bo jednak zdarzyło się, że przy okazji jakiegoś spotkania ze znajomymi, z rodziną, przy stole pojawiły się te smartfony i aż ktoś zwrócił uwagę, i mówi: odłóżcie te telefony, bo nie możemy normalnie porozmawiać. (Wywiad nr 6)

Na pewno wydaje mi się, że relacje między ludzkie bardzo ucierpiały na tym, że są smartfony. Bardzo. (Wywiad nr 8)

W powyższych wypowiedziach dostrzegam intuicyjne rozumienie przez respondentów zmian, które w codziennych interakcjach międzyludzkich wywołują smartfony. Kojarzenie ich z czymś negatywnym jest zrozumiałe ze względu na to, że zmiany te oddziałują na znajome i oswojone przez ludzi codzienne rytuały. Ciekawe jest jednak to, że respondenci nie wykazują zainteresowania tym, co faktycznie dzieci robią na smartfonach podczas akceptowanych rytuałów (wspólnych posiłków, spacerów, np.), tylko *a priori* klasyfikują takie zachowanie jako objaw jakiegoś zagrożenia. Przyjęcie takiej postawy wzmacnia podział na świat ludzi dorosłych (w domyśle dojrzałych

i zatroskanych przyszłością swoich dzieci) i świat ludzi młodych (w domyśle niedojrzałych, nieświadomych zagrożeń, robiących sobie krzywdę). Nawet jeżeli osoba dorosła sygnalizuje znajomość treści, po które sięgają dzieci, robi to w sposób ukazujący brak zrozumienia dla ich obecności w życiu dziecka. Widać to wyraźnie w poniższej wypowiedzi:

*Mnie to osobiście przeraża, że dzieci **gdzieś tam** (...) grają wtedy w Minecrafta, są w **jakiejs** wirtualnej rzeczywistości połączeni.* (Wywiad nr 4)

Respondenci przyjmują rolę obserwatorów i odnoszą zebrane dane do swojego uniwersum symbolicznego. Na swój sposób dzieci w tym zakresie zostają pozbawione sprawczości, ponieważ raczej niedostrzegalna jest wzajemna troska o zrozumienie siebie nawzajem. Kody kulturowe, którymi posługują się dzieci, pozostają niezrozumiałe dla ich rodziców. Zaczynają oni podejmować działania społeczne, ukierunkowane na przywrócenie stanu zrozumiałej dla nich i akceptowanej definicji sytuacji. Jest to związane ze stale reprodukowanym w społeczeństwach modelem odrębności pokoleń, w którym w jednej czasoprzestrzeni koegzystują stereotypowi „ludzie dorośli” i nastolatki będący buntowniczym, skłonny do ryzyka, niestabilnym emocjonalnie „odrębnym gatunkiem” (Żbikowska 2020:45). Badacze zajmujący się przemianami w zakresie spędzania przez dzieci i młodzież czasu wolnego zwracają uwagę na mylne przekonanie funkcjonujące w świadomości zbiorowej na temat dorastania; zazwyczaj temat ten upraszcza się do jakiegoś jednego modelowego wzoru (buntownika, który „kiedyś z tego wyrośnie”), podczas gdy jest on na wielu polach zróżnicowany (Żbikowska 2020: 45). Zainteresowania dzieci, które wiążą się z użytkowaniem smartfonów, pozostają na swój sposób niedostrzegane i potraktowane jako coś obcego. Jeden z respondentów pomimo tego, że dostrzega różnorodność funkcji smartfonów, to wprost redukuje smartfony do roli zwykłych telefonów komórkowych. Jest to zarazem egzemplifikacja tego jak *identyfikacja* może kształtować *reprezentację* danego artefaktu kulturowego:

Moim zdaniem bardziej wychowawczy problem, bo to kwestia chyba rodziców, czy potrafią dziecku wytłumaczyć, do czego tak naprawdę służy telefon. (...) Telefon czasami służy tylko i wyłącznie do kontaktowania się z innym człowiekiem. (...) No ale generalnie ułatwia kontakt i szybkość sprawdzenia. Mój syn na przykład sprawdza notorycznie plan lekcji na telefonie, nie chce mu się włączać komputera. (Wywiad nr 3)

Respondenci postrzegają smartfony przez pryzmat swoich obaw, przez co kojarzy im się on raczej negatywnie. Obawy dotyczą zastanego porządku społecznego, który jest burzony przez nowe wzory zachowania. Jednocześnie ten sceptycyzm jest wynikiem skupienia się przede wszystkim na dzieciach, które korzystają z tej technologii i przejawiają dewiacyjne zachowania. Jak jednak już wcześniej napisałem, zachodzi tutaj bardzo interesujące zjawisko, związane z tym, że ta „groźna” technologia jest używana również przez samych respondentów.

6.3. Konsumpcja – jak i do czego respondenci używają smartfonów?

Najczęściej korzystam z telefonu. Z racji tego, że mam jakiś tam dostęp do Internetu. Więc jeśli coś próbuję na szybko sprawdzić, nie wiem, cokolwiek, przepis, który potrzebuję, żeby przyrządzić jakiś obiad albo, nie wiem, sprawdzam pocztę. Często sprawdzam też e-dziennik. Więc myślę, że telefon jest takim urządzeniem, z którym, że tak powiem, najwięcej czasu spędzam. (Wywiad nr 3)

B: Z którego urządzenia najczęściej pani korzysta?

O: Zdecydowanie ze smartfonu. (...) Muzykę na pewno sobie puszczam ze smartfonu. Muzykę i serwisy informacyjne. To tak najczęściej. No i tam karta płatnicza i bankowość. Pocztę czasami sprawdzam, jak oczekuję na jakąś wiadomość. (Wywiad nr 4)

Ja mam raporty cotygodniowe, to mogę panu powiedzieć, między 2 a 3 godziny, ja jestem w szoku po prostu, dziennie. (...) co tydzień jestem zszokowana, bo wydaje mi się, że prawie w ogóle nie używam. (Wywiad nr 5)

Przełądam Internet. Chyba że są to filmiki dotyczące ziołolecznictwa, no to wtedy tak. To faktycznie gdzieś tam się... tego czasami sporo oglądam.

No ale to też jest w zależności od tego czy mam czas na to, tak. Czasami mam więcej czasu, czasami mniej. Nie jestem w stanie oszacować jakoś tak godzinowo. (Wywiad nr 8)

Najczęściej, no to na przykład na te portale społecznościowe zajrzę, ewentualnie piszę jakieś tam SMS-y, dzwonię do kogoś. Ale też dużo przebywam na WhatsAppie, kontakt mam tam w różnych grupach (...). Bo to jest tak, że tak powiem, nie ciągle czas. Czyli tak tu troszkę, gdzieś tam spojrzę, ktoś do mnie napisze, to odpiszę. No, a potem odłożę tę komórkę. Nie wiem, jak to określić. (...) No bo telefon gdzieś tam ciągle jest obok, nie? (Wywiad nr 2)

Z powyższych wypowiedzi bez wątpienia wynika przynajmniej jedna specyficzna cecha interakcji pomiędzy człowiekiem a smartfonem – stała obecność smartfonów w życiu codziennym. Jest to zgodne z istotą samego smartfonu, który od początku był pomyślany jako coś na wzór kieszonkowego komputera, który będzie zawsze pod ręką. Poręczność smartfonów, ich mobilność, łatwość obsługi, wielozadaniowość, są to wszystko aspekty, które sprawiają, że *telefon gdzieś tam ciągle jest obok*. Pod tym względem zdecydowanie nie ma znaczenia wiek użytkownika. Smartfon jest typem urządzenia, nad którym użytkownikom trudno jest zapanować pod względem ilości spędzanego przy nim czasu. Smartfon po prostu *jest* przy użytkowniku, który zazwyczaj nawet nie uświadamia sobie tej obecności. Skoro część ludzi *co tydzień jest zszokowana, bo wydaje mi (im) się, że prawie w ogóle nie używam* (nie używają), to znaczy, że smartfon jest jednym z wielu elementów życia codziennego człowieka, który jest traktowany jako coś całkowicie naturalnego. Poza momentami iluminacji (tzn. uświadomienia sobie) jego obecności (*jestem zszokowana*), jest on raczej niezauważany i niekontrowersyjny. Interesujące w tym kontekście jest mechanizm aktywowania się co jakiś czas kontroli społecznej, kiedy to użytkownicy „przypominają sobie” o smartfonie i raczej negatywnie postrzegają czas, który przeznaczili na korzystanie z niego.

Alan Reid wprowadził na określenie tego rodzaju sytuacji pojęcie „paradoksu smartfonu” (*Smartphone Paradox*); odnosi się ono do systemu sprzeczności i napięć, które są powiązane z używaniem smartfonów;

według niego są to bowiem urządzenia jednocześnie wyzwajające, ale i kontrolujące; jednoczące, ale i polaryzujące (Reid 2018:1). Smartfony mogą funkcjonować w sposób, który bywa niezgodny z przekonaniem użytkownika. I chociaż Reid zdaje się konstruować tę kategorię w sposób wartościujący (tzn. sam postrzega smartfony raczej w negatywnym świetle), to sama jej konstrukcja – jeśli przeniesie się akcent na kreowanie negatywnego obrazu smartfonów w przestrzeni publicznej – dobrze zilustruje mogące pojawiać się napięcia. Czasami użytkownik może przecież postrzegać swój telefon jako urządzenie wspierające komunikację, podczas gdy w dyskursie publicznym dominować mogą treści dotyczące zagadnienia alienacji społecznej powodowanej przez smartfony; może też jakaś osoba korzystać z niego w celu zwiększenia swojej wiedzy w jakimś temacie, podczas gdy w mediach czasami usłyszy, że smartfony co najwyżej zastępują prawdziwą wiedzę jakąś powierzchowną informacją; jeśli ktoś będzie chciał wykorzystać smartfon w celu zwiększenia swojej efektywności i produktywności, to dowie się, że najpewniej zostanie przez nie rozproszony. W ten sposób tworzona jest dominująca definicja sytuacji, zgodnie z którą korzystanie ze smartfonów należy postrzegać raczej w negatywnym kontekście. Skoro więc w nad społecznym postrzeganiu smartfonów ciąży taki imperatyw, to moment, w którym ktoś uświadomi sobie niezgodność swojego z nim postępowania, musi wywołać dyskomfort.

Z przytoczonych wypowiedzi wynika także, że respondenci korzystają ze smartfonów w różnorodny sposób. Tym samym również tutaj zachodzi zgodność pomiędzy *produkcją* smartfonów (zamysłem producentów), a codziennym wymiarem ich *konsumpcji*. Respondenci słuchają na smartfonach muzyki, oglądają filmy, przeglądają Internet w celach rozrywkowych, wyszukują przepisy kulinarne, korzystają z komunikatorów, korzystają z aplikacji takich jak bankowość mobilna. Nie pojawia się natomiast w ogóle temat gier, co stanowi jedyną wyraźną różnicę pomiędzy deklarowanym sposobem korzystania ze smartfonów przez rodziców i ich dzieci.

Respondenci korzystają ze smartfonów w czasie „pomiędzy” różnymi aktywnościami takimi jak praca, sprzątanie, zajmowanie się dziećmi,

przygotowywanie posiłków, np. Z opisu ich przeciętnego dnia tygodnia oraz weekendów wynika zespolenie smartfonów raczej z ich codziennymi obowiązkami (tzw. tygodniem pracującym), niż z czasem wolnym. W momencie, w którym zostali zapytani o sposób spędzania weekendów lub wieczorów po pracy, to smartfony znikły z ich pola uwagi na rzecz aktywności zorientowanych na budowanie więzi w rodzinie:

W weekendy, no to wtedy więcej czasu z rodziną spędzamy wspólnie. Staramy się ten czas jakoś organizować, czy jakieś wspólne wyjścia, czy jakieś gry w domu ewentualnie, czy wyjazd gdzieś poza Toruń. (Wywiad nr 1)

Jeżeli któryś z respondentów ze względu na mnogość dodatkowych obowiązków deklarował brak dodatkowego czasu wolnego, to w momencie zapytania o wymarzony sposób spędzenia weekendu, zazwyczaj opisywał go jako czas spędzony „poza” codziennym kontekstem:

Idealny weekend. No to oczywiście dla mnie idealny weekend, to na pewno gdzieś z daleka od hałasu, zgiełku, może być nawet w środku lasu mała chatka z kominkiem i cisza. To jest mój idealny weekend. Chyba jednak jestem trochę przebodźcowana. (Wywiad nr 8)

W zasadzie każdy typ idealnego weekendu jest związany z odpoczynkiem od szeroko rozumianej cywilizacji. Smartfony są w tych deklaracjach nieobecne. Z jednej strony respondenci zwracali uwagę na takie rzeczy jak przebodźcowanie, ale nie łączyli tego z (wyrażoną wprost) chęcią pozbycia się smartfonów na czas wypoczynku. Być może jednak było to ujęte w wypowiedzi w sposób dorozumiany, jak to ujął jeden z respondentów:

*albo jakieś spotkanie ze znajomymi po południu jest fajne, bo to zawsze się wiąże z aktywnością taką, z rozmowami, z jakimiś zabawami, grami i tak dalej, a nie z jakimś tam, powiedzmy, **spędzaniem czasu przed ekranem.*** (Wywiad nr 6)

6.4. Regulacja – przyczyny i rodzaj ustanawianych ograniczeń

Respondenci deklarują, że ich sceptyczny stosunek do smartfonów wynika przede wszystkim z osobistych obserwacji. Na przykład postrzegane grupy młodych ludzi, którzy przebywają razem w restauracji i zamiast rozmawiać ze sobą, skupiają się na przeglądaniu treści na smartfonie, jest interpretowane przez nich jednoznacznie negatywnie. Jednak z punktu widzenia konstruktywizmu społecznego jest to obserwacja nie tyle uniwersalnego faktu społecznego, tylko pewnej formy zaburzenia znajomego obserwatorom rytuału, którego jedną z funkcji było informowanie o prawidłowo ukształtowanych umiejętnościach interpersonalnych uczestniczących w nim jednostek. Dla respondentów wyjście poza oczekiwany schemat oznacza więc zachowanie patologiczne, odbiegające od ogólnie przyjętej normy; co prawda taka interpretacja rzeczywistości jawi się im jako fakt społeczny, przeciwko któremu należy podjąć jakieś działania, jednak nie jest to fakt uniwersalny. Postrzegam to jako jeden z najbardziej wyrazistych przejawów dominującego w świadomości respondentów uniwersum symbolicznego; determinuje ono do pewnego stopnia właśnie takie ramy interpretacyjne dla tego rodzaju zdarzeń. Ewidentnie, komunikacja twarzą w twarz, która jest moderowana przez jakiś nowy artefakt technologiczny (w tym przypadku smartfon), nie jest z takiego punktu odniesienia akceptowana. Wywołuje to u obserwatora reakcję emocjonalną (lęku albo złości), która z kolei prowadzi do określonego działania społecznego.

W takim modelu interpretacyjnym osobiste obserwacje nie są przyczyną sceptycznego stosunku respondentów do smartfonów, tylko potwierdzeniem zinternalizowanych ram interpretacyjnych dla relacji pomiędzy człowiekiem a technologią.

Zanim jednak zostaną wprowadzone reguły korzystania z jakiegoś urządzenia, musi się ono najpierw znaleźć w bezpośrednim polu uwagi poprzez włączenie go do przestrzeni życiowej danego człowieka. Skoro więc postrzeganie smartfonów, z punktu widzenia podzielanego uniwersum symbolicznego rodziców jest negatywne, to dlatego zostały one wręczone

dzieciom? Respondenci na początku swoich wypowiedzi zwracali uwagę przede wszystkim na aspekt bezpieczeństwa dzieci i związaną z tym chęć pozostawania w kontakcie:

Syn korzystał z urządzeń mobilnych moich, żony czy tam z tabletu, którego mamy w rodzinie, przed tym, kiedy dostał własny smartfon. A smartfon dostał po to, żeby był kontakt z nim, jak my jesteśmy w pracy, a on jest w domu po szkole. Trzecia przesłanka – Covid. (Wywiad nr 2)

Akurat my tak zrobiliśmy w przypadku naszych dzieci, że pierwsze smartfony otrzymały, jak poszły do szkoły, z uwagi na ewentualnie możliwość kontaktu z nimi, jak gdzieś tam są po prostu... no jak nie jesteśmy razem. (Wywiad nr 1)

Zazwyczaj nie był to jednak czynnik decydujący o zakupie dla dziecka smartfonu. Z wypowiedzi respondentów wynika przesłanka o zdecydowanie większym znaczeniu, ponieważ rozwiązaniem dla kwestii pozostawania w kontakcie ze sobą zawsze mógłby być zwyczajny telefon komórkowy. Fakt, że dziecko otrzymało właśnie smartfon, wynika przede wszystkim z siły wywieranego w tej kwestii wpływu społecznego. Różnice na tym polu pomiędzy różnymi wypowiedziami były niewielkie. Niemal u każdego respondenta (w różnym stopniu) pojawił się wątek presji otoczenia (*bo wszyscy mają*), który niemal zawsze był katalizatorem decyzji o wprowadzeniu do życia dziecka smartfonu. W skrajnych przypadkach obawa przed alienacją dziecka z grupy rówieśniczej, była zastąpiona rzeczywistym jej doświadczeniem. Taka sytuacja miała miejsce w życiu respondenta, który próbował opóźnić pojawienie się smartfonu w życiu jego dziecka poprzez zastąpienie go smartwatchem:

*Mój starszy syn jedenastoletni... no to już były takie sytuacje, że on (...) był w jednym roku na obozie harcerskim, i tam panie dawały dzieciom smartfony ewidentnie o godzinie trzynastej. Od trzynastej do czternastej te dzieci... po prostu panie miały przerwę, uważam, bo dzieci grały na tych smartfonach. **Moje dziecko nie miało i jak już jechało drugi raz, to się po prostu przed tym autokarem popłakało, powiedziało, że ono nie chce jechać, bo cały czas nie miało tego smartfona i ono będzie znowu jedyne bez tego i że wszyscy będą grali, a on nie będzie mógł grać. I zawsze jak do mnie dzwonił z tego swojego***

*smartwatcha, to mówił: „mamusiu, ja do ciebie dzwonię, a wszyscy inni grają”. Ja mówię: „to ja się cieszę, że do mnie dzwonisz”, ale on był zawsze bardzo zalamany, że on nie może grać. No i teraz w szkole... (...) dwóch nauczycieli (...) tak zorganizowało dwie lekcje, angielski chyba i z religii, że smartfon był niezbędnym elementem, bo musieli zaczytywać jakieś kody. I on nie miał tego i ubolewał. Poza tym dzieci założyły sobie jakieś grupy whatsAppowe albo przysyłały sobie informacje z lekcji na te whatsAppy tudzież wiadomościami i on też tego nie mógł robić smartwatchem. Ale koniec końców ulegliśmy temu, bo on... no to już było takie męczące. I trochę też miał rację, bo **rozumiem, że mógł się czuć wykluczony.** (Wywiad nr 4)*

Z opisanej sytuacji wynika kilka istotnych wątków. Po pierwsze widoczna jest rzeczywista powszechność smartfonów wśród dzieci z wczesnych klas szkoły podstawowej. To, co jest widoczne w raportach w postaci statystyk, w tym przypadku pozwala zrozumieć konsekwencje umasowienia tej technologii dla sieci relacji społecznych utworzonych w obrębie pola zorientowanego wokół młodzieży szkolnej. Młody człowiek, który rozpoczyna edukację w czasie, w którym posiadanie smartfonu przez dziecko jest normą, staje się częścią sieci interakcji rozszerzonej o aktora pozaludzkiego. Chcąc nawiązać z kimś w takiej przestrzeni relację, nie wystarczy tylko wejść w kontakt z drugim człowiekiem. Pojawia się bowiem potrzeba rozumienia kodów kulturowych, które są oczywiste dla przeciętnego uczestnika życia społecznego, który posługuje się smartfonem. Jednak nawet jeżeli kody te będą zrozumiałe dla kogoś, kto nie posiada artefaktu, to i tak jego możliwość uczestniczenia w życiu grupy, do której przynależy, będzie ograniczona. W takiej sytuacji jednostka – nawet przy założeniu życzliwości pozostałych osób w danej grupie – musi poradzić sobie z pewną formą wykluczenia. Liczba możliwych wariacji działania społecznego, które są możliwe do wykonania, będzie dla takiej osoby znacząco mniej liczna. W przytoczonej historii dziecko musiało wbrew swojej woli przyjąć rolę *innego*, co wywołało u niego silną reakcję emocjonalną.

Jest to sytuacja, poprzez którą zauważalne jest wzmożone napięcie pomiędzy systemem wartości, którym posługują się rodzice, a ukształtowaną (kształtującą się) niespójną z nim normą społeczną. Aktorzy pozaludczy nie mogą być w takiej przestrzeni ignorowani, ponieważ wytwarzają oni

unikatowe połączenia pomiędzy nimi i pozostałymi (ludzkimi i nie) uczestnikami życia społecznego. Są kimś (czymś?) w rodzaju nowej osoby w klasie, która posiada wysoko rozwinięte umiejętności interpersonalne, potrafi w krótkim czasie zaprzyjaźnić się z wieloma osobami, jest powszechnie akceptowana i lubiana, a ponadto nadaje ton prowadzonym dyskusjom. Można tę sytuację zobrazować również modelem gwiazdy socjometrycznej, w którym osoby nienawiązujące relacji z gwiazdą, pozostają poza obrębem tworzących się połączeń międzyludzkich. Nawet jeżeli rodzice z różnych powodów nie lubią nowej gwiazdy, to nie mogą ignorować jej obecności w grupie rówieśniczej ich dziecka. Powstaje więc konieczność zmierzenia ewentualnych zysków i strat i zdecydowanie czy lepszym rozwiązaniem będzie przyjęcie postawy konformistycznej, czy też pozostawienie dziecka na marginesie tworzących się relacji społecznych w grupie rówieśniczej.

Istotnym wątkiem w przytoczonej historii jest też postawa nauczycieli, którzy włączyli do swoich zajęć smartfony. Zazwyczaj debata publiczna skupia się na kwestii zakazu używania tej technologii przez uczniów w szkołach (zob. Kiełczykowska 2023), natomiast w tej sytuacji problem był odwrotny i dotyczył kwestii potencjalnego wykluczenia cyfrowego. Jakkolwiek smartfony są powszechne wśród dzieci i młodzieży, to wciąż nie u wszystkich. Czasami może więc dojść do sytuacji takich, jak ta opisana przez respondenta. Powstały problem pokazuje, że smartfon jako aktywny aktor życia społecznego, nie wpływa tylko na kształt relacji w małych grupach społecznych, ale oddziałuje również na sferę instytucji państwowych.

Wpływ społeczny jest decydującą przesłanką powodującą podjęcie przez rodziców działania wbrew swoim wartościom:

Pojawia się taki kłopot w dzisiejszych czasach, że rodzic, tak jakby teraz próbuje siebie usprawiedliwić, że rodzic nie chce, żeby dziecko było do tyłu w stosunku do reszty, czyli tak jak każdy w klasie ma w tym wieku już smartfon. I może też tym się trochę kierowaliśmy, bo w sumie jakoś o szkołę zawsze byliśmy bezpieczni, że na przykład nie musi być jakiegoś tam specjalnego kontaktu z dzieckiem. (...) Tak że tak na dobrą sprawę do szkoły nie jest mu potrzebny ten

smartfon. Chyba pokierowało nas tylko to, że po prostu: ach, inne dzieci mają, to nasze też niech mają, żeby nie czuły się gorsze. (Wywiad nr 6)

W tym kontekście wprowadzane reguły mogą być formą poradzenia sobie z dysonansem poznawczym. Może być to jednak tylko część motywacji (aczkolwiek dominujący), ponieważ u części respondentów wątek reguł pojawił się również jako następstwo nieakceptowanego zachowania ich dzieci:

Na początku to oni tyle nie korzystali z tych telefonów. Później zaczęli po prostu korzystać więcej. My zauważyliśmy, że po prostu siedzą w tych komórkach non stop i stwierdziliśmy, że, no trzeba to chociaż w jakiś tam sposób ograniczyć (Wywiad nr 1)

Pojawiły się w czasie <reguły, przyp. autor>, to przyznaję, tak. Zauważyliśmy na przykład, że w przypadku córki młodszej za często po prostu zaglądała do telefonu i to było widać gołym okiem po prostu, i po prostu pomyśleliśmy, że trzeba coś z tym zrobić, bo na samo słowo w którymś momencie nie można było jakby ufać, tak, że posłucha, że faktycznie nie korzysta, bo nie sprawdzało się to. (Wywiad nr 6)

Ustanawianie reguł jako następstwo niepożądanego zachowania się dziecka również jest wyrazem zinternalizowanego sceptycyzmu wobec technologii. Rodzic w ten sposób pokazuje, że szeroko rozumiane urządzenia elektroniczne nie powinny być według niego głównym przedmiotem zainteresowania dziecka. Dominuje obawa przed negatywnym wpływem elektroniki (zwłaszcza smartfonów) na wykonywanie przez dziecko codziennych obowiązków, jego zdrowie i życie towarzyskie. Taka obawa istnieje nawet wtedy, gdy nie znajduje ona jakoś szczególnie uzasadnienia w rzeczywistości. Jest to kolejny przejaw dominującego uniwersum symbolicznego, w którym względem nowych technologii ustanowiona została zautomatyzowana postawa sceptycyzmu i nieufności:

Z drugiej strony widzę, że jest uzależniony czy... znaczy uzależniony... W tej chwili jakby ciężko go oderwać, nie potrafi sobie znaleźć innego zajęcia niż oglądanie YouTube albo granie na komputerze, albo... to są dwie jego w tej

*chwili główne przyjemności odrywające go od nauki. Ale ta nauka mu na razie dobrze idzie, więc jakby trudno mi... znaczy nie widzę powodów, żeby to ograniczać. Może powód jest, bo to jest **jakieś tam** uzależnienie, ale nie chciałbym... on odbierze to jako rodzaj kary, a nie, powiem brzydko, nagrodę w przyszłości. Bo może się skończyć to jak u mojej córki, że albo będzie miał krzywy kręgosłup, albo będzie nosił mocniejsze okulary, albo czymś... **jakąś tam** kwestią. Nie upośledzeniem, **ale jakichś tam** wad, tak, które się **mogą** z tego tytułu pojawić. Bo nie będzie chciał chodzić na dwór; będzie miał zadyszki. Są różne okoliczności, które powodują pewne różne problemy potem w życiu. **Ja to tak odczuwam.** (Wywiad nr 2)*

Bardzo ważne jest ponowne zaznaczenia faktu, że analizowane przykłady dotyczą osób ze zinternalizowaną nieufnością do nowych technologii. Są oni bowiem reprezentantami uniwersum symbolicznego, dla którego nowe technologie stwarzają szereg problemów, ponieważ przeobrażają dotychczasowe reguły życia (spędzania wolnego czasu, komunikacji międzyludzkiej, nauki, wychowania, np.). Według Bergera i Luckmanna: *Kiedy część ludzi zaczyna podzielać dewiacyjne odmiany uniwersum symbolicznego, stają się oni nosicielami alternatywnej definicji rzeczywistości* (Berger i Luckmann 2020: 160). W analizowanej sytuacji z jednej strony znajdują się rodzice, a z drugiej smartfony, które jako aktywny aktor społeczny są nosicielem odmiennego uniwersum i mają zdolność wpływania na dzieci (które zaczynają podzielać odmienne uniwersum). Stąd wynika uprzednia postawa nieufności wobec technologii, ponieważ technologia z samej swojej istoty wprowadza nowy, odmienny zasób możliwego zachowania. W przypadku smartfonów dochodzi ponadto czynnik, który dodatkowo wzmacnia to ewentualne zagrożenie dla istniejącego porządku. Poprzez mobilność i możliwość bycia zawsze on-line, stwarza problem dla sprawowania kontroli społecznej. Smartfon jest czymś w rodzaju magicznego pudełka, z którego można wyciągnąć cokolwiek, a nad którym bardzo trudno jest pełnić rolę filtra i cenzora. Ustanawianie reguł stanowi wyraz podjęcia takich starań. Rodzice wyrażają w ten sposób wolę przekazania własnych wartości. Berger i Luckmann wprowadzają w tym kontekście pojęcie *sily*, od której zależy to, które z uniwersów symbolicznych weźmie górę (Berger i Luckmann 2020: 160).

Siła oddziaływania smartfonów jest bardzo duża, o czym świadczy tempo ich ekspansji oraz adaptacji społecznej. Rodzice, którzy chcieliby sprawować większą kontrolę nad rolą smartfonów w życiu swoich dzieci, od samego początku muszą zmierzyć się z wpływem społecznym, aby poprzez swoje działania nie wykluczyć dzieci z grupy rówieśniczej. Jest to przesłanka świadcząca o problematyczności oceny, które uniwersum symboliczne jest w tym momencie dominujące – technosceptyczne (reprezentowane w tej analizie przez rodziców), czy technologiczne (którego transmiterami są smartfony). Niekontrowersyjny jest natomiast fakt, że oba uniwersa znajdują się w stanie wzajemnej rywalizacji i napięcia. Dzieci nie znajdują się poza tym procesem. Ze względu jednak na to, że są w takim okresie życia, w którym są bardzo mocno poddawane procesom socjalizacji i wpływom innych osób, wciąż znajdują się raczej na granicy obu światów.

Z analizowanego materiału wynika, że smartfony jako aktywny aktor społeczny cechują się dużą ekspansywnością i wpływem na odbiorcę; oznacza to, że w krótkim czasie mają zdolność do skupiania na sobie uwagi i utrzymywania jej przez długi czas. Ingerowanie w tę relację przez rodziców zazwyczaj wiązało się z niezadowoleniem dzieci, a czasami skutkowało agresywną reakcją dziecka:

Mnie to trochę przeraża szczerze powiem, bo... powiem tak, że w momencie, kiedy pozwoliliśmy dzieciom na troszkę więcej, odebranie telefonu czy wprowadzenie zasad wywoływało w dzieciach agresję. One płakały, krzyczały. I to nie jest tak, że one mogły sobie cały dzień siedzieć na telefonie i my im w momencie zabieraliśmy ten telefon – nie. To też było tam... w czasie choroby wiadomo, trochę więcej człowiek pozwoli telewizora, trochę człowiek więcej pozwoli telefonu i potem jest problem. I to widzieliśmy po naszych dzieciach, że była ta agresja w stosunku do nas. Nawet słowa, że: „Jesteś głupia, bo mi zabrałaś telefon”, „Jesteś najgorszą matką na świecie. Wszyscy mają nieograniczony dostęp do wszystkiego, a ty nam wszystko ograniczasz”. (Wywiad nr 8)

Dzieci podejmowały również czasami próbę negocjowania ze swoimi rodzicami, jednak zazwyczaj nie spotykały się one z aprobatą ze strony opiekunów i nie przynosiły zamierzonych skutków.

Jeżeli chodzi o rodzaje wprowadzanych przez rodziców ograniczeń, to są one podobne u większości respondentów. Podstawowym elementem nadzoru jest wgrywanie przeznaczonej do tego aplikacji mobilnej (zazwyczaj był to program Family Link) i korzystanie z dostępnych w niej funkcji, tj. ograniczanie czasu pracy na ekranie danym aplikacjom, wgląd w wymiar czasu i rodzaj treści, po które sięga dziecko na swoim smartfonie. Ustanawiane też zazwyczaj są reguły korzystania ze smartfonów w domu, np. poprzez zakaz używania ich podczas posiłków, albo w nocy. Dla niektórych respondentów sama obecność smartfonów we wspólnej przestrzeni bywa problematyczna. I tak jak wcześniej zwracałem uwagę na wyrażaną *a priori* obawę przed smartfonami, tak w tym miejscu dostrzegam kolejną przesłankę wspierającą założenie o zinternalizowanym sceptycyzmie wobec smartfonów. Smartfon jest bowiem traktowany z rezerwą (jako coś niepożądanego) jeszcze zanim zacznie być używany przez dzieci w sposób niewłaściwy:

Znaczy na pewno jak jesteśmy razem gdzieś tam w takiej przestrzeni, gdzieś w domu czy przed posiłkiem, czy siedzimy sobie wszyscy razem w pokoju, to na pewno zawsze każę... jeżeli w ogóle mają telefon w ręku, to zawsze każę odłożyć. Ale to muszę właśnie powiedzieć, że przynajmniej przy mnie nie widzę, żeby dzieci tego nadużywały, dlatego tutaj nie ma wprowadzonych jakichś ostrych reguł o te smartfony. (Wywiad nr 4)

6.5. Smartfon jako przedmiot obiegu kultury w rodzinie – perspektywa rodziców

Zgodnie z teorią obiegu kultury cyrkulacja danego artefaktu w przestrzeni społecznej jest dynamicznym procesem, w którym poszczególne elementy obiegu wpływają na siebie i przekształcają siebie nawzajem. W tym rozdziale przedstawiłem cztery wymiary obiegu (*identyfikację, reprezentację, konsumpcję, regulację*), które wspólnie tworzą ogniwa zachodzących przemian. W ich ramach należy wyszczególnić również *produkcję*, jednak sprawdza się ona do momentu wręczenia dziecku jego własnego smartfonu i określenia wpływu pozostałych fragmentów na jego zaistnienie. Wśród moich respondentów był to okres

od około 8 lat – 10 lat (czasami jako cezurę stanowiła I Komunia Święta dziecka); w zasadzie w każdym przypadku decyzja ta była niespójna z deklaracją, co do tego, kiedy dzieci *powinny* wejść w posiadanie własnego smartfonu. Respondenci tłumaczyli to przede wszystkim wpływem środowiska (*inni już mają*) oraz potrzebą zapewnienia im bezpieczeństwa (bycia w kontakcie).

Celem przeprowadzonego badania eksploracyjnego było zidentyfikowanie domniemanego uniwersum symbolicznego podzielanego przez jednostki regulujące sposób i czas używania smartfonów przez dzieci oraz weryfikacja, czy to domniemane uniwersum symboliczne jest tożsame z negatywnym dyskursem medialnym dotyczącym smartfonów. Zagadnienie to uszczegółowiłem w postaci pytań badawczych:

P5: Czy respondenci dzielają technosceptyczne poglądy w obrębie wspólnego uniwersum symbolicznego?

Tak, na podstawie przeprowadzonych rozmów ujawniły się wspólne w badanej grupie sceptyczne przeświadczenia na temat smartfonów, które w sposób istotny wpływają na podejmowane przez te jednostki działanie społeczne.

P5(1): Jakie są najważniejsze cechy uniwersum symbolicznego dotyczącego smartfonów reprezentowanego przez respondentów?

Zaobserwowane uniwersum symboliczne charakteryzuje się przede wszystkim przypisywaniem ważnej społecznej roli komunikacji twarzą w twarz. Jest to domyślny sposób porozumiewania się, z którym wiążą się zrozumiałe rytuały społeczne oraz *prawidłowy* rozwój społeczny człowieka. Technologia jest traktowana z dużą rezerwą, ponieważ narusza akceptowane wzory zachowania. Sprawia to, że smartfony są *a priori* postrzegane negatywnie, jako zagrożenie dla rozwoju człowieka (zwłaszcza dziecka), szczególnie w kontekście relacji społecznych. Obecność smartfonów w życiu dziecka jest uważana za coś raczej

niepożądanego i wynika z pewnej formy nacisku społecznego. Alternatywne formy relacji społecznych (komunikacja za pośrednictwem Internetu, kultury mediów społecznościowych i gier komputerowych), które kształtują się wraz z rozwojem technologii mobilnych, są oceniane negatywnie i traktowane jako problem do rozwiązania. Same smartfony, jako aktywni aktorzy życia społecznego, odznaczają się dużą siłą wywierania wpływu na użytkownika.

P6: Jakie są dominujące przesłanki wpływające na decyzję rodziców o normowaniu dzieciom czasu i sposobu korzystania ze smartfonów?

Wprowadzanie ograniczeń w zakresie korzystania ze smartfonów wynika przede wszystkim z podzielanego uniwersum symbolicznego. Jest to forma podjęcia próby przeciwstawienia się przewidywanym i oczekiwanym zagrożeniom związanym z tą technologią, której ekspansja społeczna wydaje się być niemożliwa do powstrzymania. Jest to zarazem wyraz troski o dziecko (np. działanie na zasadzie *uwazam, że smartfony są potencjalnie szkodliwe, więc ograniczę do nich dostęp dla dobra dziecka*).

Respondenci odwoływali się też do osobistego doświadczenia (np. nadużywanie czasu spędzanego przed smartfonem).

P7: Czy podzielane uniwersum symboliczne jest tożsame z dyskursem medialnym dotyczącym smartfonów?

Wspólne dla obu przypadków jest traktowanie smartfonów jako potencjalnego zagrożenia i interpretowanie pewnych zbiorów zachowania jako czegoś gorszego od zastanych wzorów zachowania społecznego. Na płaszczyźnie bardziej szczegółowej jednak zachodzą rozbieżności pod kątem rozłożonych akcentów. Wśród respondentów dominująca obawa dotyczyła relacji społecznych. W przypadku dyskursu medialnego nacisk jest kładziony na negatywne oddziaływanie smartfonów na samego użytkownika. Respondenci

przede wszystkim odwoływali się do osobistych doświadczeń, a mass media do wiedzy eksperckiej.

Na podstawie przeprowadzonych rozmów nie da się zweryfikować ewentualnych przepływów pomiędzy mass mediami a respondentami. Respondenci co prawda deklarowali brak zainteresowania klasycznymi mass mediami, jednak część poruszanych przez nich wątków była tożsama z tymi, które pojawiały się w mass mediach. Być może jest to związane z tym, że respondenci w większym stopniu korzystają z mediów społecznościowych, w których mogły pojawiać się treści publikowane także przez media tradycyjne. Ze względu jednak na to, że do mojego badania nie zostały włączone media społecznościowe, jest to kwestia wymagająca dodatkowej weryfikacji.

CZĘŚĆ 3
SYNTEZA

ROZDZIAŁ 7

„PIĘĆ RZECZY, KTÓRE MUSIMY WIEDZIEĆ O ZMIANACH TECHNOLOGICZNYCH”

W II części rozprawy analizowałem różne wymiary technosceptycznego uniwersum symbolicznego. W tej części dokonam jego interpretacji pod kątem pytań, których zadawanie w kontekście zmiany społecznej wywoływanej technologią sugerował Neil Postman. Jak zaznaczyłem w rozdziale 2, przeprowadził on konserwatywną krytykę współczesnej mu kultury. Był tym samym świadomy rosnących napięć pomiędzy różnymi wariantami uniwersów symbolicznych tamtych czasów. W swoim przemówieniu wygłoszonym w Denver w 1998 roku, Postman wyraził stanowisko, w świetle którego był kimś w rodzaju strażnika porządku społecznego:

Swoją prelekcję zatytułowałem „Pięć rzeczy, które powinniśmy wiedzieć o zmianach technologicznych”. Opieram te idee na moich trzydziestu latach studiowania historii zmian technologicznych, ale nie uważam, że są to idee akademickie lub ezoteryczne. Są to rzeczy, które powinien znać każdy, komu zależy na stabilności i równowadze kulturowej. (Postman 1998:1 [tłum.własne])

Postman jawnie i świadomie opowiadał się po stronie dominującego (ustępującego?) systemu kulturowego. Innowacje technologiczne były dla niego czymś niebezpiecznym, co ma zdolność przekształcania rzeczywistości społecznej. Duża część jego pracy naukowej ma formę swego rodzaju manifestu ideologicznego; zostały w niej zawarte wytyczne określające pracę intelektualną, którą należy wykonać przy zetknięciu się z – jak sam to określił – intruzem, w postaci innowacji technologicznej:

Najlepszym sposobem postrzegania technologii jako dziwnego intruza jest pamiętanie, że technologia nie jest częścią Bożego planu, ale produktem ludzkiej kreatywności i pychy, a jej zdolność do czynienia dobra lub zła zależy wyłącznie od ludzkiej świadomości tego, co robi dla nas i z nami (Postman 1998: 5).

Stanowisko Postmana jest dla mnie interesujące właśnie ze względu na jego klarowność i bezpośredniość. Postman jawnie reprezentuje technosceptyczne uniwersum symboliczne. Pytania, które stawia, dotyczą holistycznych wymiarów stosunku społeczeństwa do technologii i kierują optykę badawczą zarówno ku technologiom pierwszorzędowym, jak i drugorzędowym. W świetle jego rozważań przedstawię swoją interpretację odpowiedzi na pytania badacza, których można by udzielić w duchu technosceptycznych dyskursów, o których pisałem w części II.

7.1. Pierwsza idea: kultura zawsze płaci cenę za technologię⁹

Dla Postmana oczywisty jest fakt, że wszelkie zmiany technologiczne muszą wiązać się z ustępstwami, które musimy poczynić jako społeczeństwo, aby móc skorzystać z dobrodziejstw technologii. Według niego technologia daje nam pewne korzyści, ale jednocześnie odbiera nam inne, ponieważ każdy pozytywny aspekt nowej technologii będzie równoważony pewnymi negatywnymi skutkami. Te negatywne skutki mogą przewyższać korzyści, ale jako społeczeństwo możemy także uznać, że korzyść jest warta poniesienia tych kosztów (Postman 1998: 1). Jakiego więc rodzaju koszty społeczne są przewidywane w odniesieniu do smartfonów w ramach technosceptycznego uniwersum symbolicznego?

W ramach naukowego dyskursu obawy skierowane są przede wszystkim ku dobrostanowi psychicznemu użytkowników smartfonów. Absolutna dominacja tego rodzaju badań empirycznych wskazuje, że badacze zakładają negatywne oddziaływanie smartfonów na sferę psychiczną jednostki. Bush i McCarthy zauważają, że w wielu badaniach naukowych nad PSU utożsamia się różne problemy ze zdrowiem emocjonalnym człowieka – takie jak samotność, poczucie własnej wartości, gniew i niepokój – właśnie z używaniem smartfonów;

⁹ Nazwy podrozdziałów są przetłumaczonymi fragmentami eseju „Five Things We Need to Know About Technological Change”. Kolejność prezentowanych idei Postmana została zmieniona względem artykułu źródłowego.

prowadzonych jest także stosunkowo dużo badań nad zależnością pomiędzy PSU i depresją (2021: 10).

Jednak podstawowy problem z tego rodzaju badaniami dotyczy wykazanych w przeprowadzonym przeze mnie przeglądzie nieścisłości metodologicznych. Środowisko naukowe w tym momencie nie jest zgodne ani co do samej definicji PSU, ani co do narzędzi, którymi należy je identyfikować. Prowadzi to do publikowania sprzecznych ze sobą wyników badań i konkluzji. Bush i McCarthy również zwracają na to uwagę. W podsumowaniu swojego przeglądu zaznaczyli, że w samym wątku dotyczącym depresji rezultaty badań są ze sobą sprzeczne, ponieważ niektóre badania sugerują, że nie ma związku między nadmiernym korzystaniem ze smartfonów (PSU) a depresją (zob. Elhai et np., 2016; Rozgonjuk, Kattago et np., 2018), podczas gdy w innych badaniach naukowcy doszli do przeciwnych wniosków, twierdząc, że nadmierne korzystanie ze smartfonów jest powiązane z wyższym ryzykiem depresji (Bush i McCarthy 2021: 10).

Interesujący przy tym jest fakt, że dużo mniejszą uwagę badawczą przykładają się do zdecydowanie mniej kontrowersyjnego zagadnienia, jakim jest negatywny wpływ PSU na zdrowie fizyczne jednostki. Z przeprowadzonej przez Busha i McCarthyego analizy dostępnych badań wynika, że PSU może prowadzić do różnych problemów ze zdrowiem fizycznym. Według nich badacze zgadzają się, że jednym z istotnych skutków PSU jest upośledzona jakość snu, co z kolei może prowadzić do innych zagrożeń, takich jak nadciśnienie i zaburzenia emocjonalne; w innych badaniach zaobserwowano z kolei, że osoby, które zgłaszały nadmierne korzystanie ze smartfonów, rzadziej angażowały się w codzienny spacer, a także miały znaczące różnice w składzie ciała, takie jak masa mięśniowa i masa tłuszczowa, w porównaniu z tymi, którzy nie zgłaszali nadmiernej aktywności na smartfonie (Bush i McCarthy 2021: 10). Jeszcze inną kwestią jest krótkowzroczność, która staje się coraz powszechniejsza na całym świecie, a używanie smartfonów od wczesnych lat młodości realnie przyczynia się do powstawania tej wady wzroku u dzieci.

Podczas gdy większość naukowców obawia się szkodliwych następstw w obrębie psychiki człowieka – i przeprowadza wiele badań w tym kierunku, które nie wiodą do jakichś przekonujących konkluzji – to właśnie sfera ciała człowieka jest tą, gdzie badacze uzyskują najbardziej spójne rezultaty swoich badań; znacząca jest obecnie dysproporcja pomiędzy badaniami przypuszczalnego zagrożenia sfery psychiki człowieka a realnym zagrożeniem dla zdrowia fizycznego (127 do 5 artykułów w moim przeglądzie i 202 do 44 w przeglądzie Busha i MCarthyego). Użyłem słowa przypuszczalnego, ponieważ skupienie się środowiska naukowego na sferze psychiki człowieka – w kontekście opisanych trudności – interpretuję jako oznakę apriorycznego sceptycyzmu technologicznego. Wyraża się on w założeniu, że smartfony nie tyle zmieniają zachowanie człowieka, co człowiekowi po prostu szkodzą (w sensie: jego psychice). To przeświadczenie może być zakorzenione kulturowo tak mocno, że przekłada się na nieustanne poszukiwanie dla niego potwierdzenia. I dzieje się tak zarówno wśród naukowców, jak i w mass mediach. Rzeczywisty problem zdrowotny nie wydaje się być przy tym czymś wartym szczególnej uwagi, ponieważ w świadomości społecznej *prawdziwe* zagrożenie znajduje się gdzieś indziej (w sferze psychiki człowieka).

Dyskurs medialny w podobny sposób komunikuje te kwestie. Najwięcej materiałów, które zostały opublikowane, dotyczyło rzekomego uzależnienia dzieci i młodzieży od smartfonów. Używanie terminu *uzależnienie* wprowadza negatywną konotację, a zazwyczaj oznacza w rzeczywistości po prostu dużą liczbę godzin, którą przeciętny użytkownik smartfonu spędza w ciągu dnia przy tym urządzeniu. Dzieciom i młodzieży po prostu nie wypada korzystać ze smartfonu przez długi czas, podobnie jak kiedyś z komputera. Na linii mass media – nauka przebiega proces przekazywania informacji, który w omawianym kontekście prowadzi do generowania i utrwalania pejoratywnego skojarzenia smartfonów z zagrożeniem dla jednostek.

Z kolei w rodzicach regulujących swoim dzieciom sposób i czas korzystania ze smartfonów dominuje poczucie odpowiedzialności za rozwój ich potomstwa. Głównie na podstawie własnych obserwacji postrzegają smartfon

jako zagrożenie, ponieważ dostrzegają siłę, z jaką to urządzenie potrafi skupić i zdominować uwagę człowieka. Interpretując rzeczywistość przez pryzmat własnego systemu wartości i doświadczenia, obawiają się następstw obserwowanych przez nich zmian. Próbują im przeciwdziałać, jednak dostrzegają też własną bezradność wobec siły samej technologii. Chociaż z jednej strony obawiają się rosnącego znaczenia smartfonów w życiu własnych dzieci i poprzez wdrażane ograniczenia chcą przeciwdziałać temu zagrożeniu, to jednocześnie dostrzegają, że na swój sposób jest to kwestia postępujących zmian. Sami niekoniecznie się z nimi zgadzają, ale jednak pozwalają im trwać. Oznaką tego były wszystkie próby usprawiedliwiania swojej niekonsekwencji w stosunku do ustanawianych reguł i tego, jak one wyglądały w praktyce, np.:

Pojawia się taki kłopot w dzisiejszych czasach, że rodzic, tak jakby teraz próbuje siebie usprawiedliwić, że rodzic nie chce, żeby dziecko było do tyłu w stosunku do reszty, czyli tak jak każdy w klasie ma w tym wieku już smartfon. I może też tym się trochę kierowaliśmy. (Wywiad nr 6)

Pytanie o kulturę, która płaci cenę technologii, jest pytaniem o poziom świadomej i kontrolowanej adaptacji jakiejś technologii w społeczeństwie. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że badania podejmowane przez naukowców w kontekście smartfonów, a następnie medialne rozpowszechnienie ich rezultatów, są próbą przeprowadzenia takiego procesu. Jednak jest różnica pomiędzy podjęciem refleksji nad możliwym bilansem zysków i strat przyjęcia danej technologii, a usiłowaniem jej zdyskredytowania opartym na apriorycznym uprzedzeniu. Jeżeli w obrębie pola badawczego nad PSU ujawniają się niepokojące obszary, to dotyczą one zdrowia fizycznego, jednak zakres badań nad nimi pozostaje daleko w tyle za niespójnym, niezdefiniowanym, trudnym do interpretacji poszukiwaniem szkodliwego wpływu smartfonów na psychikę człowieka. Dyskurs naukowy i medialny konstruuje specyficzny, negatywny sposób postrzegania smartfonów; jest wyrazem rywalizacji z nowym aktorem technospołecznym. Razem z postulatami instytucjonalnej regulacji tej kwestii

jest jednocześnie formą nacisku, aby pójść o krok dalej i zacząć – na wzór walki o usunięcie z przestrzeni publicznej papierosów – wprowadzać regulacje, których celem będzie ochrona dzieci i młodzieży¹⁰. Zgodnie z przekazem medialnym ceną za społeczne umasowienie smartfonów jest przede wszystkim intensyfikacja problemów psychicznych dzieci i młodych ludzi, którzy będą w coraz większym stopniu doświadczać niepokoju, nerwicy, depresji, alienacji, a czasami też chorób psychicznych; będą to ludzie rozproszeni, niezdolni do skupienia uwagi przez dłuższą chwilę, którzy będą osiągać coraz gorsze wyniki w nauce (w szkole i na uniwersytetach). Dalszej trywializacji ulegnie również debata publiczna i przemysł rozrywkowy.

7.2. Druga idea: medium jest komunikatem

Według Postmana technologia umożliwia ludziom przyjęcie określonych perspektyw i osiągnięć społecznych. Badacz tłumaczy to na historycznych przykładach. Na przykład w społeczeństwie niepiśmiennym wyjątkowe znaczenie miała ludzka pamięć, zdolność zapamiętywania przysłów, powiedzeń i pieśni, w celu przechowania zgromadzonej przez wieki kolektywnej mądrości. Takie osiągnięcia pamięciowe były natomiast uważane za nieistotne w kulturze posiadającej piśmiennictwo, gdzie priorytetem stała się logiczna organizacja i systematyczna analiza, a nie przysłowia. Wraz z dalszym rozwojem technologicznym zmiany te ewoluowały, tak że osoba korzystająca z telegrafu bardziej miała cenić sobie szybkość przekazu, niż introspekcję wiadomości; z kolei osoby zajmujące się komputerami miały zacząć cenić informację samą w sobie, a nie wiedzę czy mądrość. Zgodnie z trzecią ideą Postmana, każda technologia ma swoją filozofię, która znajduje wyraz w tym, w jaki sposób wpływa na nasze myślenie, ciała, organizuje świat, wzmacnia określone zmysły

¹⁰ Wydaje się jednak, że w przypadku smartfonów takie regulacje, nawet jeśli zostaną w końcu wprowadzone (np. ogólny zakaz używania ich w szkołach), po pierwsze szybko się zdezaktualizują (smartfony zostaną zastąpione przez inną technologię), a po drugie będą nieskuteczne pod kątem założonych celów, tzn. dzieci i młodzież i tak będą w dużym stopniu z nich korzystały (w czasie dozwolonym oraz w wyniku ominięcia ustanowionych zabezpieczeń). Ciekawa pod tym kątem jest sytuacja Chin, w których wprowadzane są najdalej idące ograniczenia; w następnych latach możliwe będzie więc zweryfikowanie skuteczności podjętych przez rząd działań.

oraz lekceważy niektóre nasze skłonności emocjonalne i intelektualne (Postman 1998: 3).

Jedną z najważniejszych cech smartfonów jest ich stała obecność w życiu codziennym użytkownika. Czas, który dziennie ludzie spędzają przed ekranem smartfonu, jest punktem odniesienia zarówno dla dziennikarzy piszących alarmujące artykuły na temat tej technologii, jak i dla naukowców, którzy przy pomocy tego wskaźnika eksplorują sferę *uzależnienia* od niej. Smartfony mają ponoć zdolność zdominowania człowieka. W związku z tym pojawia się pytanie o ich filozofię, o której pisał Postman.

Smartfon jest zawsze pod ręką; jest narzędziem służącym do dostarczania informacji i powiadomień na bieżąco, dzięki czemu użytkownik może zyskać poczucie chociaż częściowej kontroli nad złożonym i rozbudowanym światem newsów i mediów społecznościowych. Fundamentem smartfonowej filozofii jest bycie stale poinformowanym. Społeczna percepcja tego stanu jest jednak – obok ogólnego czasu spędzonego przy smartfonie – postrzegana negatywnie, co często objawia się w postaci wyrzutu sumienia. Amanda Ruggeri w felietonie napisanym dla portalu *bbc.com* napisała:

Jak wielu z nas, spędzam zbyt dużo czasu z telefonem. Podobnie jak wielu z nas, jestem tego świadoma i często czuję się winna z tego powodu. (...) Jeden z ostatnich raportów wykazał, że dorośli w USA sprawdzają swoje telefony średnio 344 razy dziennie – raz na cztery minuty – i spędzają łącznie prawie trzy godziny dziennie na swoich urządzeniach. Problemem dla wielu z nas jest to, że jedno szybkie zadanie związane z telefonem prowadzi do szybkiego sprawdzenia naszej poczty e-mail lub kanałów mediów społecznościowych i nagle zostajemy wciągnięci w niekończące się przewijanie (endless scrolling) (Ruggeri: 2013).

Opisana przez Ruggeri sytuacja jest wyrazem *strachu przed przegapieniem* (FOMO). Jest to termin używany w psychologii do opisu emocjonalnego stanu, który charakteryzuje się lękiem lub niepokojem związanym z obawą przed pominięciem satysfakcjonujących doświadczeń, które mają miejsce wśród innych osób oraz silnym pragnieniem utrzymania

ciągłego kontaktu z ich doświadczeniami. FOMO jest psychologicznym konstruktem, który opisuje poczucie presji społecznej i potrzeby uczestnictwa w wydarzeniach i aktywnościach, aby uniknąć uczucia bycia odseparowanym lub wykluczonym. Jest to również związane z chęcią bycia na bieżąco z informacjami i wydarzeniami, które mają miejsce w środowisku społecznym, zarówno w rzeczywistości, jak i w mediach społecznościowych (J. Elhai, Levine, Alghraibeh i in. 2018).

Smartfony są takim rodzajem medium, które pozwala, by stan FOMO przeobrazić w rodzaj normy społecznej (ze względu na jego powszechność). Jedną z konsekwencji takiego stanu rzeczy jest przyzwyczajenie ludzi do przetwarzania bardzo dużej liczby informacji bez zagłębiania się w ich treść. Pochodną tego procesu jest obecność w dyskursie medialnym tematu fake newsów (zob. Pennycook i Rand 2021; Shu i in. 2017; Vosoughi, Roy, i Aral 2018). Jednostka ma coraz mniejsze możliwości, aby móc samodzielnie dokonywać skutecznej weryfikacji źródeł, ponieważ tempo, w którym docierają do niej nowe informacje, jest zbyt duże. Trwanie w stanie ciągłej gotowości do odbioru kolejnych danych przekłada się na stan napięcia psychicznego, które z czasem może skutkować nerwicą, niepokojem, czy depresją. Smartfony są urządzeniami, których kształt i funkcjonalność sprzyjają rozwojowi zachowania kompulsywnego podobnego jak w przypadku gier hazardowych. Natasha Schüll w swojej książce „Addiction by design: machine gambling in Las Vegas” (2012) opisała, w jaki sposób projekt konkretnego miejsca, układ pomieszczeń, umiejscowienie przedmiotów, wybór kolorów, dekoracji i muzyki może służyć do wywołania oczekiwanych zachowań klientów kasyna. Swego rodzaju skokiem rozwojowym dla branży hazardowej było według Schüll powstanie automatów do gier, które zawierają w sobie udoskonalone i zintensyfikowane mechaniki uzależniające. Schüll zwróciła w swojej pracy uwagę na ogólny proces zwiększania poziomu zależności człowieka od technologii:

W historycznym momencie, w którym transakcje między ludźmi a maszynami odbywają się <na coraz większym poziomie intymności i na coraz większą skalę> (jak napisał socjolog Bruno Latour), komputery, gry wideo, telefony komórkowe, iPody i tym podobne stały się środkiem, za pomocą którego jednostki mogą zarządzać swoimi stanami afektywnymi i tworzyć osobistą strefę buforową przed niepewnością i zmartwieniami swojego świata. Chociaż interaktywne urządzenia konsumenckie są zwykle kojarzone z nowymi wyborami, połączeniami i formami wyrażania siebie, mogą również służyć do zawężania wyborów, odłączania się i ucieczki (Schüll 2012: 13 [tłum.własne]).

Smartfony są narzędziem zaprojektowanym w taki sposób, żeby korzystanie na nich z mediów społecznościowych było jak w największym stopniu intuicyjne i przyjemne. Interfejs poszczególnych aplikacji bywa tworzony przy wykorzystaniu mechanik podobnych do tych, które są implementowane w grach hazardowych. W 2018 roku dziennik The Guardian (2018) alarmował, że platformy społecznościowe wykorzystują strategie analogiczne do tych wykorzystywanych przez firmy hazardowe w celu wywołania psychologicznych uzależnień i zagnieżdżenia swoich produktów w życiu użytkowników. W artykule przywołano takie aktywności jak przeglądanie Snapchata, przewijanie zdjęć na Facebooku czy granie w grę Candy Crush, jako egzemplifikacje angażowania użytkowników w *cykle rozrywkowe* lub powtarzające się sekwencje niepewności, oczekiwań i informacji zwrotnych, w których otrzymywana w końcu nagroda jest wystarczająca, aby podtrzymać dalsze zaangażowanie (Guardian 2018). Smartfony są zaprojektowane w taki sposób, aby stale z nich korzystać, nadto umożliwiają programistom tworzenie interfejsów i mechanik użytkowania, które wiążą uwagę konsumentów na długi czas.

Jednym z ewolucyjnych stadiów tego procesu jest zjawisko, które w dyskursie publicznym zostało nazwane *tiktokizacją świata*. Jest to termin potoczny, który nie został jeszcze powszechnie zaadaptowany w literaturze naukowej. Pojawia się jednak często w materiałach publicystycznych anglo- i polskojęzycznych (Nie wiem, ale się dowiem: 2023, Mille World: 2023; Woodbury: 2022). TikTok to popularna aplikacja mobilna, która umożliwia

użytkownikom tworzenie i udostępnianie krótkich filmów. Jest znana z charakterystycznego formatu wideo o maksymalnej długości 60 sekund. Aplikacja ta zyskała ogromną popularność na całym świecie, szczególnie wśród młodszego pokolenia, a termin *tiktotyżacja świata* odnosi się do wpływu, jaki TikTok ma na różne aspekty kultury, społeczeństwa i technologii. Wpływ ten jest zazwyczaj związany z przejściem do krótkiej formy przekazu, zarówno w przestrzeni rozrywkowej, jak i politycznej oraz społecznej. Pojęcie to jest nacechowane negatywnie, ponieważ treściowo oznacza banalizację treści i infantyлизację rzeczywistości. Wraz ze światem dostosowanym do takiej formy komunikacji, pojęcie mądrości, weryfikacji źródeł, racjonalnej oceny sytuacji, musi ustąpić dążeniu do atrakcyjności przekazu oraz coraz większej popularności i prostocie treści.

Smartfony są takim rodzajem medium, które w największym dotychczas stopniu przenosi ludzi do rzeczywistości wirtualnej. Życie codzienne oznacza współcześnie wielopoziomowe przenikanie się elementów realnych i wirtualnych (cyfrowych). Filozofia, którą propagują smartfony, jest nauką o tym, jak należy funkcjonować w wirtualnym świecie; jest to świat, w którym wszystko dzieje się bardzo szybko, interakcje są krótkie, a nad wszystkim czuwa imperatyw rozrywki i dobrego samopoczucia. Personalizacja wrażeń (każdy korzysta z własnego subświata przygotowanego przez algorytmy czuwające nad unikalnym dopasowaniem treści) wiąże się z postępującą indywidualizacją doświadczenia. Zyskuje na tym jednostka, a traci wspólnota.

7.3. Trzecia idea: przy zmianach technologicznych zawsze są zwycięzcy i przegrani

Pochodną drugiej idei jest obserwacja Postmana, zgodnie z którą różnice we wpływie nowych technologii na ludzi są nierówno rozłożone w populacji. Oznacza to, że każda nowa technologia przynosi korzyści niektórym jej częściom, ale może również szkodzić innym (Postman 1998: 3). Postman objaśnia to na przykładzie rozwoju technologii komputerowej. W swoim eseju stawia tezę, zgodnie z którą na rozwoju komputerów mają skorzystać przede wszystkim aktorzy instytucjonalni, tacy jak wojsko, linie lotnicze, banki, instytucje pobierające podatki, czy naukowcy zajmujący się naukami ścisłymi (Postman 1998: 3). Owym zwycięzcom przeciwstawia *przeciętnych ludzi*, którzy na cyfrowej rewolucji mają przede wszystkim stracić. Według Postmana objawami tych strat mają być takie zjawiska jak coraz większy poziom narażenia na inwigilację i kontrolę ze strony różnych instytucji; przeciętny konsument ma stać się kimś w rodzaju cyfrowego obiektu, który jest łatwym celem dla reklamodawców i polityków (Postman 1998: 3).

Trudno nie zauważyć, że obawy Postmana na temat komputerów są aktualne również w odniesieniu do smartfonów; w pewnym sensie smartfony po prostu je intensyfikują, co wynika z ich natury (kieszonkowego komputera). Smartfony pełnią, na przykład, istotną rolę w procesie odchodzenia od gotówki, która może przełożyć się na realny spadek możliwości prowadzenia protestu społecznego przeciwko władzy (*vide* kazu Konwój Wolności '22 w Kanadzie (zob. Mazzini 2022)). Szereg ułatwień, które wiążą się z prowadzeniem bankowości elektronicznej, robienia zakupów online, prowadzenia biznesu, itp., składają się na korzyści, za które ceną jest zgodzenie się na szeroko rozumianą inwigilację (Zuboff 2020). Jest to jednak przestrzeń, na którą zwracał uwagę Postman, natomiast w obrębie dyskursu naukowego i medialnego dotyczącego smartfonów, jest ona w raczej niewielkim stopniu eksplorowana. Pole uwagi uczestników tych dyskursów koncentruje się na jednostkach i ewentualnych szkodach, które jej psychice mogą wyrządzić smartfony. Tak jak wspominałem

w poprzednim podrozdziale, dominujące obawy są zwrócone ku niepewnym i niezwerfikowanym dotychczas problemom. Strach dotyczy takich zjawisk jak domniemana izolacja społeczna, którą ma wywoływać wielogodzinne przeglądanie mediów społecznościowych i korzystanie z różnych aplikacji. W wyobraźni zbiorowej dominuje przekonanie, zgodnie z którym osoby spędzające zbyt wiele czasu na korzystaniu z smartfonów mogą zaniedbywać inne aspekty życia, takie jak praca, nauka, relacje interpersonalne czy aktywność fizyczna. Wszystko to zostaje ujęte w zbiorcze określenie *uzależnienia od smartfonów*, które może wpływać na produktywność, zdolność koncentracji i ogólną jakość życia. Pojawia się strach, że osoby uzależnione od smartfonów będą tracić możliwość nawiązywania autentycznych relacji z innymi ludźmi. W momencie, w którym debata nad smartfonami zostaje przeniesiona na poziom instytucjonalny, zostaje również sprowadzona na płaszczyznę *uzależnienia* i jego wpływu na codzienne obowiązki człowieka, przede wszystkim dzieci i nastolatków. Uruchamiane są wówczas konsultacje społeczne i debaty dotyczące tego, czy smartfony powinny być obecne w szkołach, czy też należy zakazać ich używania w placówkach edukacyjnych.

7.4. Czwarta idea: zmiana technologiczna nie jest addytywna, ale ekologiczna

Postman wyjaśnia tę myśl na przykładzie analogii do użycia barwnika, gdy po dodaniu czerwonej kropli do naczynia z czystą wodą, nie uzyskuje się jedynie czystej wody z dodatkową plamką barwnika, ale zamiast tego każda cząsteczka wody nabiera nowego zabarwienia. Takie podejście ilustruje istotę zmiany ekologicznej. Nowe medium nie tylko dodaje czegoś, ale wpływa na całość. Na przykład po wynalezieniu druku w roku 1450, nie wystąpiła sytuacja, w której Stara Europa istniała obok wynalazku druku. Zamiast tego, Europa uległa fundamentalnej przemianie. Po wprowadzeniu telewizji, Ameryka nie była już tylko Ameryką z dodatkiem w postaci telewizorów. Telewizja

wprowadziła nowe elementy do każdej kampanii politycznej, każdego domu, każdej szkoły, każdego kościoła, każdej branży (Postman 1998: 4).

W przypadku smartfonów można wskazać kilka obszarów, w których widoczna jest taka całościowa zmiana społeczna.

Pierwsza przestrzeń dotyczy zmiany w obrębie życia codziennego. Rodzice, z którymi przeprowadziłem wywiady pogłębione, zwracali uwagę na wszechobecność smartfonów w środowisku rówieśniczym ich dzieci. Podawali przykłady, kiedy to na wycieczkach szkolnych tzw. czas wolny był przez dzieci spędzany przed ekranem smartfonu; według niektórych rodziców w podobny sposób zaczynają wyglądać przerwy w szkołach i w zasadzie jakakolwiek aktywność pozaszkolna. Rzeczywistość wirtualna, do której kluczem są smartfony, staje się dominująca w życiu coraz młodszych dzieci i trudno jest taką obserwację zignorować. Na przestrzeni kilkunastu lat zmianie uległy wzorce spędzania czasu wolnego z wykorzystaniem mediów cyfrowych. Na przykład dla współczesnych nastolatków telewizja jest coraz mniej znacząca. Większość użytkowników smartfonów na świecie korzysta z jednego lub więcej mediów społecznościowych, a ogólna liczba subskrybentów przekracza połowę światowej populacji; wiele młodych osób obecnie używa swoich smartfonów jako konsoli do gier i telewizorów, a poprzez to platformy wideo, takie jak YouTube i TikTok, zastępują tradycyjną telewizję, stając się głównym medium do konsumowania treści cyfrowych (Spitzer i in. 2023:17).

Zmiana sposobu spędzania czasu wolnego wywołuje również zmianę w rodzaju przyswajanych treści. W przypadku smartfonów jest to powiązane z rosnącą popularnością różnorodnych mediów społecznościowych. Efektem tego procesu jest chociażby zjawisko tiktotyżacji świata, o której pisałem wcześniej. Nawet w Polsce widoczne są pierwsze oznaki tej zmiany, która nie ogranicza się do sfery rozrywkowej i czasu wolnego, ale zaczyna w coraz większym stopniu dotyczyć politycznego wymiaru rzeczywistości. W 2020 roku niezależny kandydat na urząd prezydenta RP Szymon Hołownia dużą część swojej kampanijnej działalności oparł na komunikacji z wyborcami poprzez swój profil na platformie Facebook. W stosunkowo krótkim czasie

zdołał kilkaset tysięcy osób obserwujących jego profil, dla których codziennie prowadził transmisje na żywo. W pierwszych miesiącach kampanii było to nowatorskie podejście do komunikacji z wyborcami, które w zmodyfikowanej formie, zostało przez Hołownię utrzymane do dziś (w tym momencie jego profil obserwuje ponad 1 mln osób). W 2023 roku inny polityk Sławomir Mentzen zaczął budować swój kapitał polityczny na krótkich formach na platformie TikTok oraz YouTube. Jego internetowa działalność jest szeroko komentowana w przestrzeni publicznej, zwłaszcza, że jego profil społecznościowy stale zyskuje na popularności (tylko w styczniu suma wyświetleń opublikowanych filmów na TikToku Mentzena przekroczyła 40 mln, zob. Nytko 2023).

Kolejna zmiana, spowodowana umasowieniem smartfonów, jest widoczna w obrębie zdrowia fizycznego, szczególnie w kontekście postępującej krótkowzroczności. Jest to schorzenie, które ogólnie wiąże się z zaadaptowaniem przez społeczeństwo mediów cyfrowych, ale poprzez używanie smartfonów ryzyko jego wystąpienia znacząco rośnie. Instytut Pokolenia zwraca uwagę w swoim raporcie, że krótkowzroczność wiąże się z istotnymi kosztami dla systemów opieki zdrowotnej zarówno ze względu na wydatki związane z korektą wzroku, jak i długoterminowymi kosztami wynikającymi z powikłań (takich jak jaskra, zaćma, zwyrodnienie siatkówki, odwarstwienie siatkówki), które są spowodowane deformacją gałki ocznej (Spitzer i in. 2023:23). Analiza przeglądowa z 2016 roku, obejmująca 145 badań i uwzględniająca 2,1 miliona pacjentów, szacuje liczbę osób z krótkowzrocznością na 1,406 miliarda i przewiduje, że do roku 2050 krótkowzroczność dotknie prawie połowę światowej populacji (4,758 miliarda ludzi), z czego nieco mniej niż miliard osób będzie miało wysoką krótkowzroczność i będzie narażonych na wysokie ryzyko późniejszego osłabienia wzroku (Holden i in. 2016:432–37).

7.5. Piąta idea: media mają tendencję do stawania się mitami

Postman poprzez tę ideę rozumie powszechną skłonność ludzi do traktowania osiągnięć technologicznych jako elementu naturalnego porządku

rzeczy. Jest to idea tożsama z opisaną przez Bergera i Luckmanna kategorią reifikacji, która oznacza postrzeganie ludzkich fenomenów w taki sposób, jakby były one pozaludzkie; oznacza pewien stan zapomnienia o tym, że to człowiek jest wytwórcą ludzkiego świata (Berger i in. 2020:131). Postman zwraca uwagę na to, że różne wynalazki (na przykład samochody, samoloty, telewizja, filmy i gazety) zyskały mityczny status, gdyż postrzegane są jako naturalny element świata, a nie jako twory wytworzone w konkretnym kontekście politycznym i historycznym. Kiedy technologia przechodzi w stan mitologiczny, staje się według niego niebezpieczna, gdyż akceptowana jest bez zastrzeżeń i trudno ją poddać modyfikacjom lub kontroli (Postman 1998:5).

Ta idea może nie pasować do dyskursów negatywnych dotyczących smartfonów, ponieważ jednym z ich głównych celów, jest przeciwdziałanie takiej mitologizacji technologii. Jednak w jej świetle bardzo dobrze widoczna jest różnica międzygeneracyjna, która pojawia się w kontekście smartfonów, a która będzie wraz z następnymi latami postępować.

Zgodnie z wytycznymi, przedszkolaki nie powinny spędzać więcej niż godzinę dziennie przed ekranem, jednak 79,4% dwulatków i 94,7% trzylatków przekracza ten limit (Spitzer i in. 2023:18). Zalecenia Niemieckiej Federalnej Centrali Oświaty Zdrowotnej sugerują, że dzieci w wieku od 0 do 3 lat w ogóle nie powinny mieć dostępu do urządzeń ekranowych, dzieci w wieku 3-6 lat powinny ograniczać czas ekranowy do maksymalnie 30 minut, a dzieci w wieku 6-10 lat do 45-60 minut. Jednak badania prowadzone w USA wykazują, że czas spędzany przez dzieci przed ekranem stale rośnie. Przeciętny dzienny czas ekranowy dla dzieci poniżej 2. roku życia wynosi 49 minut, dla dzieci w wieku 2-4 lat to już 2,5 godziny, dla dzieci w wieku 5-8 lat to nawet 3 godziny, a dla dzieci w wieku 8-12 lat wynosi średnio około 5,5 godziny. Nastolatki (13-18 lat) spędzają dziennie średnio 8,5 godziny przed ekranem, zgodnie z najnowszymi danymi (Spitzer i in. 2023: 13).

Dane te są spójne z doświadczeniem rodziców z wywiadów pogłębionych. Smartfony dla współczesnego pokolenia dzieci i młodzieży są naturalnym elementem rzeczywistości i coraz bardziej niezrozumiałe stają się rodzicielskie

próby ograniczania dostępu do tego medium. Zachodzi tutaj proces normalizacji zjawisk, które według rodziców są patologiczne. Krótkowzroczność, wady postawy, brak kontaktu z naturą i problemy psychiczne są przez technosceptycznych rodziców łączone z mediami cyfrowymi (szczególnie smartfonami); dla dzieci i młodzieży jednak są to problemy, *które po prostu są*, ale dla których rozwiązaniem nie jest likwidacja smartfonów. Rodzicie poprzez nakładanie ograniczeń i wprowadzanie regulacji próbują przeciwdziałać mitologizacji mediów przez ich dzieci, jednak rośnie świadomość bezskuteczności tych działań:

Wystarczy spojrzeć na grupy rówieśnicze, które się ze sobą spotykają. To jest jakieś alarmujące, no i w pewien sposób nie wiem, czy w ogóle możemy tego uniknąć. My w każdym razie próbowaliśmy świadomie, nie dając dziecku smartfona, ale no... okazuje się, że widocznie czasy już są takie, że on i tak będzie musiał to urządzenie mieć. (Wywiad nr 4)

ROZDZIAŁ 8

SMARTFONY JAKO TECHNOLOGIA DRUGIEGO RZĘDU

W rozdziale pierwszym opisałem technologie drugiego rzędu jako elementy rzeczywistości, które są w pewnym stopniu dostosowane do istniejącego kontekstu społecznego (ukształtowanego przez technologie pierwszorzędowe). Postawiłem również tezę, zgodnie z którą zasadniczym celem debaty nad negatywnym oddziaływaniem technologii na życie społeczne powinno być zidentyfikowanie wpływu technologii pierwszorzędowych na dominujący model rzeczywistości życia codziennego. Argumentowałem, że najprawdopodobniej bezskuteczne będą wszelkie próby przeciwdziałania negatywnym następstwom korzystania z technologii drugiego rzędu, ponieważ następstwa te są tak naprawdę pozytywne (oczekiwane) z punktu widzenia dominującego modelu społecznego (konsumpcyjnego) uformowanego przy udziale technologii pierwszorzędowych¹¹. Stwierdziłem także, że dzięki znajomości konsumpcyjnego profilu rzeczywistości społecznej, uformowanego przed laty przez technologie pierwszorzędowe, możliwe jest przewidywanie kierunku rozwoju technologii drugorzędowych.

Smartfony analizuję jako technologię drugiego rzędu. Zaprezentowany w poprzednich rozdziałach negatywny dyskurs, który się wokół nich wytworzył, postrzegam z jednej strony jako element paniki moralnej, a z drugiej jako kolejną emanację technosceptycyzmu, który aktywuje się co jakiś czas przy okazji upowszechniania się jakichś nowych drugorzędowych wynalazków

¹¹ Na podobny proces wskazuje Shoshana Zuboff w swojej książce „Wiek kapitalizmu inwigilacji” (2020). W stwierdzeniach takich jak: „Technologia nie jest i nigdy nie może być samodzielnym podmiotem, odizolowanym od ekonomii i społeczeństwa”, (s.30) oraz: „Technologie są zawsze narzędziami ekonomicznymi, a nie celami samymi w sobie” (s.30), znajduję tożsamą, z prezentowaną przeze mnie w tej rozprawie, interpretację rozwoju społecznego. Zacytowane wypowiedzi Zuboff adekwatnie odzwierciedlają przede wszystkim to, co piszę o technologiach drugorzędowych - fakt, że one *zależą od...*, *wynikają z...*. Ich kształt, główne cechy i sposób użytkowania jest powiązany z dominującym modelem społecznym. Zuboff streszcza to w następujący sposób: „We współczesnym społeczeństwie kapitalistycznym technologia była, jest i zawsze będzie wyrazem ekonomicznych celów, które ją napędzają.” (s. 30). Dyskusyjne jest natomiast dla mnie traktowanie w ten sposób wszystkich technologii (stąd wprowadzam podział na technologie pierwszorzędowe i drugorzędowe). Jest to jednak wątek dotyczący genezy procesów historycznych, który jakkolwiek istotny, byłby zbyt obszerną dygresją w mojej pracy. Z tego względu zdecydowałem się jedynie zasygnalizować, że wprowadzona przeze mnie koncepcja w pewnym zakresie rezonuje z pracami Zuboff.

technologicznych. W ramach tego dyskursu identyfikowane są obszary społeczne, które mają być w szczególności zagrożone. Przez jakiś czas opinia publiczna zajmuje się tym oddziaływaniem, jednak z czasem jej uwaga słabnie; w tym samym czasie dyskutowana technologia staje się normalną częścią rzeczywistości społecznej albo samoistnie znika z pola uwagi, ustępując miejsca jakiejś nowej innowacji. Proces ten może sprawiać wrażenie przemożnej, niedającej się zatrzymać siły nowych technologii i być interpretowany jako przesłanka prawdziwości determinizmu technologicznego.

W swojej pracy smartfony traktuję jako pośrednie ogniwo procesu ewolucji technologii komputerowej. Ich wpływ społeczny jest znaczący, ale nie rewolucyjny. Stojąca za nimi – stosując nomenklaturę Postmana – filozofia nie jest samoistna, tylko wynikająca z ukształtowanego wiele lat temu konsumpcyjnego systemu wartości; w ukształtowaniu takiego systemu zasadniczą rolę odgrywały technologie pierwszorzędowe, a powstające potem technologie drugorzędowe (w tym smartfony) tylko dostosowują się do dominującego globalnie uniwersum symbolicznego.

8.1. Smartfon jako etap w rozwoju komputerów

Pod koniec II Wojny Światowej na Uniwersytecie Pensylwanii w Moore School of Electrical Engineering matematyk John von Neumann i inni naukowcy opracowali nowoczesny komputer jako narzędzie matematyczne. W pierwszych dwóch lub trzech latach po zakończeniu wojny, kilku przedsiębiorców dostrzegło potencjał rynkowy komputerów naukowych i rozpoczęło ich produkcję w niewielkich ilościach. Pierwsze komputery były jednak ogromnymi systemami, zajmującymi całe pomieszczenia, które musiały być klimatyzowane. Ich obsługę zapewniał zespół operatorów i programistów, który składał się z co najmniej kilkunastu osób, a często nawet więcej. Użytkownicy tych komputerów musieli przeznaczyć znaczną część budżetu na wynagrodzenia dla personelu komputerowego, które równały się miesięcznym kosztom wynajmu

samego sprzętu i zazwyczaj wynosiły one około 15 000 USD w latach pięćdziesiątych XX wieku (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015:12–13).

Brian McCullough we wprowadzeniu do swojej książki dotyczącej historii Internetu napisał, że w początkowych latach rozwoju komputerów (tj. w latach 40. XX wieku), nie przewidywano, że zwykli ludzie będą kiedykolwiek potrzebować takich urządzeń, a tym bardziej z nich korzystać. Komputery miały bowiem zostać stworzone w celu rozwiązywania poważnych problemów, takich jak obliczanie trajektorii pocisków czy umieszczenie człowieka na Księżycu (McCullough 2018:1). Pierwsze firmy komercyjne działające w dziedzinie komputerów, takie jak Engineering Research Associates (ERA), Eckert-Mauchly Computer Corporation (EMCC), Computer Research Corporation (CRC) i Electrodata, powstały w wyniku zaangażowania niewielkich grup fizyków i inżynierów w projekty wojskowe, które umożliwiły im zdobycie wiedzy technicznej związanej z technologią komputerową (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015:19). Zgodnie więc z ówczesnym sposobem myślenia komputery były rzadkimi i kosztownymi narzędziami, które miały być używane tylko w wyjątkowych przypadkach (McCullough 2018:1).

Jednak już w latach 50. XX wieku sytuacja ta zaczęła się zmieniać (tzn. wychodzić poza obręb działalności różnych agencji rządowych). Najpierw komputery zaczęły się pojawiać na uniwersytetach, gdzie naukowcy zaczęli wykorzystywać je do swoich badań. Kilkanaście lat później (w późnych latach 60.) nastąpił z kolei znaczący wzrost zainteresowania korporacji w zakupie i wykorzystaniu komputerów. Firmy zauważyły potencjał tych maszyn jako narzędzi do automatyzacji procesów biznesowych, obliczeń naukowych oraz zarządzania danymi. W efekcie liczba zainstalowanych komputerów w korporacjach przewyższyła znacznie liczbę używanych w biurach rządowych (ponad pięciokrotnie). W krótkim czasie to korporacje zaczęły odgrywać kluczową rolę jako główni odbiorcy i użytkownicy tych urządzeń (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015:31–32).

Przez następne lata firmy technologiczne rywalizowały ze sobą w celu zwiększenia swojego poziomu zaangażowania na rynku komputerów.

W tamtym czasie na znaczeniu zaczęła zyskiwać firma IBM, która 1964 roku ogłosiła nową linię swoich komputerów (znaną jako system/360). Produkt ten okazał się być sporym sukcesem. System/360, zaprezentowany przez IBM, przyniósł obniżkę cen o 30-50 procent w porównaniu do poprzednich ofert firmy, przy zachowaniu podobnego poziomu wydajności. W odpowiedzi na to, konkurencyjni sprzedawcy podjęli działania w celu obniżenia cen swoich istniejących produktów oraz zmodyfikowali swoje plany dotyczące przyszłych linii produktów, uwzględniając wpływ Systemu/360 (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015:71-74).

Wprowadzenie mikrokomputera miało miejsce w latach 70., jednak początkowo nie zyskał on znaczącej uwagi na rynku. Dopiero w 1981 roku IBM wprowadziło komputer osobisty (PC), który stał się dominującym standardem dla przyszłych komputerów. Stał się on punktem wyjścia dla dalszego rozwoju technologicznego i rozpowszechnienia komputerów osobistych na szeroką skalę, kształtując obecny sposób korzystania z komputerów (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015:125).

Proces ten przebiegał zwłaszcza na płaszczyźnie zwiększania wydajności podzespołów komputerowych, przy jednoczesnym zmniejszeniu gabarytów sprzętu oraz tworzenia spójnych i efektywnych systemów oprogramowania. Dzięki temu komputery zyskiwały coraz więcej obszarów, do których mogły być wykorzystywane. Symultanicznie rozwijały się sfery biznesowe, profesjonalne oraz osobiste. Jednak to pojawienie się w latach 90. XX wieku komercyjnego Internetu było najpoważniejszym katalizatorem dalszej rewolucji komputerowej.

Rozwój komercyjnego Internetu miał wielopłaszczyznowy wpływ na branżę oprogramowania komputerowego oraz usług. Doprowadził do rewolucji w modelu biznesowym sieci internetowych skierowanych do konsumentów. Umożliwił też rozwój nowego oprogramowania dla komputerów osobistych, takiego jak przeglądarki internetowe, narzędzia publikacyjne czy wtyczki do przeglądarek. Wpłynął również na wzrost znaczenia oprogramowania open-source oraz rozwój serwerowych systemów operacyjnych i oprogramowania zabezpieczającego. Rozwój komercyjnego Internetu otworzył

również drzwi dla rozwoju oprogramowania jako usługi (SaaS); stworzył zachęty dla producentów oprogramowania do integracji swoich rozwiązań z systemami dla przedsiębiorstw, zarówno na rynku masowym, jak i korporacyjnym, w celu dostarczania usług komputerowych (Campbell-Kelly i Garcia-Swartz 2015: 182-183).

Od momentu upowszechnienia Internetu rozwój branży komputerowej następuje szybko i opiera się na doskonaleniu dotychczasowych rozwiązań oraz wdrażaniu nowych. Fundamenty pozostały jednak niezmiennie, ponieważ rozwój ten przebiega zarówno w obrębie sektorów pierwotnych (agencje rządowe i wojskowe), jak i wtórnych (biznes, akademia oraz komercja). XXI wiek stanowi erę w pełni z informatyzowaną, w której perspektywa tzw. black out'u, w zasadzie zatrzymałaby globalną gospodarkę.

Wynalezienie komputerów rozpoczęło trwający do dzisiaj proces rozwoju takich obszarów jak: zwiększanie mocy obliczeniowej maszyn, miniaturyzacja i automatyzacja.

Większa moc obliczeniowa pozwala na wykonywanie coraz bardziej skomplikowanych obliczeń przy jednoczesnym skróceniu czasu potrzebnego na uzyskanie oczekiwanego efektu. Dzięki temu możliwe jest przeprowadzanie chociażby coraz bardziej złożonych symulacji i modelowania, które ma znaczenie dla rozwoju nauk przyrodniczych, inżynierii i medycyny. Przez zwiększenie mocy obliczeniowej, naukowcy mogą analizować bardziej realistyczne modele, przewidywać zachowanie złożonych układów oraz rozwijać nowe teorie i algorytmy. Większa moc obliczeniowa jest również niezbędna dla rozwijających się technologii, takich jak sztuczna inteligencja, uczenie maszynowe i analiza dużych zbiorów danych. Przyczynia się również do postępu w dziedzinie eksploracji kosmicznej, badania genetyki i biologii molekularnej, analizy danych meteorologicznych, symulacji klimatu i innych naukowych przedsięwzięć, które wymagają przetwarzania ogromnych ilości danych. Większa moc obliczeniowa pozwala na przyspieszenie wszystkich tych procesów w czasie rzeczywistym.

Miniaturyzacja jest procesem redukcji rozmiarów i skali komponentów, urządzeń lub systemów technologicznych. Poprzez zmniejszanie rozmiarów poszczególnych elementów, takich jak tranzystory czy kondensatory, możliwe jest umieszczenie większej liczby tych elementów na jednym układzie scalonym. Zwiększona gęstość integracji umożliwia produkcję bardziej zaawansowanych i wydajnych urządzeń elektronicznych, które są bardziej kompaktowe i lżejsze. Redukcja rozmiarów pozwala także na zmniejszenie oporu, indukcyjności i pojemności elementów elektronicznych, co przekłada się na zwiększoną szybkość działania, wyższą przepustowość danych oraz mniejsze zużycie energii. Miniaturyzacja umożliwia również tworzenie mikrosystemów, które łączą różne technologie w jednym małym urządzeniu. Dzięki temu możliwe jest tworzenie zaawansowanych sensorów, akceleratorów, mikroprocesorów, czy mikrosoczewek, które znajdują zastosowanie w różnych gałęziach nauki i gospodarki.

Automatyzacja odnosi się do procesu wprowadzania technologii i narzędzi, które umożliwiają wykonywanie zadań i procesów bez konieczności udziału człowieka lub minimalnego jego udziału. Automatyzacja może obejmować procesy produkcyjne, jak montaż, pakowanie, sortowanie czy spawanie, a także procesy administracyjne, takie jak przetwarzanie danych, zarządzanie dokumentacją czy obsługa klienta. Automatyzacja zwiększa efektywność i wydajność różnorodnych procesów, eliminuje błędy i zmniejsza czas potrzebny do wykonania zadań. Dzięki temu możliwe jest osiągnięcie większej precyzji, skrócenie cykli produkcyjnych oraz zminimalizowanie kosztów operacyjnych prowadzenia przedsiębiorstw.

Wymienione obszary kształtują rzeczywistość społeczną zarówno w wymiarze makro- jak i mikrospołecznym. Są siłą napędową rozwoju technologii komputerowej. Pochodną tego procesu są smartfony.

Między smartfonami i komputerami PC istnieją różnice w aspektach dotyczących budowy, zużycia energii, szybkości zegara, liczby rdzeni, zintegrowanych komponentów oraz konstrukcji termicznej procesora. Smartfony są zaprojektowane przede wszystkim z myślą o wysokiej energooszczędności,

aby przedłużyć żywotność baterii. Procesory w smartfonach są zwykle mniej energochłonne niż te używane w komputerach PC, które często mają wyższą moc obliczeniową i wykorzystują więcej energii. Smartfony zazwyczaj mają także niższe prędkości zegara w porównaniu do komputerów PC. Priorytetem w przypadku smartfonów jest bowiem efektywność energetyczna, dlatego oszczędzanie energii jest ważniejsze niż sama moc obliczeniowa. Oba urządzenia mogą mieć wiele rdzeni procesora, ale liczba rdzeni w smartfonach jest zazwyczaj ograniczona ze względu na limity związane z poborem mocy. Wielu producentów smartfonów decyduje się również na zintegrowanie procesora z innymi komponentami, takimi jak GPU, modem czy jednostki przetwarzania obrazu. W przypadku komputerów PC te komponenty są zazwyczaj oddzielne i mogą być rozbudowane lub wymieniane niezależnie od procesora. Ze względu na ograniczoną przestrzeń w smartfonach, także skomplikowane układy chłodzenia stosowane w komputerach PC nie są dostępne, co przekłada się na wydajność i długotrwałe obciążenie procesora w smartfonie.

Pomimo przedstawionych różnic, funkcje i cel podzespołów umieszczanych w smartfonach są takie same jak w komputerach. Smartfony są jednym (najpopularniejszym) z wielu urządzeń, które umożliwiają człowiekowi wykonywanie na nich zadań takich samych jak na komputerze. Ich wyróżnikiem jest poręczność. Nie są rewolucją technologiczną, tylko ewolucyjnym (pośrednim, zapewne nie ostatecznym) etapem w procesie rozwoju technicznego.

8.2. Panika moralna a smartfony

Z przeprowadzonego przeze mnie przeglądu literatury naukowej nad PSU wynika, że jest to pole badawcze zdominowane przez szkoły psychologiczne. Poprzez analizę dyskursu medialnego pokazałem z kolei, że narracje tworzone w środkach masowego przekazu w dużej części opierają się właśnie na źródłach naukowych i eksperckich. Jest to ważne połączenie w kontekście omawiania problematyki ewentualnego tworzenia się wokół smartfonów paniki moralnej.

Psychologowie zajmujący się badaniem wpływu różnorodnych mediów na człowieka analizują ten wpływ na poziomie poznawczym (myśli), afektywnym (uczucie) i behawioralnym (działań). W swoich analizach skupiają się zwłaszcza na poszukiwaniu negatywnych oddziaływań pomiędzy człowiekiem a technologią na każdym z tych poziomów, w celu społecznego uświadamiania i minimalizowania potencjalnego zagrożenia (Dill-Shackelford 2014:534–45). Skupianie się na dążeniu do łagodzenia ryzyka społecznego nie jest samo w sobie błędną praktyką. Jednak często takie stanowisko wiąże się z koniecznością przyjęcia bardziej normatywnego podejścia do nauki. Często bowiem muszą założyć, że efekty, których poszukują, są realnie obecne tu i teraz i że są niebezpieczne, co prowadzi do przyjęcia stanowiska moralnego (Kowert i Quandt 2016: 23). Jeżeli jednocześnie w odniesieniu do nie-ludzkich aktorów społecznych pojawia się w społeczeństwie panika moralna, to pewne grupy jednostek będą postrzegać określone zachowania lub wybory stylu życia innych ludzi jako istotne zagrożenie dla całości społeczeństwa. W takim kontekście przekonania moralne mogą istotnie wpływać na badania naukowe, a ich wyniki mogą być wykorzystywane jako potwierdzenie uprzednich podejrzeń (Kowert i Quandt 2016: 23).

W obrębie pola badawczego dotyczącego PSU dostrzegam taką tendencję. Zwracałem na to uwagę w części II, kiedy omawiałem kontrowersje metodologiczne związane z badaniem uzależnienia od smartfonów. W wielu pracach takie uzależnienie jest przyjęte *a priori*, pomimo że brakuje przekonującej definicji takiego zjawiska; na dodatek zastosowane mierniki (kwestionariusze do samodzielnego wypełniania) nie są wiarygodne. Pomimo rosnącej liczby prac dotyczących tego zagadnienia, nie ma konsensusu co do tego, co konkretnie jest badane, nadto brakuje badań podłużnych i eksperymentalnych. Bardzo często podstawowym miernikiem PSU wciąż jest czas spędzany ze smartfonem. Zdarza się, że wyniki któregoś z tego rodzaju badań zostają nagłośnione w mass mediach, w wyniku czego opinia publiczna ponownie kieruje swoją uwagę na *problem* smartfonów. W efekcie społeczne

przeświadczenie jest takie, że żyjemy w permanentnym stanie *zagrożenia* ze strony smartfonów, z którym trzeba koniecznie coś zrobić.

W klasycznych opracowaniach na temat paniki moralnej wyróżnia się pięć istotnych cech tego zjawiska: obawę (*concern*, określone zachowanie lub wydarzenie wywołuje niepokój), wrogość (*hostility*, sprawcy są przedstawiani jako negatywne postaci społeczne), konsensus (*consensus*, reakcja społeczna na panikę jest szeroka i jednomyślna), dysproporcjonalność (*disproportionality*, rozmiar zachowania lub zagrożenie, jakie niesie, są przesadnie wyolbrzymiane), zmienność (*volatility*, relacje medialne i związana z nimi panika pojawiają się nagle, ale mogą także szybko zanikać) (Garland 2008:11). Każdy z tych elementów może przybierać różny rozmiar (siła oddziaływania, stopień gwałtowności, czas trwania, itp.) w zależności od jakiejś konkretnej sytuacji, dlatego poszczególne przykłady paniki moralnej mogą się między sobą różnić.

W przypadku smartfonów część z tych cech występuje w sposób nietypowy. Nieoczywista jest kategoria *wrogości*, ponieważ zazwyczaj smartfony nie są traktowane jako coś, co wzbudza w ludziach lęk; jest to technologia udomowiona, z której zazwyczaj korzystają również osoby, które współtworzą technosceptyczny dyskurs. Z tego względu *wrogość* nie jest kierowana względem smartfonów w sposób bezpośredni. Jej przejawy można dostrzec na przykład w przypadku debat na poziomie instytucjonalnym, kiedy rozważana jest kwestia ich wpływu na obecny system szkolnictwa. W dyskursie medialnym w sposób dorozumiany *wrogość* ta jest widoczna w materiałach dotyczących dzieci i nastolatków, kiedy poruszana jest problematyka o wpływie smartfonów na podatne na niego młode osoby. Rodzice z kolei wykazują ją poprzez nakładanie ograniczeń w zakresie korzystania ze smartfonów przez ich dzieci, przy jednoczesnym sygnalizowaniu bezradności wobec siły, z którą ta technologia ingeruje w ich życie codzienne.

Atypowo występuje również kategoria *zmienności*, ponieważ w przypadku smartfonów trudno jest mówić o jakimś konkretnym momencie, w którym rozpoczęła się panika moralna. Raczej swego rodzaju *atmosfera*

niepokoję zaczęła się szerzyć na przestrzeni kilku lat (widać to po rosnącym zainteresowaniu tematem PSU w literaturze naukowej oraz rosnącej liczbie publikacji medialnych), a co jakiś czas pojawiają się momenty jej szczególnego wzrostu.

Zasadne jest w tym momencie postawienie pytania, czy kategoria paniki moralnej jest adekwatna w odniesieniu do smartfonów? Jaką ma pełnić ona funkcję w mojej pracy, skoro nie przebiega w typowy, niebudzący wątpliwości sposób? Czy w pewien sposób nie stawiam w tym momencie sądu moralnego nad technosceptykami? Przecież, jak trafnie zauważył Garland, to, co analityk postrzega jako historyczną przesadę, może być postrzegane przez uczestników jako właściwa reakcja na głęboko niepokojące zło moralne (s.22). Co w takim razie uprawnia mnie do dokonania takiej oceny?

Jedną z najważniejszych cech technologii drugiego rzędu jest dostosowywanie się do systemu wartości, który został rozpowszechniony globalnie przez technologie pierwszorzędowe. Ze względu na względnie krótki czas istnienia technologii drugorzędowych (które czasami nawet w obrębie jednego pokolenia są zastępowane przez kolejną, bardziej zaawansowaną technologię drugorzędową, a tempo tego postępu rośnie), próby przeciwdziałania ich domniemanym negatywnym skutkom społecznym, są nieskuteczne. Chociaż rozpoznane różne negatywne następstwa korzystania z takich technologii mogą być prawdziwe (jak krótkowzroczność lub wady postawy w przypadku smartfonów), to społeczna reakcja na nie z dużym prawdopodobieństwem będzie spóźniona. Wciąż jednak nie są to rzeczy, które usprawiedliwiłyby zastosowanie kategorii paniki moralnej. To, co realnie daje takie upoważnienie, to zmiana perspektywy.

Korzystam z kategorii paniki moralnej z konstruktywistycznego punktu widzenia. Oznacza to, że zastanę rzeczywistość społeczną analizując z uwzględnieniem różnych uniwersów symbolicznych. Z jednej strony znajduje się współczesny technosceptycyzm, w ramach którego identyfikowane są różne zagrożenia wywoływane przez nowe technologie. Zagrożenia te są skierowane w szczególności ku takim aspektom życia (wartościom) jak zdrowie

psychiczne (świadczy o tym mnogość badań naukowych i materiałów z mass mediów), samokontrola (teza o powszechnym *uzależnieniu* od technologii), mądrość (dorożumiane postrzeganie smartfonów i mediów społecznościowych jako czegoś ogłupiającego i traktowanie jako przeciwwagę np. czytanie książek) i relacje międzyludzkie twarzą w twarz (propagowanie cyfrowego detoksu). Z perspektywy technosceptycyzmu te obszary życia ludzkiego są realnie zagrożone, a zinterpretowanie społecznej reakcji na taki stan rzeczy jako paniki moralnej, byłoby subiektywnym sądem moralnym. W rozdziale pierwszym postawiłem jednak główną tezę tej rozprawy, zgodnie z którą:

*Dopóki nie zostanie społecznie uświadomiona istotność wpływu technologii pierwszorzędowych na dominujący model rzeczywistości życia codziennego, bezskuteczne okażą się próby przeciwdziałania negatywnym następstwom korzystania z technologii drugiego rzędu, ponieważ będą one stale stawać się akceptowalną częścią rzeczywistości. A dzieje się tak dlatego, że te **negatywne następstwa są tak naprawdę pozytywne z punktu widzenia dominującego modelu społecznego.** s. 18*

Kategoria paniki moralnej jest uzasadniona, jeżeli będzie rozpatrywana przez pryzmat dominującego modelu społecznego, który współtworzą i podtrzymują technologie pierwszorzędowe. Kierunek rozwoju technologii drugorzędowych jest wyznaczany przez ten model. Wartości tego modelu nie są tożsame z wartościami, w obronie których staje technosceptycyzm. Siła oddziaływania tego modelu jest dużo większa od alternatywnych modeli społecznych.

8.3. Konsumpcjonizm jako dominujący model życia społecznego

Kategorię *konsumpcjonizmu* rozpatruję w socjologicznym sensie, w którym praktyki konsumpcyjne nie są traktowane jako odosobnione akty, ale jako określony sposób życia różnych grup społecznych (Kennedy i Krogman 2008:175). Robert Bocoock zdefiniował konsumpcjonizm jako: *aktywną ideologię, zgodnie z którą sens życia można znaleźć w kupowaniu rzeczy*

i gotowych doświadczeń (pre-packaged experiences) (Bocock 1993:50). Ideologiczny wymiar konsumpcjonizmu rozumiem jednak szeroko, zarówno jako nierozzerwalną cechę współczesnego modelu ekonomicznego, jak i powszechnie zinternalizowanego uniwersum symbolicznego (nie musi więc to być uświadomiony aspekt tożsamości poszczególnych jednostek), czyli ogólnospołeczny *habitus*. Kategorię tę odnoszę do społeczeństw z państw o rozwiniętej gospodarce. W odniesieniu do tematu mojej pracy oznacza to, że ten *habitus* oddziałuje zarówno na technosceptyków, jak i na entuzjastów nowych technologii.

W swojej pracy skupiam się na rozwoju współczesnej wersji konsumpcjonizmu i pomijam jego historię sięgającą początków XVIII wieku.

W początkowym okresie rozwoju współczesny konsumpcjonizm był środkiem umożliwiającym odróżnienie się pod względem statusu jednych grup społecznych od innych, co przyczyniało się do kształtowania różnych tożsamości społecznych. Grupy konsumentów tego rodzaju zaczęły powstawać pod koniec XIX wieku w Stanach Zjednoczonych i Europie Zachodniej wraz z rozwojem kapitalizmu przemysłowego, a jedną z takich grup była nowa zamożna klasa średnia w Ameryce Północnej, która osiągnęła znaczne dochody dzięki handlowi i produkcji. Thorstein Veblen (1857-1929), skoncentrował swoje badania na bogatych członkach tej grupy, traktując ich jako nową klasę próżniaczą, której dążeniem było naśladowanie stylu życia wyższych klas społecznych w Europie. W odróżnieniu od tych ostatnich, członkowie tej grupy okazywali swoje nowo nabyte bogactwo poprzez jawne konsumowanie, co Veblen nazwał „ostentacyjną konsumpcją” (Bocock 1993:15). Jedną z innych grup, dla których konsumpcja pełniła istotną rolę w ich codziennym życiu, byli mieszkańcy dynamicznie rozwijających nowożytnych metropolii. To w takich miastach (na przykład w Berlinie i Paryżu) zaczęto otwierać nowe domy towarowe, które zapewniały klientom szeroki wybór różnorodnych produktów, od artykułów spożywczych, mebli, odzieży, naczyń kuchennych, aż po nowoczesne urządzenia elektryczne, które były opracowywane i produkowane na potrzeby tworzącego się masowego rynku (Bocock 1993:15).

Wraz z nastaniem XX wieku rozpoczął się proces dynamicznego wzrostu dostępności różnorodnych dóbr. Z jednej strony na rynkach pojawiało się coraz więcej różnych importowanych artykułów; duże znaczenie miał wtedy przemysł jedwabniczy w Japonii, w którym powstawały zarówno nowe fabryki, jak i zatrudnianych było do pracy coraz więcej rzemieślników. Z drugiej strony zachodnie fabryki zwiększały produkcję artykułów konsumpcyjnych poprzez wykorzystanie nowych materiałów, takich jak plastik, wulkanizowana guma, klisze fotograficzne oraz sztuczne włókna, takie jak sztuczny jedwab i nylon (Stearns 2006:51).

Zmieniać się zaczęły również sposoby spędzania czasu wolnego. Tradycyjnie większość czasu wolnego była związana z grupowymi działaniami, takimi jak festiwale, wspólne śpiewanie czy rozmowy w miejscu pracy. Jednak te formy stopniowo zanikały wraz z rozwojem procesu industrializacji, który kolidował z regularnością życia w fabrykach. W ich miejsce pojawiły się nowe formy spędzania wolnego czasu, a wraz z nimi pojawiło się zapotrzebowanie na nowe dobra. Produkty konsumenckie zaczęły bowiem stanowić uzupełnienie zarówno dla zabaw dzieci, jak i dorosłych. W przypadku sportu, do uprawiania wielu dyscyplin wymagane były piłki, rękawice i inne produkty dostępne w sklepach. Rynek muzyczny z kolei korzystał z rosnącej dostępności instrumentów dla zainteresowanych nabywców (Stearns 2006: 53).

Wraz z następnymi latami te procesy tylko się nasilały. W okresie masowej produkcji powstawały nowe grupy konsumentów. Reklamy budowały wizerunki marek, promując wszystko, od proszków do prania po samochody, napoje, papierosy, odzież i sprzęt kuchenny. Pierwszą grupą, którą szczególnie wyróżniano jako konsumentów, byli młodzi mężczyźni i kobiety; nadal mieszkali z rodzicami, ale mieli dobrze płatne prace i mogli sobie pozwolić na dodatkowe luksusy – nowoczesne urządzenia oraz nowe rodzaje produktów spożywczych, w tym takie „nowinki” jak mrożone paluszki rybne i dania na wynos (Bocock 1993:22). Pomiędzy latami 1950 a 1980 konsumpcyjny model społeczny upowszechnił się w większości warstw społecznych, które mogły pozwolić sobie na zakup ponadpodstawowych dóbr.

W definicji Backocka konsumpcjonizm został określony jako „**aktywna ideologia**, zgodnie z którą **sens** życia można znaleźć w **kupowaniu** rzeczy i gotowych doświadczeń”. Wynikają z niej trzy istotne elementy. Po pierwsze *aktywność* konsumpcjonizmu z jednej strony oznacza proces, którego dynamika co prawda może się zmniejszać i zwiększać, ale stale jest zwrócona do *sensu* zawartego w drugiej części definicji. Z drugiej strony *aktywność* to zarazem zmienność, rozumiana jako dostosowanie się do nowych warunków. *Sens*, który odnajdywała w kupowaniu rzeczy i doświadczeń nowa klasa próżniacza, różni się od *sensu* zawartego w kupowaniu rzeczy i doświadczeń przez warstwę ekonomiczną zarabiającą płacę minimalną w Polsce w 2023 roku. Nabywane produkty i doświadczenia również z czasem się zmieniają. Ideologiczny wymiar konsumpcjonizmu oznacza natomiast jego zdolność do kształtowania kontekstu życiowego jednostek i wpływ na podzielane przez nie wartości; jest siłą zewnętrzną, doświadczaną wspólnie przez żyjące w danym miejscu i czasie grupy społeczne. Po drugie konsumpcjonizm wiąże się z potrzebą *sensu* życia. Jest to bardzo indywidualny aspekt konsumowania, który może oznaczać bardzo wiele różnych rzeczy w zależności od osobowości, czasu i miejsca życia poszczególnych jednostek. Każdy konsumuje *po coś*, z tymże owo *coś* jest subiektywnym wymiarem konsumpcjonizmu. Wreszcie trzecim aspektem konsumpcjonizmu jest uzewnętrznione zachowanie wyrażające się w *kupowaniu*, czyli nabywaniu dóbr, które nie są związane z zapewnieniem podstawowych potrzeb biologicznych.

W 2004 roku szacowano, że na całym świecie około 1,7 miliarda osób należało do tzw. *klasy konsumenckiej*, co oznacza, że charakteryzowali się oni konkretnymi wzorcami zachowań konsumpcyjnych. Tego typu grupa ludzi była szczególnie rozpoznawalna ze względu na preferencje żywieniowe oparte na wysoko przetworzonej żywności, aspiracje dotyczące posiadania coraz większych domów oraz nowych samochodów, skłonność do zwiększania poziomu zadłużenia oraz styl życia skupiony na gromadzeniu dóbr, które nie są niezbędne do zaspokojenia podstawowych potrzeb (Mayell 2004).

Z konsumpcyjnym wzorcem zachowania wiążą się konkretne wartości. W najbardziej ogólnym ujęciu są to: materializm (wartość zawarta jest w określonych produktach), indywidualizm (nabywa się dobra materialne głównie dla siebie, by podkreślić swoją wyjątkowość), odczuwanie przyjemności (konsumowanie ma prowadzić do subiektywnego poczucia zadowolenia). Indywidualizm i odczuwanie przyjemności są raczej czymś stałym, natomiast to, co zawiera się w materializmie (produkty), jest zmienne w czasie. Ta zmienność może polegać zarówno na produkcji nowych rzeczy (na przykład nowych technologii), jak i na cechach pokoleniowych (czegoś innego w tym samym czasie mogą poszukiwać nastolatki i ich rodzice). Wartości te kształtują nie tylko postawy jednostek, ale wpływają również na wymiar makrospołeczny. W wyniku powszechnie podzielanego wzorca zachowania, wybory pojedynczych osób współtworzą rzeczywistość nadmiarowej produkcji, generowania nowych potrzeb i intensyfikacji doświadczeń. Oznacza to tworzenie i utrzymywanie gospodarki konsumpcyjnej, a więc nastawionej na tworzenie nowych dóbr materialnych, które będą w stanie zainteresować jednostkę i dostarczyć jej oczekiwanej przez nią przyjemności. W tym kontekście istotne jest dostrzeżenie znaczenia nowych technologii dla współczesnego konsumpcjonizmu. Upowszechnienie komputerów w społeczeństwie zmodyfikowało sposób, w który ludzie mogą spełniać swoją potrzebę odczuwania przyjemności poprzez interakcję z przedmiotami materialnymi. Poprzez takie funkcjonalności związane z komputerami jak, na przykład, media społecznościowe, portale informacyjne, gry (single-player i sieciowe), filmy i seriale, oprogramowanie do pracy twórczej i edukacyjnej, zakupy on-line, współczesny konsument ma możliwość korzystania z alternatywnej wersji rzeczywistości. Wystarczy jedno medium pośredniczące (komputer, smartfon lub tablet), które jest połączone z Internetem, aby uzyskać dostęp do nieistniejącej namacalnie przestrzeni, w której można wykonywać mające znaczenie w realnym świecie czynności (interakcje z innymi ludźmi, nabywanie dóbr, wykonywanie pracy zawodowej, zarabianie pieniędzy i inne). Obok realnie istniejącego świata fizycznego istnieje realny świat wirtualny.

W artykule *The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature* (Cipresso i in. 2018) autorzy przedstawili różne definicje wirtualnej rzeczywistości (VR), które były tworzone na przestrzeni lat (począwszy od lat 60.). Pomimo wielu różnic większość z nich zawierała w sobie trzy wspólne elementy. Pierwszy z nich to kategoria immersji (zanurzenia). Oznacza ona stopień stymulacji zmysłów, interakcji i podobieństwa do rzeczywistości. Im większa ilość zmysłów jest zaangażowana w doświadczenie VR, tym większe może być zanurzenie użytkownika w alternatywną rzeczywistość. Różny poziom immersji może być osiągnięty dzięki technologicznym systemom, które oddzielają użytkownika od rzeczywistości. Drugi element to poczucie obecności. VR ma na celu zapewnienie użytkownikowi poczucia bycia obecnym w wirtualnym środowisku. Człowiek powinien mieć wrażenie, że faktycznie przebywa w tym środowisku, a nie tylko obserwuje je z zewnątrz. Trzeci element to możliwość interakcji. VR powinna umożliwiać człowiekowi interakcję z wirtualnym środowiskiem. Użytkownik może oddziaływać na obiekty, wykonywać działania i reagować na to, co się dzieje w wirtualnym środowisku (Cipresso i in. 2018).

W tym samym artykule autorzy opisują jak doświadczenie VR użytkownika może być mierzone poprzez ocenę takich kategorii jak obecność, realizm i poziom rzeczywistości. Obecność odnosi się do psychologicznego uczucia *bycia tam* w środowisku wirtualnym i możliwości interakcji, jak w prawdziwym świecie. Realizm dotyczy stopnia, w jakim bodźce wirtualne odpowiadają tym ze świata fizycznego. Poziom rzeczywistości odnosi się natomiast do stopnia, w jakim zachowanie użytkownika w wirtualnym środowisku jest zbliżone do zachowania w rzeczywistości (Cipresso i in. 2018).

Nad ulepszaniem tych elementów VR pracują zwłaszcza korporacje technologiczne, które konkurują ze sobą na rynku konsumenckim (producentki tzw. *gogli VR*, albo konglomerat Meta ze swoim metawersem), jednak zastosowanie tej technologii jest dużo szersze, gdyż obejmuje zastosowanie w takich dziedzinach jak szkolenia wojskowe, architektura, edukacja, czy symulacje zabiegów chirurgicznych (Cipresso i in. 2018).

Obecnie tak rozumiana VR jest nieosiągniętym jeszcze celem i dla przeciętnego konsumenta jest to wciąż rodzaj ciekawostki. Nie oznacza to jednak, że VR nie istnieje. Cały Internet z możliwościami, które oferuje i poziomem zaangażowania ekonomiczno-społecznego, który ma w nim miejsce, stanowi rodzaj alternatywnego świata. Jest to VR na wczesnym etapie rozwoju, a kwestie immersji, poczucia obecności i interakcji są elementami, które z czasem będą stawały się coraz bardziej zaawansowane i zgodne z teoretycznym typem idealnym. W przyszłości ludzie **nadal** będą w wirtualnym świecie robić zakupy (kupować dobra fizyczne i wirtualne takie jak niewymienny token NFT, czy *skórki*, czyli ubrania dla postaci z gier, np.), pracować, uczyć się, oglądać filmy, grać, spotykać się z innymi ludźmi, protestować, i robić wszystko to, co obecnie. Będą jednak mogli **ponadto** doświadczać pewnych rzeczy **bardziej** autentycznie. Szczególnie jednak będą mogli bardziej intensywnie **konsumować** wirtualne treści kultury, wirtualne dobra, wirtualną przyjemność. To, co w świecie fizycznym wymaga jakiejś formy wysiłku (lub jest zwyczajnie niemożliwe), w VR jest dostępne dla każdego, a w przyszłości będzie po prostu możliwe do doświadczenia na wyższym poziomie immersji, poczucia obecności i interakcji.

Intensyfikacja takich wartości jak materializm, indywidualizm i odczuwanie przyjemności jest zgodna z logiką konsumpcjonizmu jako dominującego modelu życia społecznego. Gospodarki światowe weszły na tę drogę wiele lat temu (przy pomocy technologii pierwszego rzędu) i do teraz trwa proces dopracowywania tego modelu. Technologie drugorzędowe są np. narzędziami służącymi ludziom do doświadczenia korzyści, które niesie konsumpcjonizm. Narzędzia te zostają z czasem zastąpione przez inne, bardziej zaawansowane, które pozwalają **bardziej** doświadczyć tych korzyści.

8.4. Smartfony są ważne (dla świata wirtualnego)

Współczesny model społeczny w coraz większym stopniu opiera się na wirtualnej rzeczywistości. Globalny system finansowy, obsługa spraw

urzędowych, rekrutacje do instytucji opiekuńczych i edukacyjnych, poszukiwanie pracy, robienie zakupów, rozrywka, i wiele innych obszarów życia człowieka odbywa się w przestrzeni wirtualnej. Chociaż wciąż jeszcze istnieje możliwość (w części podmiotów) wyboru pomiędzy klasycznym (fizycznym) sposobem załatwiania poszczególnych spraw, a cyfrowym (np.: nadal można płacić za rachunki na pocztę), to kierunek modernizacji jest znany – całościowa cyfryzacja. Smartfony pełnią w tym procesie bardzo ważną rolę, ponieważ w znaczącym stopniu go upraszczają (dają możliwość interakcji z wirtualną rzeczywistością w każdym miejscu i czasie, bez konieczności przebywania w jakimś konkretnym punkcie w przestrzeni fizycznej, który umożliwia ten kontakt) oraz umożliwiają daleko posuniętą personalizację (smartfon z reguły jest narzędziem osobistym).

Smartfony stały się katalizatorem rozwoju głównych wartości konsumpcjonizmu (materializm, indywidualizm, odczuwanie przyjemności). Dzięki ich osobistemu charakterowi (z którym wiąże się ograniczona możliwość kontroli rodzicielskiej), możliwe stało się jednoczesne docieranie ze spersonalizowanymi treściami do bardzo różnych osób. Reklamy przestały być jednakowe dla wszystkich odbiorców, a zaczęły odpowiadać osobistym preferencjom poszczególnych użytkowników, którzy poprzez swoją cyfrową aktywność, pozostawiają swoje *znaki szczególne* informujące o ich indywidualnych cechach charakteru, poglądach, stanie emocjonalnym, pragnieniach. Łatwość obsługi i stała obecność on-line przyspieszyły rozwój mediów społecznościowych i rozwinęły w nich mechaniki, które mają na celu utrzymanie uwagi użytkowników jak najdłużej (choćby poprzez spersonalizowane i niekończące się dostępne treści, system *lajków*, *lootboxy*, np.). Jednocześnie każdy może prowadzić w mediach społecznościowych swój osobisty profil publiczny, w którym będzie wyrażał siebie, starał się pozyskiwać i wchodzić w cyfrową interakcję z coraz większą liczbą osób obserwujących. W wirtualnej przestrzeni, do której portalem jest lekki i poręczny smartfon, można bez większego wysiłku zrobić zakupy, opłacić rachunki, podróżować, ćwiczyć z trenerem, spotkać się ze znajomymi, poznać

nowych ludzi, wyrazić swoją opinię, posłuchać ulubionej muzyki, obejrzeć film, zawsze być na bieżąco z najważniejszymi dla danej osoby sprawami. Jednocześnie wszystkie te aktywności mogą być wykonywane w szczególnie sposób, ponieważ każdy człowiek może w wirtualnej przestrzeni prezentować się inaczej, niż w przestrzeni fizycznej.

Z jednej strony na smartfonie można robić wciąż tylko to, co na komputerze, ale z drugiej strony dzięki ich mobilności czynności te stały się bardziej dostępne i bardziej osobiste. Wirtualna rzeczywistość stała się jeszcze bliższa człowiekowi. Dzięki smartfonom dostęp do niej stał się łatwiejszy niż kiedykolwiek, a liczba użytkowników podejmujących w niej różnorodne aktywności stale rośnie. Wraz ze smartfonami rozwijają się pokolenia cyfrowych tubylców, dla których dzielenie swojego życia na interakcje w świecie fizycznym i wirtualnym jest czymś naturalnym. Pomimo technologicznych ograniczeń wirtualna przestrzeń już teraz jest wystarczająco atrakcyjna, aby skupiać na sobie uwagę ludzi. Intensyfikując konsumpcyjne wartości (oraz czyniąc je bardziej egalitarnymi i łatwo dostępnymi), sprawia, że kontestowanie jej istnienia, jest czymś niezrozumiałym (zwłaszcza dla cyfrowego tubylca).

Poprzez smartfony do wirtualnej rzeczywistości *zapisuje się* coraz większa liczba ludzi, dla których staje się ona czymś oczywistym, staje się postmanowskim mitem. W dalszym etapie rozwoju wirtualnego świata wszystkie czynności, które już teraz są w nim wykonywane, będą możliwe do doświadczania na większym poziomie immersji (czyli zarazem oderwania od fizycznej przestrzeni). Smartfony są narzędziem w tym momencie zbyt ograniczonym, aby dostatecznie zwiększyć poczucie obecności w alternatywnym świecie. Dzięki nim jednak przygotowany jest już odpowiedni mit prawdziwej VR. Dzięki temu wejście do cyfrowej rzeczywistości, w której będzie można na własne oczy zobaczyć *żyjącego* awatara sprzedawcy cyfrowych ubrań, poczuć na sobie *ciężar* wybranego stroju, a następnie za niego zapłacić ruchem ręki, nie będzie niczym szokującym.

Ceną dla wszystkich korzyści, które przyniesie jednostkom i społeczeństwu VR, będzie przede wszystkim umniejszenie znaczenia

przestrzeni fizycznej. Dotychczasowe formy interakcji międzyludzkich twarzą w twarz ulegną daleko idącym przeobrażeniom, zmniejszy się ich częstotliwość, a część z nich zniknie. Społeczeństwo, które większą część codziennych aktywności będzie wykonywać w VR, będzie inne od obecnego, tak samo jak obecne jest inne od zbieracko-łowieckiego. *Inność* oznacza, że różne cechy zmieniają swoją istotność (pamięć, siła, wygląd zewnętrzny, np.) w sposób, który najlepiej odpowiada warunkom, w których ludzie w danym momencie historii żyją. Wraz z pojawieniem się na świecie komputerów rozpoczął się proces dostosowywania się ludzi do funkcjonowania w dualistycznej rzeczywistości – fizycznej i wirtualnej. I chociaż coraz większego znaczenia nabiera ta druga, to wbrew obiegowej opinii, nie dzieje się to na zasadzie totalnej rewolucji, ale ma charakter ewolucyjny.

W październiku 2021 roku Mark Zuckerberg zaprezentował swoją wizję VR, którą nazwał Metaverse (metawersum). W swojej prelekcji (Meta 2021) wprost mówił o niej jako o „następcy mobilnego Internetu” oraz że będzie to nowa platforma „jeszcze bardziej wciągająca, <będzie> jak ucieleśniony Internet (*embodied internet*)”, w którym „nie jesteś tylko obserwatorem doświadczenia, ale jesteś w doświadczeniu (*you're in the experience, not just looking at it*)”. W całym swoim projekcie kładł nacisk na elementy składowe VR, takie jak immersja, poczucie obecności i interakcja. W związku z tym projektem udostępniona została gra Horizon Worlds, która miała pełnić rolę wirtualnego świata konglomeratu Meta. Odbiór produkcji był jednak bardzo zły. Gra była krytykowana ze względu na słabą grafikę, ograniczone mechaniki i błędy w kodzie. Po roku od uruchomienia liczba aktywnych użytkowników wynosiła zaledwie 200 000 osób (Tassi 2022). Jest to dowód na to, że obecny rozwój technologii komputerowych nie pozwala jeszcze na znaczące pogłębienie złożoności VR, a dostęp do VR, który umożliwiają w tym momencie smartfony, jest dla społeczeństwa wystarczający.

8.5. Smartfony nie powinny mieć znaczenia (dla technosceptyków)

Z punktu widzenia konsumpcyjnego modelu społecznego bycie w stałym kontakcie z narzędziem, które umożliwia coraz bardziej indywidualne doświadczanie różnych form przyjemności, jest logicznym zachowaniem. Stąd aprioryczne zakładanie w badaniach naukowych, że czas używania smartfonów w jakiś sposób przyczynia się do uzależnienia od niego, jest błędem. Stan uzależnienia wiąże się z przymusowym wykonywaniem określonych czynności albo z przymusowym przyjmowaniem psychoaktywnych substancji chemicznych. Czy w przypadku smartfonów racjonalne jest traktowanie jako przymusu częstego korzystania z nich, biorąc pod uwagę fakt, że są one medium pośredniczącym pomiędzy człowiekiem a coraz bardziej istotnym społecznie światem wirtualnym? Ważnym elementem jest przecież także to, że smartfony obok ewentualnych negatywnych skutków (będących *ceną*, o której pisał Postman), dostarczają znaczącą liczbę korzyści. Odczuwany przez jednostki *przymus* korzystania ze smartfonów nie wynika z irracjonalnej, obiektywnie destrukcyjnej właściwości samego urządzenia, tylko – w dużym stopniu – z akceptowanego, przyjętego społecznie modelu życia. Wbrew pozorom korzystanie ze smartfonów jest czynnością społeczną. Owszem, w pewnym stopniu nastawioną na akcentowanie indywidualnego charakteru użytkownika, ale wciąż ukierunkowaną na przeżycia wspólnotowe. Różnica polega na tym, że doświadczanie wspólnoty i procesów społecznych w coraz większym stopniu przenosi się do przestrzeni wirtualnej, która stała się w zasadzie naturalną częścią życia. Czas spędzany przed ekranem smartfonu znaczy w tym momencie tyle, co czas spędzany codziennie w mechanicznych pojazdach (samochodach, autobusach, samolotach). Ludzie to robią, ponieważ społeczna ocena sumy korzyści jest wyższa niż potencjalnych strat.

Naukowa i medialna ocena negatywnego wpływu smartfonów na człowieka jest niespójna. Uwaga w obrębie tych dyskursów skupia się zwłaszcza na psychologicznych szkodach, które mają korelować z czasem spędzonym przed ekranem. Ze smartfonów korzystają wszyscy, ale to dzieci

i młodzież mają to robić w sposób szczególnie dla siebie niebezpieczny. Choć w tych ocenach zawarta jest intuicja, że konflikt tak naprawdę dotyczy rosnącego społecznie znaczenia przestrzeni wirtualnej, kosztem fizycznej, to nigdy jednak nie jest wyrażana ona wprost. W ramach technosceptycyzmu zakłada się określone negatywne konsekwencje, po czym niedostatecznie się je bada (znikoma liczba badań eksperymentalnych i podłużnych, niespójność metodologiczna) i ostatecznie pozostawia do weryfikacji naturalnemu biegowi wydarzeń. Większość osób zaangażowanych w ten dyskurs sama korzysta ze smartfonów i w jakimś stopniu żyje w dostępnej poprzez nie wirtualnej rzeczywistości. Na skutek tego akcentowane jest u technosceptyków zrozumienie znaczenia i powszechności smartfonów w społeczeństwie i w zasadzie nigdy nie proponuje się ich całkowitej eliminacji. Dobrze obrazuje to lid artykułu napisanego dla „Zwierciadła” przez Katarzynę Skrzydłowską-Kalukin (2019):

Mają gorszą pamięć, koncentrację, a więc i problemy w nauce. Tracą umiejętność czytania, ubożeje ich język. Nie rozwija się wyobraźnia, trudniej im poznawać świat, zrozumieć cudze emocje. Ale zamiast wyrwać smartfony dzieciom z rąk, lepiej sprawić, żeby w świecie realnym było ciekawiej.

Problem, który nie jest zrozumiany w obrębie technosceptycyzmu, wiąże się z tym, że świat realny oparty jest na tych samych podstawach, co tworzący się obok niego świat wirtualny. Konsumpcyjny model społeczny najpierw został przyjęty w przestrzeni fizycznej. VR natomiast ma potencjał do tego, aby uczynić go jeszcze bardziej dostępnym, indywidualnym i ciekawym. Zmiana społeczna, która przy udziale technologii pierwszorzędowych (jak chociażby plastik i komputery) dokonywała się na przestrzeni przeszło już stu lat, wciąż ewoluuje. **Jej rdzeń jednak pozostaje ten sam: doskonalenie wartości materializmu, indywidualizmu i odczuwania przyjemności. Zmiana ta nie jest możliwa do zatrzymania poprzez ingerowanie w jedną czy drugą technologię drugorzędową.**

Zasadnicze pytanie, które w ramach technosceptycyzmu należy zadać, jest pytaniem o wartości. Dlaczego w zasadzie niepokoi nas postęp technologiczny? Jeżeli obawa dotyczy oderwania od świata realnego,

to trzeba zastanowić się, które wartości tego świata są na tyle istotne, że nie będzie możliwe ich odtworzenie w rzeczywistości wirtualnej. Dodatkowym problemem jest zanurzenie w konsumpcyjny model społeczny utrudniający dodatkowo dostrzeganie spójnego kontinuum rozwoju technologicznego, który go wspiera i rozwija.

Żyjemy w modelu społecznym, w którym jedną z głównych wartości jest pomnażanie kapitału i stałe poprawianie jednostkowej sytuacji materialnej. Jedną z funkcji pomnożonego pieniądza, jest nabywanie za niego nowych przedmiotów i przedmiotów o wyższej jakości oraz doświadczeń, które nie są dostępne dla każdego. Proces ten może nie mieć końca, ponieważ wraz z rozwojem technicznym, produkowane są nowe rodzaje przedmiotów oraz udostępniane są nowe rodzaje doświadczeń. Wraz z rozwojem VR dostęp do różnorodnych dóbr konsumpcyjnych staje się coraz bardziej egalitarny, ponieważ w jego realiach znika część barier fizycznych i majątkowych. Opłacając dostęp do Internetu i abonament do interesującej kogoś usługi, możliwe będzie (a w ograniczonej formie już jest, np. internetowe zasoby edukacyjne lub rozrywkowe) przeżycie doświadczenia, które w przestrzeni fizycznej byłoby dostępne tylko dla nielicznych jednostek albo dla niektórych tylko grup społecznych. Oczywiście nie oznacza to, że nierówności całkowicie znikną (zapewne zawsze będzie dostępna jakaś forma usług premium i bardzo drogich innowacji), ponieważ taka sytuacja zatrzymałaby dalszy postęp. Nierówności pozostaną, jednak pomimo ich istnienia, większa część społeczeństwa będzie mogła partycypować w możliwościach oferowanych przez VR.

Żyjemy w czasach, w których jako społeczeństwo **wciąż** egzystujemy przede wszystkim w konsumpcyjnie ukierunkowanym świecie rzeczywistym, ale jednocześnie zaczynamy żyć **coraz bardziej** w konsumpcyjnie ukierunkowanym świecie wirtualnym. Znaczenie VR będzie przez następne pokolenia rosnąć, tak że któreś pokolenia w przyszłości będą już żyć **bardziej** w świecie wirtualnym, niż w rzeczywistym. Negatywne konsekwencje korzystania ze smartfonów, ku którym skierowana jest optyka technosceptycznych dyskursów, są negatywne dla jednostek żyjących bardziej

w świecie rzeczywistym, a nie dla tych, które będą żyły bardziej w świecie wirtualnym. Znajdujemy się w pośrednim momencie historii rozwoju VR, podczas którego doświadczamy ewolucyjnych procesów dostosowywania się do tej zmiany. W ramach technosceptycyzmu podejmowane są próby refleksyjnego przeżywania tych aspektów rzeczywistości. Jednak w momencie, w którym poddaje się je jednocześnie negatywnej ocenie (i traktuje jako degradację społeczeństwa), to reakcją powinno być zanegowanie rozwoju VR, a nie ingerowanie w same smartfony.

Smartfony są technologią drugiego rzędu, która realizuje założenia konsumpcyjnego modelu społecznego i jest punktem w rozwoju VR, która również taki model będzie realizować. Nie da się powstrzymać tego procesu poprzez skupianie się na samych smartfonach, zwłaszcza poprzez generalną akceptację ich istnienia. Jako że analizowane procesy mają charakter globalny, to również i reakcja na nie – aby była skuteczna – powinna mieć taką skalę. W przeciwnym wypadku (oraz bez rozumienia, że to nie smartfony są tak naprawdę problemem), technosceptyczne ostrzeżenie przed negatywnym wpływem smartfonów na ludzi, zostanie zapamiętane jako kolejna emanacja paniki moralnej skierowanej przeciw innowacjom technologicznym (tak jak wcześniej gry komputerowe i walkman, a w najnowszym wydaniu poruszenie wokół tematu sztucznej inteligencji).

Rodzice (którzy udzielili mi wywiadów pogłębionych) poprzez swoje zaniepokojenie kierunkiem rozwoju technologii i jednoczesną bezsilność wobec generowanych przez nią przemian, mogą mieć poczucie braku sprawstwa. Z jednej strony kierują się moralnym imperatywem, aby utrzymać uwagę swoich dzieci przy realnym świecie przez jak najdłuższy czas, ale z drugiej podświadomie godzą się na to, że te starania nie przyniosą oczekiwanego przez nich efektu. Z ich perspektywy to technologia determinuje przyszłość ich dzieci, a rola człowieka sprowadza się do przyjęcia postawy podporządkowania. Jednak dzieje się tak dlatego, że rodzice ci uczestniczą w dominującym w fizycznej rzeczywistości modelu społecznym. Jest to konsumpcyjny wzorzec obejmujący swoim zasięgiem najszersze spektrum

grup społecznych. Emanacja tego wzorca w świecie wirtualnym, w którym większość jego elementów jest bardziej intensywna i dopasowana do indywidualnych potrzeb każdego człowieka, wywołuje poczucie niepokoju. Jednak również w tym przypadku jest to obawa przed tym, że dzieci tak naprawdę będą konsumowały *bardziej i więcej*. Interpretuję to jako wyraz społecznego wyobrażenia na temat konsumpcjonizmu, zgodnie z którym nie wypada publicznie okazywać dla niego aprobaty, mimo że większość osób żyje zgodnie z jego wartościami.

Technosceptyczna postawa, która w spójny sposób jest odpowiedzią na zagrożenia związane z innowacjami technologicznymi, polega na zdecydowanym zwrocie ku rzeczywistości. W jej ramach znajduje się rezygnacja z korzyści, które daje technologia i rozwój VR i kategoryczne zwrócenie się ku fizycznej przestrzeni. Przykłady takich postaw z konieczności znajdują się na peryferiach systemu ogólnospołecznego. Przykładem tego są różnorodne koncepcje samowystarczalności rolniczej i uprawiania roli np. według zasad permakultury albo próby życia bez pieniędzy. Takie sposoby życia wymagają, aby system wartości jednostki rzeczywiście opierał się na fundamentach alternatywnych względem konsumpcjonizmu. Osoby, które podejmują się takiego życia, muszą skupić się na świecie realnym, ponieważ od tego zależy ich przeżycie. Konieczne staje się codzienne obcowanie z ziemią, roślinami, zwierzętami i pracą fizyczną wykonywaną nie dla kogoś, tylko dla siebie. Technologia nawet jeśli jest w życiu takiego człowieka obecna, to pełni rolę dodatku. W sytuacji, w której dla kogoś nadrzędnymi wartościami stają się na przykład umiar, obcowanie z naturą i dbanie o nią, samowystarczalność, skupienie się na życiu tu i teraz, bez konieczności planowania swojej przyszłości, VR nie będzie atrakcyjną opcją do *zamieszkania*.

Technosceptycyzm, który ma realną szansę powodzenia, znajduje się na takich peryferiach systemu społecznego. I w zasadzie z samej swojej istoty (peryferyjności) według jego zasad może żyć raczej niewielka część społeczeństwa. W innym przypadku technosceptycyzm będzie powracającym

echem poprzednich generacji, zbanalizowaną formą biernego buntu wobec przemożnej siły technologii.

ZAKOŃCZENIE

W pracy zaprezentowałem koncepcję technologii pierwszego i drugiego rzędu. Na przykładzie technosceptycznych dyskursów prowadzonych w odniesieniu do smartfonów pokazałem, jak skupianie się na innowacji drugorzędowej może skutkować pominięciem istoty problemów, które wynikają z postępu technologicznego. W przypadku smartfonów oznacza to przypisywanie im szeregu negatywnych cech, które mają prowadzić u osób z nich korzystających (zwłaszcza dzieci) do zaistnienia lub pogłębienia się problemów psychicznych, fizycznych i społecznych. Problemy te mają z kolei ingerować w zastany porządek społeczny i dokonywać pejoratywnie postrzeganych zmian w obrębie rytuałów społecznych, interakcji międzyludzkich i systemów wartości. Takie postrzeganie smartfonów jest zarazem wyrazem troski o przyszłość dzieci i młodzieży, które w świetle technosceptycznej definicji sytuacji spędzają w nich niebezpiecznie dużo czasu, zaniedbując przez to otaczającą ich rzeczywistość.

Skupienie się w taki sposób na drugorzędowej technologii (smartfonach) sprawia, że pominięte zostają kwestie przyczynowości i ewolucyjnego procesu zmiany społecznej. Smartfony nie są technologią, która *spadła na Ziemię niczym grom z jasnego nieba* i poprzez swoją istotę zawładnęła uwagą i wyobraźnią dzieci i młodzieży. Smartfony są technologią przejściową znajdującą się w kontinuum postępu technologicznego związanego z komputerami i stanowią współczesną emanację możliwości tego obszaru ludzkiej wiedzy i technologii. Jednocześnie zostały wdrożone do społeczeństwa w konkretnym momencie jego rozwoju i zaadaptowane do dominującego aktualnie zbioru społecznych potrzeb i systemu wartości. Wynika z tego, że to nie smartfony są problemem, ale ogólnospołeczny model, do którego dostrajane są funkcjonalności poszczególnych innowacji.

Za dominujący współcześnie model społeczny uważam konsumpcjonizm. Kształtował się on i przeobrażał (co nadal ma miejsce) na przestrzeni dziesięcioleci, przy istotnym współdziałaniu technologii pierwszorzędowych. Wynikające z niego wartości (przede wszystkim materializm, indywidualizm i odczuwanie przyjemności) są głównymi wyznacznikami charakteru i funkcji, które pełnią technologie drugorzędowe. Smartfony są technologią, która umożliwia doświadczanie ich w bardziej intensywny sposób i poprzedzają inną technologię drugorzędową (VR), która w jeszcze większym stopniu to umożliwi.

W mojej pracy problem funkcjonowania smartfonów w społeczeństwie traktowałem jako wspólny w obrębie państw, w których się one upowszechniły. Rozumiem jednak, że zasadna może być wątpliwość, czy rzeczywiście uprawnione jest opisywanie poziomu technologicznego rozwoju Polski na tle państw Europy Zachodniej, których rozwój ekonomiczny i gospodarczy po II Wojnie Światowej przebiegał szybciej.

Do lat 90. XX wieku historia ekspansji poszczególnych technologii w Polsce istotnie różniła się od historii będącej udziałem państw zachodniej Europy i Stanów Zjednoczonych. W czasach, kiedy konsumpcyjny model życia dynamicznie rozwijał się w krajach kapitalistycznych, Polacy borykali się z problemami gospodarczymi Polski Ludowej. W wyniku tych różnic (braku albo ograniczonej dostępności poszczególnych technologii) do Polski nie dotarła np. panika moralna związana z automatami do gier z lat 70. z USA. Jednocześnie część innowacji prędzej czy później trafiała na polski rynek, jednak zazwyczaj odbywało się to z opóźnieniem, jak w przypadku polskiej wersji przenośnego odtwarzacza kasetowego „Kajtek” (odpowiednik Sony Walkmana), który zaczął być produkowany pod koniec lat 80.

Lata 90. są okresem, w którym Polska sukcesywnie dostosowywała swoją gospodarkę do warunków kapitalistycznych. To w tym czasie poszczególne technologie coraz bardziej zyskiwały na popularności, a ich użytkowanie zaczynało być coraz bardziej zbliżone do tego, na co już od dawna mógł pozwolić sobie obywatel Zachodu. I tak jak historia np. telewizji satelitarnej

w Polsce jest diametralnie różna od historii telewizji satelitarnej w USA (zob. Jajko 2016), stopniowo pojawiające się na świecie innowacje zaczęły docierać do Polski w podobnym czasie, co do innych krajów na świecie.

Przykładem takiej technologii są właśnie smartfony. Były one dostępne w Polsce od początku ich istnienia, tj. od lat 2007-2010. Bariery gospodarcze, które występowały w czasach Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej i w latach 90., w dużym stopniu się zatarły. Zgodnie z danymi Eurostatu, obecnie możliwe jest bezpośrednie porównywanie rozwoju technologii cyfrowych w Polsce i pozostałych krajach Europy (zob. Eurostat 2022). Polska uczestniczy więc również w globalnej dyskusji nad negatywnym wpływem smartfonów na życie społeczne, co wynika z mojej analizy dyskursu medialnego. W obecnym w Polsce technosceptycyzmie nie dostrzegam jakiegoś specyficznego regionalnego charakteru. Jego specyfika jest wspólna krajom, w których smartfony stały się ważną częścią życia społecznego.

*

Ta praca doktorska jest punktem wyjścia dla alternatywnego w stosunku do głównego nurtu badań sposobu analizowania wpływu technologii na zmianę społeczną. Głównym sposobem jest technosceptycyzm, w ramach którego bada się możliwe negatywne następstwa adaptacji poszczególnej technologii w społeczeństwie. Odmienność zaproponowanego przeze mnie podejścia polega przede wszystkim na interpretowaniu rzeczywistości społecznej w sposób konstruktywistyczny, co w tym wypadku oznacza wyjście poza obręb uniwersum symbolicznego, w którym się znajdujemy. Technosceptycyzm ostrzega przed różnymi technologiami, ponieważ zakłada możliwość degradacji społeczeństwa za ich przyczyną. Oznacza to, że jednocześnie staje w obronie jakiegoś konkretnego uniwersum symbolicznego. Poprzez przyjęcie takiej orientacji badawczej w ramach technosceptycyzmu trudno jest dostrzec, że dana technologia **nie tyle szkodzi** społeczeństwu w ogólności, **co je po prostu zmienia** zgodnie z logiką uniwersum symbolicznego, w którym ma swoje źródło i na potrzeby którego została zaprojektowana. Poprzez zaproponowany

przeze mnie sposób analizowania rzeczywistości w kategoriach technologii pierwszego i drugiego rzędu, łatwiejsze jest dostrzeżenie takich niuansów.

Jednocześnie ze względu na fakt, że ta rozprawa pełni funkcję wprowadzenia do tej koncepcji, konieczne jest wskazanie obszarów, które wymagają dalszych badań.

Przede wszystkim należy przeprowadzić analizę historyczną poszczególnych technologii pod kątem ich pierwszo- i drugorzędności. Potrzebna jest systematyczna analiza, umożliwiająca rozpisanie i zmapowanie połączeń pomiędzy różnymi innowacjami (która technologia wynika z której), która wzbogacona zostanie o kontekst społeczny ich adaptacji. Poprzez wzbogacenie rozumieniem obserwację i interpretację społecznej reakcji na konkretną technologię np. panikę moralną, czy przeciwnie, ogólnospołeczny entuzjazm.

Ważną kwestią pozostaje analiza technosceptycyzmu jako fenomenu społecznego na przestrzeni wielu lat. Chodzi nie tyle o stworzenie historycznego wykładu na ten temat, co identyfikację a następnie weryfikację jego tez, które były podnoszone względem jakiejś konkretnej technologii. Za szczególnie istotne uważam (ze względu na niektóre podobieństwa do tematu smartfonów) takie przeanalizowanie wątku telewizji. Widzę potrzebę systematycznego rozpisania głównych zarzutów i obaw, które były na przestrzeni lat kierowane wobec tej technologii, aby następnie zweryfikować ich słusność na podstawie danych zastanych. Odpowiedź na pytanie o to, w jakim stopniu sprawdziły się przewidywania technosceptyków w odniesieniu do telewizji, może być pomocna przy analizowaniu prowadzonej współcześnie dyskusji nad mediami cyfrowymi (smartfony, AI, VR, itp.). Dodatkowo, ciekawym punktem odniesienia może być przypadek Polski, ponieważ ze względu na PRL, kwestie związane z telewizją były w naszym kraju inne albo pojawiły się w innym czasie niż np. w USA.

Pogłębienia wymaga również wątek różnic międzypokoleniowych, sprawczości dzieci i technosceptycyzmu rodziców. W zrealizowanym przeze mnie badaniu eksploracyjnym wśród rodziców pojawił się wątek konfliktu pomiędzy wyznawanym systemem wartości (*nie chcę, aby dziecko tyle czasu spędzało przy telefonie*), a poczuciem zmiany społecznej, na którą nie ma

się wpływu (*takie są czasy, nic z tym nie mogę zrobić*). Jest to kwestia istotna z punktu widzenia dyskusji nad słusnością tez determinizmu technologicznego, sprawczości samej technologii, ale również zmian w obrębie rodziny i roli rodzica. Ważnym wątkiem jest to, że ci sami rodzice, którzy postrzegają negatywnie korzystanie przez własne dzieci ze smartfonów, również są ich użytkownikami. Jest to nietypowa sytuacja, która również odnosi do zagadnienia determinizmu, odgrywania ról społecznych, radzenia sobie z dysonansem poznawczym.

Wreszcie istotną wartość poznawczą dałoby porównanie sytuacji związanej z upowszechnieniem się mediów cyfrowych i politycznej reakcji na nią w państwach Zachodu i Azji. Zwłaszcza kontekst chiński wyróżnia się zarówno pod kątem domniemanych problemów wśród młodzieży, jak i w sposobach przeciwdziałania im przez organy państwowe. Wokół tego zjawiska krzyżują się interesy globalnych korporacji, świata polityki i jednostek oraz praw człowieka i wolności obywatelskich.

EPILOG

CZY W GORĄCEJ WODZIE ZNAJDUJE SIĘ JESZCZE ŻYWA ŻABA?

W prologu napisałem, że „w odniesieniu do czasu, w którym upowszechniły się smartfony, nie ma potrzeby pytać jak Bernstein *dlaczego weszliśmy wtedy do letniej wody?*, tylko należy się raczej zastanowić, czy w tej wrzącej już wodzie znajduje się w ogóle jeszcze żywa żaba?”.

Bernstein w swojej książce przedstawiła sposoby, które według niej mogą do pewnego stopnia zatrzymać negatywne oddziaływanie smartfonów na użytkowników. W tym zaproponowanym schemacie wyjścia z trudnej sytuacji, w której znaleźliśmy się jako społeczeństwo (założenie o żabie znajdującej się we wciąż jeszcze tylko letniej wodzie), zawarte jest przeświadczenie o ludzkiej podmiotowości i sprawczości. Bernstein zakłada, że przy współdziałaniu rozumu, woli i kontroli instytucjonalnej, ludzie będą w stanie powstrzymać silne procesy społeczne, które dzieją się tu i teraz. Jest to podejście zbieżne z tym, które propagował Postman:

Najlepszym sposobem postrzegania technologii jako dziwnego intruza jest pamiętanie, że technologia nie jest częścią Bożego planu, ale produktem ludzkiej kreatywności i pychy, a jej zdolność do czynienia dobra lub zła zależy wyłącznie od ludzkiej świadomości tego, co robi dla nas i z nami. (Postman 1998: 5)

Z kwestią, że ludzie mają zdolność do wpływania na rzeczywistość, nie będę polemizować. W wątpliwość poddaję natomiast możliwość powodzenia operacji przeciwdziałania negatywnym (według technosceptyków) skutkom upowszechnienia w społeczeństwie smartfonów, która miałaby polegać na uświadamianiu ludzi. Oczywiście otwarte jest pytanie o to, co należy traktować jako *sukces*? Czy uświadomienie czegoś *jakiegś* (choćby niewielkiej) części społeczeństwa, która postanowi naprawdę zmienić swoje życie, czy też większości społeczeństwa? Zakładam, że chodzi o to,

aby z *naprawionego* sposobu korzystania z mediów cyfrowych, uczynić jednak normę społeczną, więc do takiej perspektywy się odniosę.

Uważam, że diagnozy Bernstein są błędne, a zaproponowane recepty nieskuteczne, gdyż identyfikują problem z upowszechnieniem się smartfonów w 2009 roku. Wątek ten jest obecny w mojej pracy od samego jej początku i tutaj raz jeszcze musi wybrzmieć. Smartfony są technologią drugiego rzędu, która co najwyżej w bardzo widoczny sposób pokazała wokół jakich wartości zbudowany jest współczesny globalny model społeczny. W żadnym razie nie są ich początkiem. To nie smartfony wywołały hejt, uproszczoną formę przekazu, postprawdę, tiktokizację świata, uzależnienie od hazardu i gier, indywidualizację, rozpad więzi społecznych. Smartfony są jedynie pochodną dużo starszych od nich procesów, w wyniku których zinternalizowany został konsumpcyjny, wysoce zindywidualizowany i nastawiony na przeżywanie przyjemności system wartości. To nie w momencie wyprodukowania pierwszego smartfonu powstał Big Tech; to nie w 2007 czy 2009 roku powstały wielkie korporacje, które bywają oskarżane o sterowanie rzeczywistością ekonomiczną, polityczną i społeczną.

Propozycje uregulowania dostępu do mediów cyfrowych oraz wywierania presji kulturowej, aby następne pokolenia nauczyły się inaczej z nich korzystać, zawierają w sobie swego rodzaju sprzeczność. Prawne regulacje z konieczności muszą wiązać się ze zwiększeniem kontroli państwowej nad obywatelami; tym, co legitymizuje takie działanie, jest przeświadczenie o braku zdolności pojedynczych ludzi do prawidłowego i autonomicznego decydowania o swoim życiu; zakłada również, że państwo taką zdolność posiada względem regulowania życia swoich obywateli. Z kolei presja kulturowa zakłada, że wolni, autonomiczni ludzie będą w stanie podjąć samodzielnie prawidłową decyzję dotyczącą własnego życia.

Wynika z tego, że albo ludzie naprawdę nie potrafią sami podejmować dobrych (z punktu widzenia osób nadzorujących) dla siebie decyzji, albo że takie decyzje podejmują, tylko że opierają się na subiektywnym kryterium dobra-zła (ukształtowanym w jakimś określonym uniwersum symbolicznym).

Innymi słowy obawiam się, że smartfony pojawiły się w momencie, w którym żaba już dawno zaczęła traktować ból wywołany oparzeniami we wrzątku jako dokuczliwy, ale jednak warty wytrzymania koszt. Najtrafniejsze pytanie, które oddaje sedno mojego rozumowania, jest następujące: czy żaba tak naprawdę chce wyjść ze wrzątku, w którym od dawna już siedzi?

SPIS TABEL

Tytuł	Strona
Tabela 1. Rodzaje badań nad PSU	84
Tabela 2. PSU a relacje społeczne	89

SPIS ILUSTRACJI

Tytuł	Strona
Ilustracja 1. Fragment rozgrywki z gry „Death Race” z 1976r.	29
Ilustracja 2. Schemat obiegu kultury	67
Ilustracja 3. Diagram <i>PRISMA</i>	76
Ilustracja 4. Kadr ze spotu „Odłóż smartfon i żyj”	109

BIBLIOGRAFIA

Akbari, M., E. Zamani, G. Fioravanti, i S. Casale. 2021. „Psychometric Properties of the Metacognitions about Smartphone Use Questionnaire (MSUQ) in a Sample of Iranians”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 114. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106722.

Andrade, A. L. M., A. Scatena, B. de Oliveira Pinheiro, W. A. de Oliveira, F. M. Lopes, i D. De Micheli. 2021. „Psychometric Properties of the Smartphone Addiction Inventory (SPAI-BR) in Brazilian Adolescents”. *International Journal of Mental Health and Addiction*. doi: 10.1007/s11469-021-00542-x.

Andrade, ALM, A. Scatena, GD Martins, BD Pinheiro, AB da Silva, CC Enes, WA de Oliveira, i DJ Kim. 2020. „Validation of Smartphone Addiction Scale - Short Version (SAS-SV) in Brazilian Adolescents”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 110. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106540.

Andrady, Anthony L., i Mike A. Neal. 2009. „Applications and Societal Benefits of Plastics”. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 364(1526):1977–84. doi: 10.1098/rstb.2008.0304.

Annoni, AM, S. Petrocchi, AL Camerini, i L. Marciano. 2021. „The Relationship between Social Anxiety, Smartphone Use, Dispositional Trust, and Problematic Smartphone Use: A Moderated Mediation Model”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 18(5). doi: 10.3390/ijerph18052452.

Armstrong, Kathryn. 2023. „Netherlands: Phone Ban Announced to Stop School Disruptions”. *BBC News*, Pobrano: 5 lipca 2023 (<https://www.bbc.com/news/world-europe-66107027>).

Arrivillaga, C., L. Rey, i N. Extremera. 2020. „Adolescents' Problematic Internet and Smartphone Use Is Related to Suicide Ideation: Does Emotional Intelligence Make a Difference?” *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 110. doi: 10.1016/j.chb.2020.106375.

Badanie radiowe. 2022. „Komitet Badań Radiowych”. Pobrano 6 lipiec 2022 (<https://badaniaradiowe.pl/>).

Baekeland, L. H. 1909. „The Synthesis, Constitution, and Uses of Bakelite.” *Journal of Industrial & Engineering Chemistry* 1(3):149–61. doi: 10.1021/ie50003a004.

Bai, C., XM Chen, i KQ Han. 2020. „Mobile Phone Addiction and School Performance among Chinese Adolescents from Low-Income Families: A

- Balicki, Bogdan, red. 2010. *Radykalny konstrukttywizm: antologia*. Wydanie I. Wrocław: Wydawnictwo Gajt.
- Barker, Chris. 2016. *Cultural studies: theory and practice*. 5th edition. Los Angeles: SAGE.
- Barnes, David K. A., Francois Galgani, Richard C. Thompson, i Morton Barlaz. 2009. „Accumulation and Fragmentation of Plastic Debris in Global Environments”. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 364(1526):1985–98. doi: 10.1098/rstb.2008.0205.
- Bartkowski, Wiesław. 2021. „Zbyt szybko uwierzyliśmy, że im bardziej będziemy podłączeni, tym lepiej. Technologia daje nam tylko złudzenie relacji”. *Newsweek*. Pobrano 13 grudnia 2022 (<https://www.newsweek.pl/psychologia/zbyt-szybko-uwierzyalismy-ze-im-bardziej-bedziemy-podlaczeni-tym-lepiej-technologia/npjlz45>).
- Benites-Zapata, V. A., V. E. Jiménez-Torres, i M. P. Ayala-Roldán. 2021. „Problematic smartphone use is associated with de Quervain’s tenosynovitis symptomatology among young adults”. *Musculoskeletal Science and Practice* 53. doi: 10.1016/j.msksp.2021.102356.
- Berger, Peter L., i Thomas Luckmann. 1991. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Repr. in Penguin Books. London: Penguin Books.
- Berger, Peter Ludwig, Thomas Luckmann, i Wydawnictwo Naukowe PWN. 2020. *Spoleczne tworzenie rzeczywistosci: traktat z socjologii wiedzy*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bernstein, Gaia. 2023. *Unwired: gaining control over addictive technologies*. Cambridge, United Kingdom ; New York, NY: Cambridge University Press.
- Bimber, B. 1994. „Three Faces of Technological Determinism”. S. 79–100 w *Does Technology Drive History?*, zredagowane przez R. Smith M. i L. Marx. Cambridge: MA: MIT Press.
- Bińczyk, Ewa. 2013. „(Post)konstrukttywizm na temat technonauki”. *AVANT. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej* (1):54–76.
- Blumenthal, Ralph. 1976. „‘Death Race’”. *The New York Times*.
- Bocock, Robert. 1993. *Consumption*. 1. wyd. London: Routledge.
- Booth, Andy M., Bjørn Henrik Hansen, Max Frenzel, Heidi Johnsen, i Dag Altin. 2016. „Uptake and Toxicity of Methylmethacrylate-Based Nanoplastic Particles in Aquatic Organisms: Ecotoxicity and Uptake of Nanoplastic Particles”. *Environmental Toxicology and Chemistry* 35(7):1641–49. doi: 10.1002/etc.3076.

- Brydson, J. A. 1999. *Plastics materials*. 7th ed. Oxford ; Boston: Butterworth-Heinemann.
- Buchanan, Levi. 2008. „Death Race”. *IGN*. Pobrano 15 lipiec 2022 (<https://www.ign.com/articles/2008/08/23/death-race>).
- Buckingham, David. 1998. „Review Essay: Children of the Electronic Age?: Digital Media and the New Generational Rhetoric”. *European Journal of Communication* 13(4):557–65. doi: 10.1177/0267323198013004007.
- Bull, Michael. 2006. *Sounding out the City: Personal Stereos and the Management of Everyday Life*. Oxford New York: Berg.
- Burr, Vivien. 2015. *Social constructionism*. Third edition. Hove, East Sussex ; New York, NY: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Busby, Mattha. 2018. „Social Media Copies Gambling Methods «to Create Psychological Cravings»”. *The Guardian*.
- Busch, PA, GI Hausvik, OK Ropstad, i D. Pettersen. 2021. „Smartphone Usage among Older Adults”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 121. doi: 10.1016/j.chb.2021.106783.
- Busch, Peter André, i Stephen McCarthy. 2021. „Antecedents and Consequences of Problematic Smartphone Use: A Systematic Literature Review of an Emerging Research Area”. *Computers in Human Behavior* 114:106414. doi: 10.1016/j.chb.2020.106414.
- Button, S. 1981. „Tuning in to rappers”. *Money*.
- Camerini, A. L., T. Gerosa, i L. Marciano. 2020. „Predicting problematic smartphone use over time in adolescence: A latent class regression analysis of online and offline activities”. *New Media and Society*. doi: 10.1177/1461444820948809.
- Campbell, Joseph. 2008. *The hero with a thousand faces*. 3rd ed. Novato, Calif: New World Library.
- Campbell-Kelly, Martin, i Daniel D. Garcia-Swartz. 2015. *From mainframes to smartphones: a history of the international computer industry*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Canale, N., A. Vieno, M. Doro, ER Mineo, C. Marino, i J. Billieux. 2019. „Emotion-Related Impulsivity Moderates the Cognitive Interference Effect of Smartphone Availability on Working Memory”. *SCIENTIFIC REPORTS* 9. doi: 10.1038/s41598-019-54911-7.
- Casale, S., L. Caponi, i G. Fioravanti. 2020. „Metacognitions about Problematic Smartphone Use: Development of a Self-Report Measure”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 109. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106484.

- Chamas, Ali, Hyunjin Moon, Jiajia Zheng, Yang Qiu, Tarnuma Tabassum, Jun Hee Jang, Mahdi Abu-Omar, Susannah L. Scott, i Sangwon Suh. 2020. „Degradation Rates of Plastics in the Environment”. *ACS Sustainable Chemistry & Engineering* 8(9):3494–3511. doi: 10.1021/acssuschemeng.9b06635.
- Champ, Joseph G. 2008. „Horizontal Power, Vertical Weakness: Enhancing the “Circuit of Culture””. *Popular Communication* 6(2):85–102. doi: 10.1080/15405700801977426.
- Chatterjee, S., i S. K. Kar. 2021. „Smartphone Addiction and Quality of Sleep among Indian Medical Students”. *Psychiatry (New York)* 84(2):182–91. doi: 10.1080/00332747.2021.1907870.
- Chen, B., F. Liu, S. Ding, X. Ying, L. Wang, i Y. Wen. 2017. „Gender differences in factors associated with smartphone addiction: A cross-sectional study among medical college students”. *BMC Psychiatry* 17(1). doi: 10.1186/s12888-017-1503-z.
- Chen, JK, i WC Wu. 2021. „Reciprocal Relationships between Sleep Problems and Problematic Smartphone Use in Taiwan: Cross-Lagged Panel Study”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 18(14). doi: 10.3390/ijerph18147438.
- Chętkowski, Dariusz. 2023. „Bezwzględnie zakazać smartfonów? W polskich szkołach może dochodzić do absurdalnych sytuacji”. *Polityka*. Pobrano 9 sierpień 2023 (<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/spoleczenstwo/2221800,1,bezwzgle-dnie-zakazac-smartfonow-w-polskich-szkolach-moze-dochodzic-do-absurdalnych-sytuacji.read>).
- Cieślarek, Paweł. 2013. „Konserwatyzm kulturowy Neila Postmana jako podejście kulturoznawcze osadzone w perspektywie teoretycznej i tradycji intelektualnej ekologii mediów”. *Politeja* (26):323–52. doi: 10.12797/Politeja.10.2013.26.15.
- Cipresso, Pietro, Irene Alice Chicchi Giglioli, Mariano Alcañiz Raya, i Giuseppe Riva. 2018. „The Past, Present, and Future of Virtual and Augmented Reality Research: A Network and Cluster Analysis of the Literature”. *Frontiers in Psychology* 9:2086. doi: 10.3389/fpsyg.2018.02086.
- Coaston, Jane. 2019. „The Top House Republican Is Blaming Video Games for the Weekend’s Mass Shootings”. *Vox*. Pobrano 12 lipiec 2022 (<https://www.vox.com/2019/8/4/20753725/el-paso-dayton-shootings-video-games-gop-mccarthy>).
- Cockfield, Arthur J. 2010. „Individual Autonomy, Law, and Technology: Should Soft Determinism Guide Legal Analysis?” *Bulletin of Science, Technology & Society* 30(1):4–8. doi: 10.1177/0270467609357452.

Cohen, Stanley. 2011. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. Abingdon, Oxon ; New York: Routledge.

Contractor, AA, SB Frankfurt, NH Weiss, i JD Elhai. 2017. „Latent-Level Relations between DSM-5 PTSD Symptom Clusters and Problematic Smartphone Use”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 72:170–77. doi: 10.1016/j.chb.2017.02.051.

Creswell, John W. 2013a. *Projektowanie badań naukowych. Metody jakościowe, ilościowe i mieszane*. 1. wyd. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Creswell, John W. 2013b. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches*. 3rd ed. Los Angeles: SAGE Publications.

Curtin, Patricia A., i T. Kenn Gaither. 2005. „Privileging Identity, Difference, and Power: The Circuit of Culture As a Basis for Public Relations Theory”. *Journal of Public Relations Research* 17(2):91–115. doi: 10.1207/s1532754xjpr1702_3.

Czarnecka, Katarzyna. 2015. „Ofiary cyfrowej rewolucji”. *Polityka*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.polityka.pl/jamyoni/1641011,1,ofiary-cyfrowej-rewolucji.read>).

Dafoe, Allan. 2015. „On Technological Determinism: A Typology, Scope Conditions, and a Mechanism”. *Science, Technology, & Human Values* 40(6):1047–76. doi: 10.1177/0162243915579283.

Davis, Heather. 2020. „Life & Death in the Anthropocene: A Short History of Plastic”. w *The Routledge companion to critical approaches to contemporary architecture*, zredagowane przez S. Chattopadhyay i J. White. New York ; London: Routledge/Taylor & Francis Group.

Demkow-Jania, M., M. Kopera, EM Trucco, P. Kobylinski, A. Klimkiewicz, M. Abramowska, A. Mach, i A. Jakubczyk. 2021. „Substance Use Disorder Status Moderates the Association between Personality Traits and Problematic Mobile Phone/Internet Use”. *JOURNAL OF CLINICAL MEDICINE* 10(5). doi: 10.3390/jcm10050919.

Departament Monitoringu. 2013. *Rynek telewizyjny w IV kwartale 2012 r.* Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.

Departament Monitoringu. 2017. *Rynek telewizyjny w IV kwartale 2016 r.* Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.

Departament Monitoringu. 2020. *Rynek telewizyjny w IV kwartale 2019 r.* Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.

- Dickerson, Kelly, Peter Gerhardstein, i Alecia Moser. 2017. „The Role of the Human Mirror Neuron System in Supporting Communication in a Digital World”. *Frontiers in Psychology* 8:698. doi: 10.3389/fpsyg.2017.00698.
- Dill-Shackleford, Karen, red. 2014. *The Oxford Handbook of Media Psychology*. 1. issued as an Oxford Univ. Press paperback. Oxford: Oxford University Press.
- Dixon-Luinenburg, Miranda. 2022. „A Survey on Global Mental Well-Being Shows That the Kids Are Not All Right”. *Vox*. Pobrano 20 maj 2022 (<https://www.vox.com/23013483/mental-health-pandemic-young-people-sapien-labs>).
- Du Gay, Paul. 2013. *Doing cultural studies: the story of the Sony Walkman*. Second edition. Los Angeles, CA: Sage Publications.
- Eichenberg, C., M. Schott, i A. Schroiff. 2019. „Comparison of Students With and Without Problematic Smartphone Use in Light of Attachment Style”. *FRONTIERS IN PSYCHIATRY* 10. doi: 10.3389/fpsyt.2019.00681.
- Elhai, J. D., D. McKay, H. Yang, C. Minaya, C. Montag, i G. J. G. Asmundson. 2021. „Health anxiety related to problematic smartphone use and gaming disorder severity during COVID-19: Fear of missing out as a mediator”. *Human Behavior and Emerging Technologies* 3(1):137–46. doi: 10.1002/hbe2.227.
- Elhai, J. D., D. Rozgonjuk, A. M. Alghraibeh, J. C. Levine, A. A. Alafnan, A. A. Aldraiweesh, S. S. Aljomaa, i B. J. Hall. 2020. „Excessive reassurance seeking mediates relations between rumination and problematic smartphone use”. *Bulletin of the Menninger Clinic* 84(2):137–55. doi: 10.1521/bumc_2020_84_07.
- Elhai, J. D., D. Rozgonjuk, C. Yildirim, A. M. Alghraibeh, i A. A. Alafnan. 2019. „Worry and anger are associated with latent classes of problematic smartphone use severity among college students”. *Journal of Affective Disorders* 246:209–16. doi: 10.1016/j.jad.2018.12.047.
- Elhai, J. D., J. K. Vasquez, S. D. Lustgarten, J. C. Levine, i B. J. Hall. 2018. „Proneness to Boredom Mediates Relationships Between Problematic Smartphone Use With Depression and Anxiety Severity”. *Social Science Computer Review* 36(6):707–20. doi: 10.1177/0894439317741087.
- Elhai, J. D., H. Yang, A. E. Dempsey, i C. Montag. 2020. „Rumination and negative smartphone use expectancies are associated with greater levels of problematic smartphone use: A latent class analysis”. *Psychiatry Research* 285. doi: 10.1016/j.psychres.2020.112845.
- Elhai, J. D., H. Yang, D. McKay, i G. J. G. Asmundson. 2020. „COVID-19 anxiety symptoms associated with problematic smartphone use severity in Chinese adults”. *Journal of Affective Disorders* 274:576–82. doi: 10.1016/j.jad.2020.05.080.

Elhai, JD, EF Gallinari, D. Rozgonjuk, i HB Yang. 2020. „Depression, Anxiety and Fear of Missing out as Correlates of Social, Non-Social and Problematic Smartphone Use”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 105. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106335.

Elhai, JD, JC Levine, AM Alghraibeh, AA Alafnan, AA Aldraiweesh, i BJ Hall. 2018. „Fear of Missing out: Testing Relationships with Negative Affectivity, Online Social Engagement, and Problematic Smartphone Use”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 89:289–98. doi: 10.1016/j.chb.2018.08.020.

Elhai, JD, JC Levine, RD Dvorak, i BJ Hall. 2016. „Fear of Missing out, Need for Touch, Anxiety and Depression Are Related to Problematic Smartphone Use”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 63:509–16. doi: 10.1016/j.chb.2016.05.079.

Elhai, JD, JC Levine, KD O’Brien, i C. Armour. 2018. „Distress Tolerance and Mindfulness Mediate Relations between Depression and Anxiety Sensitivity with Problematic Smartphone Use”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 84:477–84. doi: 10.1016/j.chb.2018.03.026.

Eurostat. 2022. „Digital Society Statistics at Regional Level”. *Eurostat*. Pobrano 22 sierpień 2023 (https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_society_statistics_at_regional_level).

Extremera, N., C. Quintana-Orts, N. Sanchez-Alvarez, i L. Rey. 2019. „The Role of Cognitive Emotion Regulation Strategies on Problematic Smartphone Use: Comparison between Problematic and Non-Problematic Adolescent Users”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 16(17). doi: 10.3390/ijerph16173142.

Fakt. 2015. „Używasz smartfonu lub tabletu? Nie unikniesz nowotworu”. *Fakt24.pl*. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.fakt.pl/kobieta/dobre-rady/telefony-i-tablety-przyczyniaja-sie-do-powstawania-nowotworu/qpnw39x>).

Fakt. 2016. „Bawisz się telefonem na sedesie? Ryzykujesz życie”. *Fakt24.pl*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.fakt.pl/zdrowie/bawisz-sie-telefonem-na-sedesie-ryzykujesz-zycie/ybn4k46>).

Fakt. 2017. „Nastolatka zginęła w wannie. Zabił ją telefon”. *Fakt24.pl*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.fakt.pl/wydarzenia/swiat/moskwa-14-latka-zginela-w-wannie-od-porazenia-pradem/5jk3jyj>).

Fakt. 2018. „Naukowcy sprawdzili: smartfon nie da wypocząć mózgowi”. *Fakt24.pl*. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.fakt.pl/zdrowie/naukowcy-sprawdzili-smartfon-nie-da-wypoczac-mozgowi/0fh4718>).

Firat, S., H. Gul, M. Sertcelik, A. Gul, Y. Gurel, i BG Kilic. 2018. „The Relationship between Problematic Smartphone Use and Psychiatric Symptoms

among Adolescents Who Applied to Psychiatry Clinics”. *PSYCHIATRY RESEARCH* 270:97–103. doi: 10.1016/j.psychres.2018.09.015.

Fleischer, Michael. 2010. „Wprowadzenie – krótka historia konstruktywizmu”. w *Radykalny Konstruktywizm. Antologia*. Wrocław: Wydawnictwo GAJT.

Flora, Carlin. 2018. „Czy smartfony niszczą mózgi nastolatków?” *Świat Nauki* (4):40–47.

Foerster, H. 1985. „Das Konstruieren einer Wirklichkeit”. S. 39–60 w *Die erfundene Wirklichkeit*, zredagowane przez P. Watzlawick. Monachium.

Forster, M., C. Rogers, SY Sussman, S. Yu, T. Rahman, H. Zeledon, i SM Benjamin. 2021. „Adverse Childhood Experiences and Problematic Smartphone Use among College Students: Findings from a Pilot Study”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 117. doi: 10.1016/j.addbeh.2021.106869.

Fu, L., P. Wang, M. Zhao, X. Xie, Y. Chen, J. Nie, i L. Lei. 2020. „Can emotion regulation difficulty lead to adolescent problematic smartphone use? A moderated mediation model of depression and perceived social support”. *Children and Youth Services Review* 108. doi: 10.1016/j.childyouth.2019.104660.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę. 2019. *Problematyczne używanie internetu przez młodzież. Raport z badań*.

García-Peñalvo, Francisco José. 2023. „La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico”. *Education in the Knowledge Society (EKS)* 24:e31279. doi: 10.14201/eks.31279.

Garland, David. 2008. „On the Concept of Moral Panic”. *Crime, Media, Culture: An International Journal* 4(1):9–30. doi: 10.1177/1741659007087270.

Geng, JY, L. Lei, MK Ouyang, J. Nie, i PC Wang. 2021. „The Influence of Perceived Parental Phubbing on Adolescents’ Problematic Smartphone Use: A Two-Wave Multiple Mediation Model”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 121. doi: 10.1016/j.addbeh.2021.106995.

Gerosa, T., M. Gui, i M. Büchi. 2021. „Smartphone Use and Academic Performance: A Pervasiveness Approach Beyond Addiction”. *Social Science Computer Review*. doi: 10.1177/08944393211018969.

Geyer, Roland, Jenna R. Jambeck, i Kara Lavender Law. 2017. „Production, Use, and Fate of All Plastics Ever Made”. *Science Advances* 3(7):e1700782. doi: 10.1126/sciadv.1700782.

Gibbs, Graham. 2011. *Analizowanie danych jakościowych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.

- Giordano, C., GL Coco, L. Salerno, i M. Di Blasi. 2021. „The Role of Emotion Dysregulation in Adolescents’ Problematic Smartphone Use: A Study on Adolescent/Parents Triads”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 115. doi: 10.1016/j.chb.2020.106632.
- Głowacka, Karolina. 2019. „WHO: dzieci powinny spędzać mniej czasu przed ekranem. A dorośli?” *TOK FM*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://audycje.tokfm.pl/podcast/75123,WHO-dzieci-powinny-spedzac-mniej-czasu-przed-ekranem-A-dorosli>).
- Goode, Erich, i Nachman Ben-Yehuda. 1994. „Moral Panics: Culture, Politics, and Social Construction”. *Annual Review of Sociology* 20:149–71.
- Gordon-Fogelson, Robert. 2020. „Review of Mercelis, Joris, Beyond Bakelite: Leo Baekeland and the Business of Science and Invention”.
- Gosc. 2016. „Smartfonowe dzieci”. *www.gosc.pl*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.gosc.pl/doc/3379304.Smartfonowe-dzieci>).
- Gosc. 2017. „Pokolenie smartfona”. *www.gosc.pl*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.gosc.pl/doc/4346417.Pokolenie-smartfona>).
- Gosc. 2019. „Złodziej czasu”. *www.gosc.pl*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.gosc.pl/doc/5457756.Zlodziej-czasu>).
- Górniak, Katarzyna, reż. 2018. „Od korzystania z telefonów komórkowych też można się uzależnić”.
- Grant, JE, K. Lust, i SR Chamberlain. 2019. „Problematic Smartphone Use Associated with Greater Alcohol Consumption, Mental Health Issues, Poorer Academic Performance, and Impulsivity”. *JOURNAL OF BEHAVIORAL ADDICTIONS* 8(2):335–42. doi: 10.1556/2006.8.2019.32.
- Gul, H., S. Firat, M. Sertcelik, A. Gul, Y. Gurel, i BG Kilic. 2019. „Cyberbullying among a Clinical Adolescent Sample in Turkey: Effects of Problematic Smartphone Use, Psychiatric Symptoms, and Emotion Regulation Difficulties”. *PSYCHIATRY AND CLINICAL PSYCHOPHARMACOLOGY* 29(4):547–57. doi: 10.1080/24750573.2018.1472923.
- Guo, N., M. P. Wang, T. T. Luk, S. Y. Ho, D. Y. T. Fong, S. S. C. Chan, i T. H. Lam. 2019. „The association of problematic smartphone use with family well-being mediated by family communication in Chinese adults: A population-based study”. *Journal of Behavioral Addictions* 8(3):412–19. doi: 10.1556/2006.8.2019.39.
- Guo, NY, TT Luk, SY Ho, JJ Lee, C. Shen, J. Oliffe, SSC Chan, TH Lam, i MP Wang. 2020. „Problematic Smartphone Use and Mental Health in Chinese Adults: A Population-Based Study”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF*

ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH 17(3). doi: 10.3390/ijerph17030844.

Hall, Stuart. 1997. „Introduction”. w *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Thousand Oaks: CA: Sage.

Harvey, Stave. 1977. „Postscript: Controversial «Death Race» game reaches «finish» line”. *The Los Angeles Times*.

Hoikkala, Tommi, Ossi Rahkonen, Christoffer Tigerstedt, i Jussi Tuormaa. 1987. „Review Article : Wait a Minute, Mr Postman! - Some Critical Remarks on Neil Postman’s Childhood Theory”. *Acta Sociologica* 30(1):87–99. doi: 10.1177/000169938703000105.

Holden, Brien A., Timothy R. Fricke, David A. Wilson, Monica Jong, Kavin S. Naidoo, Padmaja Sankaridurg, Tien Y. Wong, Thomas J. Naduvilath, i Serge Resnikoff. 2016. „Global Prevalence of Myopia and High Myopia and Temporal Trends from 2000 through 2050”. *Ophthalmology* 123(5):1036–42. doi: 10.1016/j.ophtha.2016.01.006.

Holte, A. J., D. T. Giesen, i F. R. Ferraro. 2021. „Color me calm: Grayscale phone setting reduces anxiety and problematic smartphone use”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-02020-y.

Horwood, S., i J. Anglim. 2018. „Personality and Problematic Smartphone Use: A Facet-Level Analysis Using the Five Factor Model and HEXACO Frameworks”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 85:349–59. doi: 10.1016/j.chb.2018.04.013.

Horwood, S., i J. Anglim. 2021a. „Emotion Regulation Difficulties, Personality, and Problematic Smartphone Use”. *CYBERPSYCHOLOGY BEHAVIOR AND SOCIAL NETWORKING* 24(4):275–81. doi: 10.1089/cyber.2020.0328.

Horwood, S., i J. Anglim. 2021b. „Self and Other Ratings of Problematic Smartphone Use: The Role of Personality and Relationship Type”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 116. doi: 10.1016/j.chb.2020.106634.

Horwood, S., J. Anglim, i SR Mallawaarachchi. 2021. „Problematic Smartphone Use in a Large Nationally Representative Sample: Age, Reporting Biases, and Technology Concerns”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 122. doi: 10.1016/j.chb.2021.106848.

Hou, X., J. D. Elhai, T. Hu, Z. She, i J. Xi. 2021. „Anxiety symptoms and problematic smartphone use severity among Chinese college students: The moderating role of social support”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-01610-0.

Hsieh, HF, HT Hsu, PC Lin, YJ Yang, YT Huang, CH Ko, i HH Wang. 2020. „The Effect of Age, Gender, and Job on Skin Conductance Response among

Smartphone Users Who Are Prohibited from Using Their Smartphone". *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(7). doi: 10.3390/ijerph17072313.

Hu, T., Y. Wang, L. Lin, i WJ Tang. 2021. „The Mediating Role of Daytime Sleepiness between Problematic Smartphone Use and Post-Traumatic Symptoms in COVID-19 Home-Refined Adolescents". *CHILDREN AND YOUTH SERVICES REVIEW* 126. doi: 10.1016/j.childyouth.2021.106012.

Huang, Y. C., S. C. Hu, L. Y. Shyu, i C. B. Yeh. 2020. „Increased problematic smartphone use among children with attention-deficit/hyperactivity disorder in the community: The utility of Chinese version of Smartphone Addiction Proneness Scale". *Journal of the Chinese Medical Association* 83(4):411–16. doi: 10.1097/JCMA.0000000000000278.

Hussain, Z., MD Griffiths, i D. Sheffield. 2017. „An Investigation into Problematic Smartphone Use: The Role of Narcissism, Anxiety, and Personality Factors". *JOURNAL OF BEHAVIORAL ADDICTIONS* 6(3):378–86. doi: 10.1556/2006.6.2017.052.

Innis, H. A. 1950. *Empire and communications*. New York: Oxford University Press.

Jackson, Vincent. 1994. „Menace II Society". w *Doing Cultural Studies*. London: SAGE Publications.

Jahng, K. E. 2019. „Maternal abusive parenting and young South Korean adolescents' problematic smartphone use: The moderating effects of time spent hanging out with peers and trusting peer relationships". *Children and Youth Services Review* 98:96–104. doi: 10.1016/j.childyouth.2018.12.028.

Jajko, Krzysztof. 2016. „Skrzynki, talerze i transformacja. Młodzieńcze lata telewizji satelitarnej nad Wisłą". *Panoptikum* (15).

Jenkins, Philip, i Daniel Maier-Katkin. 1992. „Satanism: Myth and Reality in a Contemporary Moral Panic". *Crime, Law and Social Change* 17(1). doi: 10.1007/BF00190171.

Jimeno, M. V., J. J. Ricarte, A. Toledano, S. Mangialavori, M. Cacioppo, i L. Ros. 2021. „Role of Attachment and Family Functioning in Problematic Smartphone Use in Young Adults". *Journal of Family Issues*. doi: 10.1177/0192513X21993881.

Jin, L., Z. Hao, J. Huang, H. R. Akram, M. F. Saeed, i H. Ma. 2021. „Depression and anxiety symptoms are associated with problematic smartphone use under the COVID-19 epidemic: The mediation models". *Children and Youth Services Review* 121. doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105875.

Jonas, Hans. 2001. *The gnostic religion: the message of the alien God & the beginnings of Christianity*. 3rd ed. Boston: Beacon Press.

Kajtoch, Wojciech. 1998. „KOGO WYCHOWUJĄ CZASOPISMA DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH”. *Zeszyty PRASOZNAWCZE* 41(1–2):7–20.

Karbowiak, Marcin. 2022. „Smartfon powodem strachu, smutku i myśli samobójczych. Co ujawniły wyniki badania Sapien Labs?” *PurePC.pl*. Pobrano 20 maj 2022 (<https://www.purepc.pl/smartfon-powodem-mysli-samobojczych-badanie-raport>).

Karlsen, Faltin. 2001. *Dataspill og Vold: En Kvalitativ Analyse av Voldselementer i Dataspill*. 1. Norwegian Board of Film Classification.

Karlsen, Faltin. 2014. „Analysing the history of game controversies”. Salt Lake City, USA.

Kayal, Aymen. 1999. „Measuring the Pace of Technological Progress”. *Technological Forecasting and Social Change* 60(3):237–45. doi: 10.1016/S0040-1625(98)00030-4.

Kelly, Yvonne, Afshin Zilanawala, Cara Booker, i Amanda Sacker. 2018. „Social Media Use and Adolescent Mental Health: Findings From the UK Millennium Cohort Study”. *EClinicalMedicine* 6:59–68. doi: 10.1016/j.eclinm.2018.12.005.

Kennedy, Emily Huddart, i Naomi Krogman. 2008. „Towards a Sociology of Consumerism”. *International Journal of Sustainable Society* 1(2):172. doi: 10.1504/IJSSOC.2008.022573.

Kennedy, Susan. 2023. „A Moral Panic: ChatGPT and the Gamification of Education”. *Santa Clara University*. Pobrano 16 sierpień 2023 (<https://www.scu.edu/ethics-spotlight/generative-ai-ethics/a-moral-panic-chatgpt-and-the-gamification-of-education/>).

Kielczykowska, Aleksandra. 2023. „Czy uczeń może używać w szkole telefonu? MEiN uważa, że całkowity zakaz byłby niedopuszczalny”. *Dziennik Gazeta Prawna*. Pobrano 12 maj 2023 (<https://www.gazetaprawna.pl/>).

Kim, D., i KE Jahng. 2019. „Children’s Self-Esteem and Problematic Smartphone Use: The Moderating Effect of Family Rituals”. *JOURNAL OF CHILD AND FAMILY STUDIES* 28(12):3446–54. doi: 10.1007/s10826-019-01526-1.

Kitchenham, Barbara. 2004. „Procedures for Performing Systematic Reviews”. *Keele, UK: Keele University* 33:1–26.

- Kline, R. R. 2001. „Technological Determinism” zredagowane przez N. J. Smelser i P. B. Baltes. *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences* 15495–98.
- Koç, T., i A. H. Turan. 2020. „The Relationships Among Social Media Intensity, Smartphone Addiction, and Subjective Wellbeing of Turkish College Students”. *Applied Research in Quality of Life*. doi: 10.1007/s11482-020-09857-8.
- Kocurek, Carly A. 2012. „The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race”. *Game Studies* 12(1).
- Kowert, Rachel, i Thorsten Quandt, red. 2016. *The video game debate: unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games*. New York: Routledge.
- Kuss, DJ, L. Harkin, E. Kanjo, i J. Billieux. 2018. „Problematic Smartphone Use: Investigating Contemporary Experiences Using a Convergent Design”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 15(1). doi: 10.3390/ijerph15010142.
- Lachmann, B., C. Sindermann, RY Sariyska, RX Luo, MC Melchers, B. Becker, AJ Cooper, i C. Montag. 2018. „The Role of Empathy and Life Satisfaction in Internet and Smartphone Use Disorder”. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY* 9. doi: 10.3389/fpsyg.2018.00398.
- Lapierre, M. A., i P. Zhao. 2021. „Smartphones and Social Support: Longitudinal Associations Between Smartphone Use and Types of Support”. *Social Science Computer Review*. doi: 10.1177/0894439320988762.
- Larrabee, Eric. 1956. „The Great Love Affair”. *Industrial Design* (6).
- Latif, H., AS Kandemir, S. Uckun, E. Karaman, A. Yuksel, i OA Onay. 2020. „The Presence of Smartphones at Dinnertime: A Parental Perspective”. *FAMILY JOURNAL* 28(4):432–40. doi: 10.1177/1066480720906122.
- Laurence, P. G., Y. Busin, H. S. da Cunha Lima, i E. C. Macedo. 2020. „Predictors of problematic smartphone use among university students”. *Psicologia: Reflexao e Critica* 33(1). doi: 10.1186/s41155-020-00147-8.
- Lebreton, Laurent, i Anthony Andrady. 2019. „Future Scenarios of Global Plastic Waste Generation and Disposal”. *Palgrave Communications* 5(1):6. doi: 10.1057/s41599-018-0212-7.
- Lee, J., JS Ahn, S. Min, i MH Kim. 2020. „Psychological Characteristics and Addiction Propensity According to Content Type of Smartphone Use”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(7). doi: 10.3390/ijerph17072292.

- Lee, J. Y., Y. C. Chung, S. Y. Kim, J. M. Kim, I. S. Shin, J. S. Yoon, i S. W. Kim. 2019. „Problematic smartphone use and related factors in young patients with schizophrenia”. *Asia-Pacific Psychiatry* 11(3). doi: 10.1111/appy.12357.
- Lee, S. Y., D. Lee, C. R. Nam, D. Y. Kim, S. Park, J. G. Kwon, Y. S. Kweon, Y. Lee, D. J. Kim, i J. S. Choi. 2018. „Distinct patterns of internet and smartphone-related problems among adolescents by gender: Latent class analysis”. *Journal of Behavioral Addictions* 7(2):454–65. doi: 10.1556/2006.7.2018.28.
- Lee, SY, HK Lee, JS Choi, SY Bang, MH Park, KI Jung, i YS Kweon. 2020. „The Matthew Effect in Recovery from Smartphone Addiction in a 6-Month Longitudinal Study of Children and Adolescents”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(13). doi: 10.3390/ijerph17134751.
- Lehner, Roman, Christoph Weder, Alke Petri-Fink, i Barbara Rothen-Rutishauser. 2019. „Emergence of Nanoplastic in the Environment and Possible Impact on Human Health”. *Environmental Science & Technology* 53(4):1748–65. doi: 10.1021/acs.est.8b05512.
- Leung, L., i J. Liang. 2016. „Psychological traits, addiction symptoms, and feature usage as predictors of problematic smartphone use among university students in China”. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning* 6(4):57–74. doi: 10.4018/IJCBPL.2016100105.
- Li, C., D. Liu, i Y. Dong. 2019. „Self-Esteem and Problematic Smartphone Use Among Adolescents: A Moderated Mediation Model of Depression and Interpersonal Trust”. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY* 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02872.
- Li, Jiana, Dongqi Yang, Lan Li, Khalida Jabeen, i Huahong Shi. 2015. „Microplastics in Commercial Bivalves from China”. *Environmental Pollution* 207:190–95. doi: 10.1016/j.envpol.2015.09.018.
- Li, XQ, i CR Hao. 2019. „The Relationship Between Parental Attachment and Mobile Phone Dependence Among Chinese Rural Adolescents: The Role of Alexithymia and Mindfulness”. *FRONTIERS IN PSYCHOLOGY* 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.00598.
- Liebezeit, Gerd, i Elisabeth Liebezeit. 2013. „Non-Pollen Particulates in Honey and Sugar”. *Food Additives & Contaminants: Part A* 30(12):2136–40. doi: 10.1080/19440049.2013.843025.
- Liebezeit, Gerd, i Elisabeth Liebezeit. 2014. „Synthetic Particles as Contaminants in German Beers”. *Food Additives & Contaminants: Part A* 31(9):1574–78. doi: 10.1080/19440049.2014.945099.

- Lin, Y. H., Y. C. Lin, S. H. Lin, Y. H. Lee, P. H. Lin, C. L. Chiang, L. R. Chang, C. C. H. Yang, i T. B. J. Kuo. 2017. „To use or not to use? Compulsive behavior and its role in smartphone addiction”. *Translational Psychiatry* 7(2). doi: 10.1038/tp.2017.1.
- Liu, C., i JL Ma. 2020. „Social Support through Online Social Networking Sites and Addiction among College Students: The Mediating Roles of Fear of Missing out and Problematic Smartphone Use”. *CURRENT PSYCHOLOGY* 39(6):1892–99. doi: 10.1007/s12144-018-0075-5.
- Lo Coco, G., L. Salerno, V. Franchina, A. La Tona, M. Di Blasi, i C. Giordano. 2020. „Examining Bi-Directionality between Fear of Missing Out and Problematic Smartphone Use. A Two-Wave Panel Study among Adolescents”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 106. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106360.
- Loid, K., K. Taht, i D. Rozgonjuk. 2020. „Do Pop-up Notifications Regarding Smartphone Use Decrease Screen Time, Phone Checking Behavior, and Self-Reported Problematic Smartphone Use? Evidence from a Two-Month Experimental Study”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 102:22–30. doi: 10.1016/j.chb.2019.08.007.
- Long, J., P. Wang, S. Liu, i L. Lei. 2019. „Materialism and adolescent problematic smartphone use: The mediating role of fear of missing out and the moderating role of narcissism”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-019-00526-0.
- Lopez-Fernandez, O., N. Mannikko, M. Kaariainen, MD Griffiths, i DJ Kuss. 2018. „Mobile Gaming and Problematic Smartphone Use: A Comparative Study between Belgium and Finland”. *JOURNAL OF BEHAVIORAL ADDICTIONS* 7(1):88–99. doi: 10.1556/2006.6.2017.080.
- Luk, T. T., M. P. Wang, C. Shen, A. Wan, P. H. Chau, J. Oliffe, K. Viswanath, S. S. C. Chan, i T. H. Lam. 2018. „Short version of the smartphone addiction scale in Chinese adults: Psychometric properties, sociodemographic, and health behavioral correlates”. *Journal of Behavioral Addictions* 7(4):1157–65. doi: 10.1556/2006.7.2018.105.
- Lumsden, Karen. 2009. „‘Do We Look like Boy Racers?’ The Role of the Folk Devil in Contemporary Moral Panics”. *Sociological Research Online* 14(1):1–12. doi: 10.5153/sro.1840.
- MacLeod, Matthew, Hans Peter H. Arp, Mine B. Tekman, i Annika Jahnke. 2021. „The Global Threat from Plastic Pollution”. *Science* 373(6550):61–65. doi: 10.1126/science.abg5433.
- Mangot, A., V. Murthy, S. Kshirsagar, A. Deshmukh, i D. Tembe. 2018. „Prevalence and pattern of phantom ringing and phantom vibration among medical interns and their relationship with smartphone use and perceived stress”.

Indian Journal of Psychological Medicine 40(5):440–45. doi: 10.4103/IJPSYM.IJPSYM_141_18.

Marciano, L., PJ Schulz, i AL Camerini. 2021. „How Smartphone Use Becomes Problematic: Application of the ALT-SR Model to Study the Predicting Role of Personality Traits”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 119. doi: 10.1016/j.chb.2021.106731.

Marin-Diaz, V., JM Munoz-Gonzalez, i BE Sampedro-Requena. 2020. „Problematic Relationships with Smartphones of Spanish and Colombian University Students”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(15). doi: 10.3390/ijerph17155370.

Markey, Patrick M., James D. Ivory, Erica B. Slotter, Mary Beth Oliver, i Omar Maglalang. 2020. „He Does Not Look like Video Games Made Him Do It: Racial Stereotypes and School Shootings.” *Psychology of Popular Media* 9(4):493–98. doi: 10.1037/ppm0000255.

Mayell, Hillary. 2004. „Earth Suffers as Consumerism Spreads”. *National Geographic*. Pobrano 11 lipiec 2023 (<https://www.nationalgeographic.com/environment/article/consumerism-earth-suffers>).

Mazzini, Mateusz. 2022. „Konwój Wolności pędzi przez Kanadę. O co chodzi w tym proteście?” *Polityka*. Pobrano 23 sierpień 2023 (<https://www.polityka.pl/tygodnikpolityka/swiat/2154023,1,konwoj-wolnosci-pedzi-przez-kanade-o-co-chodzi-w-tym-protescie.read>).

McCorkle, Richard C., i Terance D. Miethe. 1998. „The Political and Organizational Response to Gangs: An Examination of a “Moral Panic” in Nevada”. *Justice Quarterly* 15(1):41–64. doi: 10.1080/07418829800093631.

McCullough, Brian. 2018. *How the Internet happened: from Netscape to the iPhone*. First edition. New York: Liveright Publishing Corporation.

McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto, Canada: University of Toronto Press.

McLuhan, Marshall, i Quentin Fiore. 1967. „The medium is the message: An inventory of effects”. *Corte Madera, CA: Gingko Press*.

McLuhan, Marshall, i W. Terrence Gordon. 2003. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Corte Madera, CA: Gingko Press.

Mediapanel. 2021. „Zestawienia tematyczne i funkcjonalne - listopad 2021”. Pobrano 6 lipiec 2022 (<https://media-panel.pl/pl/aktualnosci/zestawienia-tematyczne-i-funkcjonalne-listopad-2021/>).

- Meikle, Jeffrey L. 1995. *American plastic: a cultural history*. New Brunswick, N.J: Rutgers University Press.
- Mercelis, Joris. 2020. *Beyond Bakelite: Leo Baekeland and the Business of Science and Invention*. Massachusetts: MIT Press.
- Meta, reż. 2021. *The Metaverse and How We'll Build It Together -- Connect 2021*.
- Mille World. 2023. „Exploring the ‘TikTokization’ of Music”. Pobrano 23 czerwiec 2023 (<https://www.milleworld.com/exploring-the-tiktokization-of-music/>).
- Miński, Radomir. 2017. „Wywiad pogłębiony jako technika badawcza. Możliwości wykorzystania IDI w badaniach ewaluacyjnych”. *Przegląd Socjologii Jakościowej* XIII(3).
- Mitchell, L., i Z. Hussain. 2018. „Predictors of Problematic Smartphone Use: An Examination of the Integrative Pathways Model and the Role of Age, Gender, Impulsiveness, Excessive Reassurance Seeking, Extraversion, and Depression”. *BEHAVIORAL SCIENCES* 8(8). doi: 10.3390/bs8080074.
- mk/pap. 2020. „Sprzedaż dzienników we wrześniu spadła o 18,2 proc. do 458 tys. egz., «Fakt» liderem”. *Wirtualnemedi.pl*. Pobrano 9 listopad 2022 (<https://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/wyniki-sprzedazy-dziennikow-wrzesien-2020-fakt-przeglad-sportowy>).
- Mortensen, Torill Elvira, Jonas Linderöth, i Ashley M. L. Brown, red. 2015. *The dark side of game play: controversial issues in playful environments*. New York: Routledge.
- Mulder, Karel, i Marjolijn Knot. 2001. „PVC Plastic: A History of Systems Development and Entrenchment”. *Technology in Society* 23(2):265–86. doi: 10.1016/S0160-791X(01)00013-6.
- Nahas, M., S. Hlais, C. Saberian, i J. Antoun. 2018. „Problematic Smartphone Use among Lebanese Adults Aged 18-65 Years Using MPPUS-10”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 87:348–53. doi: 10.1016/j.chb.2018.06.009.
- Neves, Diogo, Paula Sobral, Joana Lia Ferreira, i Tânia Pereira. 2015. „Ingestion of Microplastics by Commercial Fish off the Portuguese Coast”. *Marine Pollution Bulletin* 101(1):119–26. doi: 10.1016/j.marpolbul.2015.11.008.
- Newsweek. 2011a. „Fonoholizm grozi nastolatkom”. *Newsweek*. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.newsweek.pl/polska/rzeczpospolita-fonoholizm-grozi-nastolatkom/ez927m8>).

Newsweek. 2011b. „Pokolenie SMS”. *Newsweek*. Pobrano (<https://www.newsweek.pl/polska/sondaz-komorka-to-szpan/rh3n3yw>).

Nie wiem, ale się dowiem!, reż. 2023. *Tiktokizacja Świata*. YouTube.

Nytko, Oliwier. 2023. „Polscy politycy na TikToku. Który radzi sobie najlepiej?” *Vibez*. Pobrano 24 czerwiec 2023 (<https://vibez.pl/wydarzenia/polscy-politycy-na-tiktoku-ktory-radzi-sobie-najlepiej-6862511012571712a>).

Okoffo, Elvis D., Erica Donner, Steve P. McGrath, Benjamin J. Tschärke, Jake W. O'Brien, Stacey O'Brien, Francisca Ribeiro, Stephen D. Burrows, Tania Toapanta, Cassandra Rauert, Saer Samanipour, Jochen F. Mueller, i Kevin V. Thomas. 2021. „Plastics in Biosolids from 1950 to 2016: A Function of Global Plastic Production and Consumption”. *Water Research* 201:117367. doi: 10.1016/j.watres.2021.117367.

Olson, J. A., M. Stendel, i S. Veissière. 2020. „Hypnotised by Your Phone? Smartphone Addiction Correlates With Hypnotisability”. *Frontiers in Psychiatry* 11. doi: 10.3389/fpsyt.2020.00578.

Orlowski, Jeff, reż. 2020. *The Social Dilemma*. Netflix.

Ouyang, M., X. Cai, YL Yin, P. Zeng, Y. Chen, XC Wang, XC Xie, i PC Wang. 2020. „Student-Student Relationship and Adolescent Problematic Smartphone Use: The Mediating Role of Materialism and the Moderating Role of Narcissism”. *CHILDREN AND YOUTH SERVICES REVIEW* 110. doi: 10.1016/j.chidyouth.2020.104766.

Paik, SH, CH Park, JY Kim, JW Chun, JS Choi, i DJ Kim. 2019. „Prolonged Bedtime Smartphone Use Is Associated With Altered Resting-State Functional Connectivity of the Insula in Adult Smartphone Users”. *FRONTIERS IN PSYCHIATRY* 10. doi: 10.3389/fpsyt.2019.00516.

Pancani, L., E. Preti, i P. Riva. 2020. „The Psychology of Smartphone: The Development of the Smartphone Impact Scale (SIS)”. *ASSESSMENT* 27(6):1176–97. doi: 10.1177/1073191119831788.

Panova, T., X. Carbonell, A. Chamarro, i DX Puerta-Cortes. 2020. „Specific Smartphone Uses and How They Relate to Anxiety and Depression in University Students: A Cross-Cultural Perspective”. *BEHAVIOUR & INFORMATION TECHNOLOGY* 39(9):944–56. doi: 10.1080/0144929X.2019.1633405.

Parent, N., T. A. Bond, i J. D. Shapka. 2021. „Smartphones as attachment targets: an attachment theory framework for understanding problematic smartphone use”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-02092-w.

Park, Kyungja, i Joon Koh. 2017. „Exploring the Relationship between Perceived Pace of Technology Change and Adoption Resistance to Convergence Products”. *Computers in Human Behavior* 69:142–50. doi: 10.1016/j.chb.2016.12.017.

Parker, C., S. Scott, i A. Geddes. 2019. „Snowball Sampling”. *SAGE Research Methods Foundations*.

Parker, Ian. 1990. „Discourse: Definitions and Contradictions”. *Philosophical Psychology* 3(2–3):187–204. doi: 10.1080/09515089008572998.

Pearson, A. D., C. M. Young, F. Shank, i C. Neighbors. 2021. „Flow mediates the relationship between problematic smartphone use and satisfaction with life among college students”. *Journal of American College Health*. doi: 10.1080/07448481.2021.1910274.

Pennycook, Gordon, i David G. Rand. 2021. „The Psychology of Fake News”. *Trends in Cognitive Sciences* 25(5):388–402. doi: 10.1016/j.tics.2021.02.007.

Pereira, F. S., G. G. Bevilacqua, D. R. Coimbra, i A. Andrade. 2020. „Impact of problematic smartphone use on mental health of adolescent students: Association with mood, symptoms of depression, and physical activity”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 23(9):619–26. doi: 10.1089/cyber.2019.0257.

Peris, M., U. de la Barrera, K. Schoeps, i I. Montoya-Castilla. 2020. „Psychological Risk Factors That Predict Social Networking and Internet Addiction in Adolescents”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(12). doi: 10.3390/ijerph17124598.

Peterka-Bonetta, J., C. Sindermann, JD Elhai, i C. Montag. 2019. „Personality Associations With Smartphone and Internet Use Disorder: A Comparison Study Including Links to Impulsivity and Social Anxiety”. *FRONTIERS IN PUBLIC HEALTH* 7. doi: 10.3389/fpubh.2019.00127.

Peters, Micah D. J., Christina M. Godfrey, Hanan Khalil, Patricia McInerney, Deborah Parker, i Cassia Baldini Soares. 2015. „Guidance for Conducting Systematic Scoping Reviews”. *JBI Evidence Implementation* 13(3):141–46. doi: 10.1097/XEB.0000000000000050.

Pivetta, E., L. Harkin, J. Billieux, E. Kanjo, i DJ Kuss. 2019. „Problematic Smartphone Use: An Empirically Validated Model”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 100:105–17. doi: 10.1016/j.chb.2019.06.013.

Płociński, Michał. 2013. „Bez telefonu jak bez ręki”. *Rzeczpospolita*. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.rp.pl/wydarzenia/art5474491-bez-telefonu-jak-bez-reki>).

Polsat News. 2018. „«Pokolenie opuszczonych głów, czyli dzieci, które pochłania internet» - Polsat News”. *polsatnews.pl*. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2018-02-06/pokolenie-opuszczonych-glow-czyli-dzieci-ktore-pochlania-internet/>).

- Polsat News. 2019. „Twoje dziecko nadużywa telefonu? Grozi mu depresja, zaburzenia snu i rozwoju - Polsat News”. *polsatnews.pl*. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.polsatnews.pl/wiadomosc/2019-12-04/twoje-dziecko-naduzywa-smartfona-grozi-mu-depresja-zaburzenia-snu-i-rozwoju/>).
- Polskieradio24. 2020. „Wyłącz smartfon na dobę, zyskasz trzy godziny. Dziś Dzień bez Telefonu - Wiadomości - polskieradio24.pl”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://polskieradio24.pl/5/1222/artukul/2550060,wylacz-smartfon-na-dobe-zyskasz-trzy-godziny-dzis-dzien-bez-telefonu>).
- Postman, Neil. 1970. „The Reformed English Curriculum”. S. 160–68 w *High school 1980: The shape of the future in American secondary education*, zredagowane przez A. C. Eurich. New York: Pitman.
- Postman, Neil. 1973. „Media Ecology: Communication as Context”. w *Proceedings*. Chicago, Illinois: Speech Communication Association.
- Postman, Neil. 1985. „The Disappearance of Childhood”. *Childhood Education* 61(4):286–93. doi: 10.1080/00094056.1985.10520201.
- Postman, Neil. 1993. *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*. New York: Vintage Books, A Division of Random House, Inc.
- Postman, Neil. 1998. „Five Things We Need to Know About Technological Change”. S. 5 w. Denver Colorado.
- Postman, Neil. 2000. „The Humanism of Media Ecology”. *Proceedings of the Media Ecology Association* 1:7.
- Postman, Neil. 2004. *Technopol: triumf techniki nad kulturą*. Warszawa: Warszawskie Wydaw. Literackie Muza.
- Primack, Brian A., Ariel Shensa, César G. Escobar-Viera, Erica L. Barrett, Jaime E. Sidani, Jason B. Colditz, i A. Everette James. 2017. „Use of Multiple Social Media Platforms and Symptoms of Depression and Anxiety: A Nationally-Representative Study among U.S. Young Adults”. *Computers in Human Behavior* 69:1–9. doi: 10.1016/j.chb.2016.11.013.
- Przepiórka, A., A. Blachnio, A. Cudo, i P. Kot. 2021. „Social Anxiety and Social Skills via Problematic Smartphone Use for Predicting Somatic Symptoms and Academic Performance at Primary School”. *COMPUTERS & EDUCATION* 173. doi: 10.1016/j.compedu.2021.104286.
- Pupiec, Tomasz. 2019. „Od pracy, od internetu, od zakupów. Coraz dłuższa lista uzależnień Polaków”. *Fakty TVN*.
- Randjelovic, P., N. Stojiljkovic, N. Radulovic, N. Stojanovic, i I. Ilic. 2021. „Problematic Smartphone Use, Screen Time and Chronotype Correlations in

University Students”. *EUROPEAN ADDICTION RESEARCH* 27(1):67–74. doi: 10.1159/000506738.

Rasiewicz, Natalia. 2022. „Do szkoły bez komórki. Coraz więcej placówek wprowadza taki zakaz”. *www.portalsamorzadowy.pl*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.portalsamorzadowy.pl/edukacja/do-szkoly-bez-komorki-coraz-wiecej-placowek-wprowadza-taki-zakaz,391454.html>).

Read, Cameron. 2007. „In Search of Sophia: Origins and Interpretations of the Gnostic Demiurge”. *Chrestomathy: Annual Review of Undergraduate Research, School of Humanities and Social Sciences, School of Languages, Cultures, and World Affairs, College of Charleston* 6:137–53.

Reboul, Percy. 1998. „Pioneers of Plastics”. *Interdisciplinary Science Reviews* 23(2):169–73. doi: 10.1179/isr.1998.23.2.169.

Regan, T., B. Harris, M. Van Loon, N. Nanavaty, J. Schueler, S. Engler, i SA Fields. 2020. „Does Mindfulness Reduce the Effects of Risk Factors for Problematic Smartphone Use? Comparing Frequency of Use versus Self-Reported Addiction”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 108. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106435.

Reid, Alan J. 2018. *The Smartphone Paradox: Our Ruinous Dependency in the Device Age*. 1st ed. 2018. Cham: Springer International Publishing : Imprint: Palgrave Macmillan.

Reisner, Justyna. 2021. *Widownia najpopularniejszych audycji oraz dobową oglądalność programów TVP1, TVP2, POLSAT, TVN w IV kwartale 2020 roku*. Warszawa: Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji.

Reisner, Justyna. 2022. *Informacja o widowni telewizyjnej w Polsce w IV kwartale 2021 roku*. Warszawa: Departament Monitoringu KRRiT.

RePlay. 1976a. „New! Death Race by Exidy”. *RePlay*, 9.

RePlay. 1976b. „STEP ASIDE!” *RePlay*, 15.

Rho, M. J., J. Park, E. Na, J. E. Jeong, J. K. Kim, D. J. Kim, i I. Y. Choi. 2019. „Types of problematic smartphone use based on psychiatric symptoms”. *Psychiatry Research* 275:46–52. doi: 10.1016/j.psychres.2019.02.071.

Richardson, M., Z. Hussain, i MD Griffiths. 2018. „Problematic Smartphone Use, Nature Connectedness, and Anxiety”. *JOURNAL OF BEHAVIORAL ADDICTIONS* 7(1):109–16. doi: 10.1556/2006.7.2018.10.

Rillig, Matthias C., Shin Woong Kim, Tae-Young Kim, i Walter R. Waldman. 2021. „The Global Plastic Toxicity Debt”. *Environmental Science & Technology* 55(5):2717–19. doi: 10.1021/acs.est.0c07781.

Ritzau. 2018. „Schools in Denmark Favour Rules on Mobile Phones”. *The Local Denmark*. Pobrano 24 sierpień 2023 (<https://www.thelocal.dk/20181011/many-schools-in-denmark-have-mobile-phone-rules>).

Rivera, A., Kenneth Strauss, André Van Zundert, i Eric Mortier. 2005. „The history of peripheral intravenous catheters: How little plastic tubes revolutionized medicine”. *Acta anaesthesiologica Belgica* 56:271–82.

Robayo-Pinzon, O., GR Foxall, LA Montoya-Restrepo, i S. Rojas-Berrio. 2021. „Does Excessive Use of Smartphones and Apps Make Us More Impulsive? An Approach from Behavioural Economics”. *HELIYON* 7(2). doi: 10.1016/j.heliyon.2021.e06104.

Rodriguez-Sabiote, C., J. Alvarez-Rodriguez, D. Alvarez-Ferrandiz, i F. Zurita-Ortega. 2020. „Development of Nomophobia Profiles in Education Students through the Use of Multiple Correspondence Analysis”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(21). doi: 10.3390/ijerph17218252.

Rogers, Everett M. 2000. „The Extensions of Men: The Correspondence of Marshall McLuhan and Edward T. Hall”. *Mass Communication and Society* 3(1):117–35. doi: 10.1207/S15327825MCS0301_06.

Roig-Vila, R., P. Prendes-Espinosa, i M. Urrea-Solano. 2020. „Problematic Smartphone Use in Spanish and Italian University Students”. *SUSTAINABILITY* 12(24). doi: 10.3390/su122410255.

Romero-Rodriguez, JM, I. Aznar-Diaz, JA Marin-Marin, R. Soler-Costa, i C. Rodriguez-Jimenez. 2020. „Impact of Problematic Smartphone Use and Instagram Use Intensity on Self-Esteem with University Students from Physical Education”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(12). doi: 10.3390/ijerph17124336.

Roth, Gerhard. 1994. *Das Gehirn und seine Wirklichkeit. Kognitive Neurobiologie und ihre philosophischen Konsequenzen*. Frankfurt n. M: Suhrkamp Verlag.

Rozgonjuk, D., i JD Elhai. 2021. „Emotion Regulation in Relation to Smartphone Use: Process Smartphone Use Mediates the Association between Expressive Suppression and Problematic Smartphone Use”. *CURRENT PSYCHOLOGY* 40(7):3246–55. doi: 10.1007/s12144-019-00271-4.

Rozgonjuk, D., JD Elhai, K. Taht, K. Vassil, JC Levine, i GJG Asmundson. 2019. „Non-Social Smartphone Use Mediates the Relationship between Intolerance of Uncertainty and Problematic Smartphone Use: Evidence from a Repeated-Measures Study”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 96:56–62. doi: 10.1016/j.chb.2019.02.013.

Rozgonjuk, D., M. Kattago, i K. Taht. 2018. „Social Media Use in Lectures Mediates the Relationship between Procrastination and Problematic Smartphone Use”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 89:191–98. doi: 10.1016/j.chb.2018.08.003.

Rozgonjuk, D., JC Levine, BJ Hall, i JD Elhai. 2018. „The Association between Problematic Smartphone Use, Depression and Anxiety Symptom Severity, and Objectively Measured Smartphone Use over One Week”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 87:10–17. doi: 10.1016/j.chb.2018.05.019.

Rozgonjuk, D., P. Pruunsild, K. Jurimae, RJ Schwarz, i J. Aru. 2020. „Instagram Use Frequency Is Associated with Problematic Smartphone Use, but Not with Depression and Anxiety Symptom Severity”. *MOBILE MEDIA & COMMUNICATION* 8(3):400–418. doi: 10.1177/2050157920910190.

Rozgonjuk, D., C. Sindermann, JD Elhai, i C. Montag. 2020. „Fear of Missing Out (FoMO) and Social Media’s Impact on Daily-Life and Productivity at Work: Do WhatsApp, Facebook, Instagram, and Snapchat Use Disorders Mediate That Association?” *ADDICTIVE BEHAVIORS* 110. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106487.

Rozgonjuk, D., C. Sindermann, JD Elhai, i C. Montag. 2021. „Comparing Smartphone, WhatsApp, Facebook, Instagram, and Snapchat: Which Platform Elicits the Greatest Use Disorder Symptoms?” *CYBERPSYCHOLOGY BEHAVIOR AND SOCIAL NETWORKING* 24(2):129–34. doi: 10.1089/cyber.2020.0156.

Ruggeri, Amanda. 2013. „How Mobile Phones Have Changed Our Brains”. Pobrano 21 czerwiec 2023 (<https://www.bbc.com/future/article/20230403-how-cellphones-have-changed-our-brains>).

Rzeczpospolita. 2023. „Zakaz używania smartfonów w szkołach? Przemysław Czarnek złożył deklarację”. *Rzeczpospolita*. Pobrano 24 sierpień 2023 (<https://edukacja.rp.pl/rodzice-i-uczniowie/art38767351-zakaz-uzywania-smartfonow-w-szkolach-przemyslaw-czarnek-to-jest-kompetencja-szkol>).

Sapien Labs. 2022. *The Deteriorating Social Self in Younger Generations*. Sapien Labs.

Sarti, D., R. Bettoni, I. Offredi, M. Tironi, E. Lombardi, D. Traficante, i M. L. Lorusso. 2019. „Tell Me a Story: Socio-Emotional Functioning, Well-Being and Problematic Smartphone Use in Adolescents With Specific Learning Disabilities”. *Frontiers in Psychology* 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02369.

Schmuck, D. 2020. „Does Digital Detox Work? Exploring the Role of Digital Detox Applications for Problematic Smartphone Use and Well-Being of Young Adults Using Multigroup Analysis”. *CYBERPSYCHOLOGY BEHAVIOR AND SOCIAL NETWORKING* 23(8):526–32. doi: 10.1089/cyber.2019.0578.

Schönhammer, Rainer. 1989. „The Walkman and the Primary World of the Sense”. *Phenomenology + Pedagogy* (7).

Schüll, Natasha Dow. 2012. *Addiction by design: machine gambling in Las Vegas*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Servidio, R. 2021. „Fear of missing out and self-esteem as mediators of the relationship between maximization and problematic smartphone use”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-020-01341-8.

Servidio, R. 2021. „Self-Control and Problematic Smartphone Use among Italian University Students: The Mediating Role of the Fear of Missing out and of Smartphone Use Patterns”. *CURRENT PSYCHOLOGY* 40(8):4101–11. doi: 10.1007/s12144-019-00373-z.

Servidio, R., M. Sinatra, MD Griffiths, i L. Monacis. 2021. „Social Comparison Orientation and Fear of Missing out as Mediators between Self-Concept Clarity and Problematic Smartphone Use”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 122. doi: 10.1016/j.addbeh.2021.107014.

Shensa, Ariel, César G. Escobar-Viera, Jaime E. Sidani, Nicholas D. Bowman, Michael P. Marshal, i Brian A. Primack. 2017. „Problematic Social Media Use and Depressive Symptoms among U.S. Young Adults: A Nationally-Representative Study”. *Social Science & Medicine* 182:150–57. doi: 10.1016/j.socscimed.2017.03.061.

Shi, MY, XY Zhai, SY Li, YQ Shi, i X. Fan. 2021. „The Relationship between Physical Activity, Mobile Phone Addiction, and Irrational Procrastination in Chinese College Students”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 18(10). doi: 10.3390/ijerph18105325.

Shu, Kai, Amy Sliva, Suhang Wang, Jiliang Tang, i Huan Liu. 2017. „Fake News Detection on Social Media: A Data Mining Perspective”. *ACM SIGKDD Explorations Newsletter* 19(1):22–36. doi: 10.1145/3137597.3137600.

Skolimowski, H. 1996. „The Structure of Thinking in Technology”. w *Contributions to a Philosophy of Technology. Theory and Decision Library*. T. 5, zredagowane przez F. Rapp. Dordrecht: Springer.

Skrzydłowska-Kalukin, Katarzyna. 2019. „Smartfony zmieniają nam dzieci”. *Zwierciadło*. Pobrano 15 lipiec 2023 (<https://zwierciadlo.pl/psychologia/310368,1,smartfony-zmieniaja-nam-dzieci.read>).

Son, H., S. Park, i G. Han. 2021. „Gender Differences in Parental Impact on Problematic Smartphone Use among Korean Adolescents”. *INTERNATIONAL*

JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH 18(2).
doi: 10.3390/ijerph18020443.

Spitzer, Manfred, Mariusz Jędrzejko, Agnieszka E. Taper, Twardosz Natalia, Dorota Szarecka, Roman Solecki, Tomasz Lewandowski, Robert Mazelanik, i Marcin Kawko. 2023. *Smartfon? Tak, ale z głową!* Warszawa: Instytut Pokolenia.

Squires, L. R., K. B. Hollett, J. Hesson, i N. Harris. 2021. „Psychological Distress, Emotion Dysregulation, and Coping Behaviour: a Theoretical Perspective of Problematic Smartphone Use”. *International Journal of Mental Health and Addiction* 19(4):1284–99. doi: 10.1007/s11469-020-00224-0.

Squires, Peter. 2009. „The Knife Crime ‘Epidemic’ and British Politics”. *British Politics* 4(1):127–57. doi: 10.1057/bp.2008.40.

Stankovic, M., M. Nestic, S. Cicevic, i ZH Shi. 2021. „Association of Smartphone Use with Depression, Anxiety, Stress, Sleep Quality, and Internet Addiction. Empirical Evidence from a Smartphone Application”. *PERSONALITY AND INDIVIDUAL DIFFERENCES* 168. doi: 10.1016/j.paid.2020.110342.

Stearns, Peter N. 2006. *Consumerism in world history: the global transformation of desire*. Second edition. London ; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Strate, Lance. 2002. „Media Ecology as a Scholarly Activity”. 3:8.

Strate, Lance. 2008. „Studying Media AS Media: McLuhan and the Media Ecology Approach”. *MediaTropes EJournal* (1):127–42.

Strate, Lance. 2017. *Media Ecology: An Approach to Understanding the Human Condition*. New edition. New York: Peter Lang Inc., International Academic Publishers.

Sun, RM, QF Gao, YH Xiang, T. Chen, T. Liu, i QY Chen. 2020. „Parent-Child Relationships and Mobile Phone Addiction Tendency among Chinese Adolescents: The Mediating Role of Psychological Needs Satisfaction and the Moderating Role of Peer Relationships”. *CHILDREN AND YOUTH SERVICES REVIEW* 116. doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105113.

Tams, S., R. Legoux, i PM Leger. 2018. „Smartphone Withdrawal Creates Stress: A Moderated Mediation Model of Nomophobia, Social Threat, and Phone Withdrawal Context”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 81:1–9. doi: 10.1016/j.chb.2017.11.026.

Tang, A. C. Y., i R. L. T. Lee. 2021. „Effects of a group mindfulness-based cognitive programme on smartphone addictive symptoms and resilience among adolescents: study protocol of a cluster-randomized controlled trial”. *BMC Nursing* 20(1). doi: 10.1186/s12912-021-00611-5.

- Tassi, Paul. 2022. „Meta’s ‘Horizon Worlds’ Has Somehow Lost 100,000 Players In Eight Months”. *Forbes*. Pobrano 14 lipiec 2023 (<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/10/17/metasp-horizon-worlds-has-somehow-lost-100000-players-in-eight-months/>).
- Tastan, S., B. Tastan, H. Ayhan, E. Iyigun, G. Kose, i A. Tekaut. 2021. „Relationship between nursing students’ smartphone addiction and interaction anxiety: A descriptive relation-seeker type study”. *Perspectives in Psychiatric Care*. doi: 10.1111/ppc.12767.
- Thompson, Richard C., Shanna H. Swan, Charles J. Moore, i Frederick S. vom Saal. 2009. „Our Plastic Age”. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 364(1526):1973–76. doi: 10.1098/rstb.2009.0054.
- Tiseo, Ian. 2021. „Plastics Industry Worldwide”. *Statista*. Pobrano 11 styczeń 2023 (<https://www.statista.com/topics/5266/plastics-industry/>).
- Toh, W. X., W. Q. Ng, H. Yang, i S. Yang. 2021. „Disentangling the effects of smartphone screen time, checking frequency, and problematic use on executive function: A structural equation modelling analysis”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-01759-8.
- Troll, ES, M. Friese, i DD Loschelder. 2021. „How Students’ Self-Control and Smartphone-Use Explain Their Academic Performance”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 117. doi: 10.1016/j.chb.2020.106624.
- Tugtekin, U., EB Tugtekin, AA Kurt, i K. Demir. 2020. „Associations Between Fear of Missing Out, Problematic Smartphone Use, and Social Networking Services Fatigue Among Young Adults”. *SOCIAL MEDIA + SOCIETY* 6(4). doi: 10.1177/2056305120963760.
- Turgeman, L., I. Hefner, M. Bazon, O. Yehoshua, i A. Weinstein. 2020. „Studies on the Relationship between Social Anxiety and Excessive Smartphone Use and on the Effects of Abstinence and Sensation Seeking on Excessive Smartphone Use”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 17(4). doi: 10.3390/ijerph17041262.
- TVP Info. 2013. „Smartfon to nie zabawka! - tvp.info”. *TVP Info*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/10970691/smartfon-to-nie-zabawka>).
- TVP Info. 2014. „Wyłącz telefon. Zjesz nawet za pół ceny”. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/15977844/wylacz-telefon-zjesz-nawet-za-pol-ceny>).
- TVP Info. 2015. „«Media społecznościowe zastępują nastolatkom autorytety. Powodują, że asymilują najgorsze wzorce»”. *TVP Info*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/20741844/prof-n-med-marek-jarema-w-programie-minela-dwudziesta>).

TVP Info. 2016. „E-detoks”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/24501820/edetoks>).

TVP Info. 2017a. „«Detoksykacja» w szkole. Uczniowie wytrzymali tydzień bez smartfonów”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/30886709/wlochy-tydzien-bez-smartfona>).

TVP Info. 2017b. „Smartfony poszły w odstawkę | TVP INFO”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/33665466/smartfony-poszly-w-odstawke>).

TVP Info. 2018a. „Zamiast patrzeć na dzieci gapią się w smartfony”. Pobrano 13 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/38584625/zamiast-patrzec-na-dzieci-gapia-sie-w-smartfony>).

TVP Info. 2018b. „Do szkoły bez smartfona. Francja zaostroża przepisy - tvp.info”. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/38317525/do-szkoly-bez-smartfona-francja-zaostroz-przepisy#!>).

TVP Info. 2019a. „Nomofobia opanowuje świat”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/40724305/nomofobia-opanowuje-swiat>).

TVP Info. 2019b. „Smartfon od kołyski. Zatrważające dane dot. dzieci poniżej 2. roku życia”. *TVP Info*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/45231283/co-trzecie-dziecko-miedzy-12-a-23-miesiacem-zycia-korzysta-z-urzadzen-mobilnych>).

TVP Info. 2019c. „Media społecznościowe rujną sen nastolatków”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/45056179/uzywanie-mediow-spoecznościowych-przez-dlugi-czas-skraca-sen-i-pogarsza-jego-jakosc>).

TVP Info. 2019d. „Korzystania ze smartfona zwiększa ryzyko otyłości - tvp.info”. Pobrano 8 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/43805686/korzystania-ze-smartfona-zwieksza-ryzyko-otylosci>).

TVP Info. 2019e. „Smartfon czy boisko? «Nastolatki marzą raczej o karierze youtubera»”. *TVP Info*. Pobrano 12 grudzień 2022 (<https://www.tvp.info/44670809/smartfon-czy-boisko-nastolatki-marza-raczej-o-karierze-youtubera>).

Twenge, Jean M., i W. Keith Campbell. 2018. „Associations between Screen Time and Lower Psychological Well-Being among Children and Adolescents: Evidence from a Population-Based Study”. *Preventive Medicine Reports* 12:271–83. doi: 10.1016/j.pmedr.2018.10.003.

UNESCO. 2023. „Global education monitoring report, 2023: technology in education: a tool on whose terms?” *UNESCO Digital Library*. Pobrano 5 lipca 2023 (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>)

- Vally, Z., AM Alghraibeh, i JD Elhai. 2021. „Severity of Depression and Anxiety in Relation to Problematic Smartphone Use in the United Arab Emirates: The Mediation Roles of Rumination and Fear of Missing Out”. *HUMAN BEHAVIOR AND EMERGING TECHNOLOGIES* 3(3):423–31. doi: 10.1002/hbe2.259.
- Vezzoli, M., A. Colombo, A. Marano, G. Zoccatelli, i C. Zogmaister. 2021. „Test for Mobile phone dependence: psychometric properties and confirmatory factor analysis”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-01449-5.
- Vince, Joanna, i Britta Denise Hardesty. 2017. „Plastic Pollution Challenges in Marine and Coastal Environments: From Local to Global Governance: Plastic Pollution Governance”. *Restoration Ecology* 25(1):123–28. doi: 10.1111/rec.12388.
- Vosoughi, Soroush, Deb Roy, i Sinan Aral. 2018. „The Spread of True and False News Online”. *Science* 359(6380):1146–51. doi: 10.1126/science.aap9559.
- Waldron, David. 2005. „Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic”. *The Journal of Religion and Popular Culture* 9(1):3–3. doi: 10.3138/jrpc.9.1.003.
- Walsh, James P. 2020. „Social Media and Moral Panics: Assessing the Effects of Technological Change on Societal Reaction”. *International Journal of Cultural Studies* 23(6):840–59. doi: 10.1177/1367877920912257.
- Wang, F., Y. Lan, J. Li, J. Dai, P. Zheng, i H. Fu. 2019. „Patterns, influencing factors and mediating effects of smartphone use and problematic smartphone use among migrant workers in Shanghai, China”. *International Health* 11:S33–44. doi: 10.1093/inthealth/ihz086.
- Wang, JL, HZ Wang, J. Gaskin, i LH Wang. 2015. „The Role of Stress and Motivation in Problematic Smartphone Use among College Students”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 53:181–88. doi: 10.1016/j.chb.2015.07.005.
- Wang, P., i L. Lei. 2021. „How does problematic smartphone use impair adolescent self-esteem? A moderated mediation analysis”. *Current Psychology* 40(6):2910–16. doi: 10.1007/s12144-019-00232-x.
- Wang, Y. Y., Y. Y. Wang, Y. Y. Wang, J. Long, J. Long, J. Long, Y. H. Liu, Y. H. Liu, T. Q. Liu, T. Q. Liu, i J. Billieux. 2020. „Factor structure and measurement invariance of the problematic mobile phone use questionnaire-short version across gender in Chinese adolescents and young adults”. *BMC Psychiatry* 20(1). doi: 10.1186/s12888-020-2449-0.
- Wang, Y., H. Yang, C. Montag, i J. D. Elhai. 2020. „Boredom proneness and rumination mediate relationships between depression and anxiety with

problematic smartphone use severity”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-020-01052-0.

Welch, Michael, Eric A. Price, i Nana Yankey. 2002. „Moral Panic Over Youth Violence: Wilding and the Manufacture of Menace in the Media”. *Youth & Society* 34(1):3–30. doi: 10.1177/0044118X02034001001.

West, R., C. Ash, A. Dapore, B. Kirby, K. Malley, i SS Zhu. 2021. „Problematic Smartphone Use: The Role of Reward Processing, Depressive Symptoms and Self-Control”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 122. doi: 10.1016/j.addbeh.2021.107015.

Westerlund, Mika. 2019. „The Emergence of Deepfake Technology: A Review”. *Technology Innovation Management Review* 9(11).

Wilcockson, T. D. W., D. A. Ellis, i H. Shaw. 2018. „Determining typical smartphone usage: What data do we need?” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 21(6):395–98. doi: 10.1089/cyber.2017.0652.

Winkler, A., F. Jeromin, BK Doering, i A. Barke. 2020. „Problematic Smartphone Use Has Detrimental Effects on Mental Health and Somatic Symptoms in a Heterogeneous Sample of German Adults”. *COMPUTERS IN HUMAN BEHAVIOR* 113. doi: 10.1016/j.chb.2020.106500.

Winner, L. 1977. *Autonomous Technology—Technics-out-of-control as a Theme in Political Thought*. Cambridge: MA: MIT Press.

Winkel, H., TH Kim, L. Kardash, i I. Belic. 2019. „Smartphone Use and Study Behavior: A Korean and Australian Comparison”. *HELIYON* 5(7). doi: 10.1016/j.heliyon.2019.e02158.

Wiśniewski, Michał Radomił. 2021. *Zabójcze aplikacje: jak smartfony zmieniły nasz świat*. Wołowiec: Wydawnictwo Czarne. xxxx!

Wolniewicz, C. A., M. F. Tiamiyu, J. W. Weeks, i J. D. Elhai. 2018. „Problematic smartphone use and relations with negative affect, fear of missing out, and fear of negative and positive evaluation”. *Psychiatry Research* 262:618–23. doi: 10.1016/j.psychres.2017.09.058.

Wolniewicz, CA, D. Rozgonjuk, i JD Elhai. 2020. „Boredom Proneness and Fear of Missing out Mediate Relations between Depression and Anxiety with Problematic Smartphone Use”. *HUMAN BEHAVIOR AND EMERGING TECHNOLOGIES* 2(1):61–70. doi: 10.1002/hbe2.159.

Woodbury, Rex. 2022. „The TikTokization of Everything”. *Digital Native*. Pobrano 23 czerwiec 2023 (<https://digitalnative.substack.com/p/the-tiktokization-of-everything>).

- Wright, Robert. 2000. „I'd Sell You Suicide': Pop Music and Moral Panic in the Age of Marilyn Manson". *Popular Music* 19(3):365–85. doi: 10.1017/S0261143000000222.
- Xiang, M. Q., L. Lin, Z. R. Wang, J. Li, Z. Xu, i M. Hu. 2020. „Sedentary Behavior and Problematic Smartphone Use in Chinese Adolescents: The Moderating Role of Self-Control". *Frontiers in Psychology* 10. doi: 10.3389/fpsyg.2019.03032.
- Xie, X., Y. Dong, i J. Wang. 2018. „Sleep quality as a mediator of problematic smartphone use and clinical health symptoms". *Journal of Behavioral Addictions* 7(2):466–72. doi: 10.1556/2006.7.2018.40.
- Yang, H., B. Liu, i J. Fang. 2021. „Stress and Problematic Smartphone Use Severity: Smartphone Use Frequency and Fear of Missing Out as Mediators". *Frontiers in Psychiatry* 12. doi: 10.3389/fpsyg.2021.659288.
- Yang, Z., K. Asbury, i M. D. Griffiths. 2019a. „An Exploration of Problematic Smartphone Use among Chinese University Students: Associations with Academic Anxiety, Academic Procrastination, Self-Regulation and Subjective Wellbeing". *International Journal of Mental Health and Addiction* 17(3):596–614. doi: 10.1007/s11469-018-9961-1.
- Yang, Z., K. Asbury, i M. D. Griffiths. 2019b. „Do Chinese and British University Students Use Smartphones Differently? A Cross-cultural Mixed Methods Study". *International Journal of Mental Health and Addiction* 17(3):644–57. doi: 10.1007/s11469-018-0024-4.
- Yang, Z., K. Asbury, i M. D. Griffiths. 2021. „“A Cancer in the Minds of Youth?” A Qualitative Study of Problematic Smartphone Use among Undergraduate Students". *International Journal of Mental Health and Addiction* 19(4):934–46. doi: 10.1007/s11469-019-00204-z.
- Yarsley, V. E., i E. G. Couzens. 1945. *Plastics*. Middlesex: Penguin Books Limited.
- Yatmaz, G., G. S. Razi, i G. Kublay. 2021. „Problematic smartphone use in nursing students and its relationship With life goals". *Perspectives in Psychiatric Care*. doi: 10.1111/ppc.12935.
- Yilmaz, SK, i AK Bohara. 2021. „MHealth: Potentials and Risks for Addressing Mental Health and Well-Being Issues Among Nepali Adolescents". *FRONTIERS IN PUBLIC HEALTH* 9. doi: 10.3389/fpubh.2021.563515.
- Yoo, J. H., J. W. Chun, M. R. Choi, H. Cho, J. Y. Kim, J. Choi, i D. J. Kim. 2021. „Caudate nucleus volume mediates the link between glutamatergic neurotransmission and problematic smartphone use in youth". *Journal of Behavioral Addictions* 10(2):338–46. doi: 10.1556/2006.2021.00024.

- Yuan, GZ, JD Elhai, i BJ Hall. 2021. „The Influence of Depressive Symptoms and Fear of Missing out on Severity of Problematic Smartphone Use and Internet Gaming Disorder among Chinese Young Adults: A Three-Wave Mediation Model”. *ADDICTIVE BEHAVIORS* 112. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106648.
- Zerach, G. 2021. „Emptiness Mediates the Association Between Pathological Narcissism and Problematic Smartphone Use”. *PSYCHIATRIC QUARTERLY* 92(1):363–73. doi: 10.1007/s11126-020-09803-9.
- Zhang, C., G. Li, Z. Fan, X. Tang, i F. Zhang. 2021. „Psychological Capital Mediates the Relationship Between Problematic Smartphone Use and Learning Burnout in Chinese Medical Undergraduates and Postgraduates: A Cross-Sectional Study”. *Frontiers in Psychology* 12. doi: 10.3389/fpsyg.2021.600352.
- Zhang, M. X., H. Zhou, H. M. Yang, i A. M. S. Wu. 2021. „The prospective effect of problematic smartphone use and fear of missing out on sleep among Chinese adolescents”. *Current Psychology*. doi: 10.1007/s12144-021-01863-9.
- Zhang, MX, JH Chen, KK Tong, EWY Yu, i AMS Wu. 2021. „Problematic Smartphone Use during the COVID-19 Pandemic: Its Association with Pandemic-Related and Generalized Beliefs”. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ENVIRONMENTAL RESEARCH AND PUBLIC HEALTH* 18(11). doi: 10.3390/ijerph18115724.
- Zhang, Y., DL Tan, i TT Lei. 2020. „Parental Attachment and Problematic Smartphone Use Among Chinese Young Adults: A Moderated Mediation Model of Interpersonal Adaptation and Self-Control”. *JOURNAL OF ADULT DEVELOPMENT* 27(1):49–57. doi: 10.1007/s10804-019-09331-2.
- Zuboff, Shoshana. 2020. *Wiek kapitalizmu inwigilacji: walka o przyszłość ludzkości na nowej granicy władzy*. Wydanie I. Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
- Zybertowicz, Andrzej. 1995. *Przemoc i poznanie: studium z nie-klasycznej socjologii wiedzy*. Toruń: Publikacje Wydawnictwa Naukowego UMK.
- Zybertowicz, Andrzej. 1999. „Konstruktywizm Jako Orientacja Metodologiczna w Badaniach Społecznych”. *Ask: Research and Methods* 8(1):7–28.
- Żbikowska, Agata. 2020. „Czas wolny nastolatków w perspektywie teorii socjologicznej”. *Kultura i Społeczeństwo* 64(3):27–50. doi: 10.35757/KiS.2020.64.3.2.

ANEKS 1: FORMULARZ REKRUTACYJNY



Szanowni Rodzice,

Nazywam się Jakub Bandoch i jestem doktorantem w Szkole Doktorskiej Nauk Społecznych UMK. W ramach doktoratu zajmuję się wpływem smartfonów na życie społeczne, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu smartfonów na relacje w rodzinie. Na potrzeby mojej rozprawy doktorskiej realizuję badanie wśród **rodziców** uczniów szkół podstawowych. Jego celem jest poznanie wykorzystywanych przez Państwa sposobów na regulowanie czasu, w którym Państwa dzieci mogą korzystać ze smartfonów.

W związku z tym zwracam się do Państwa z serdeczną prośbą o wypełnienie krótkiego formularza rekrutacyjnego do mojego badania. Na podstawie udzielonych przez Państwa odpowiedzi wybiorę kilkanaście osób, z którymi mam nadzieję przeprowadzić właściwe wywiady badawcze. Wywiady będą w pełni poufne, a ich nagrania będą przechowywane w sposób uniemożliwiający dostęp osobom trzecim; zostaną też zniszczone od razu po wykonaniu transkrypcji badawczej (tj. do końca stycznia 2023 roku). **Jest to niezmiernie istotna część** mojego doktoratu, dlatego już teraz z **góry dziękuję za zrozumienie i pomoc!**

Wypełniony formularz proszę przekazać swojemu dziecku z poleceniem, aby przy najbliższej okazji zaniósł go do szkoły i zostawił u wskazanego nauczyciela.

FORMULARZ REKRUTACYJNY DO BADANIA W RAMACH PRACY DOKTORSKIEJ

Płeć:

Wiek:

Imię:

1. Czy używa Pan/Pani smartfonu?

- Tak
- Nie

2. Jaki jest Pana/Pani stosunek do smartfonów?

- Zdecydowanie pozytywny
- Raczej pozytywny
- Neutralny
- Raczej negatywny
- Zdecydowanie negatywny

3. Czy Pana/Pani dziecko/dzieci ma/ją swój własny smartfon?

- Tak
- Nie

4. Czy reguluje Pan/Pani swoim dzieciom sposób i/lub czas korzystania ze smartfonów?

- Tak
- Nie

Zgoda na wzięcie udziału w badaniu naukowym:

Wyrażam zgodę na wzięcie udziału w badaniu naukowym dotyczącym społecznego postrzegania smartfonów. Proszę o kontakt:

E-mail:
(proszę wpisać adres email)

Telefoniczny:
(proszę wpisać numer telefonu)

ANEKS 2: SCENARIUSZ WYWIADU

Zagadnienie badawcze nr 1: Respondent a media.

Cel: Zrozumienie relacji pomiędzy respondentem a poszczególnymi mediami i ustanowienie kontekstu dla tematu smartfonów

- *Proszę krótko opowiedzieć o tym, jak wygląda Pana/Pani przeciętny dzień tygodnia. Chodzi o to, co i kiedy Pan/Pani robi, jak spędza Pan/Pani swój wolny czas, wieczór; ogólnie, bez szczegółów.*

- (jeżeli nie został poruszony temat weekendu)

A jak wygląda Pana/Pani przeciętny weekend?

- *Chciałbym na chwilę zatrzymać się na temacie czasu wolnego. Proszę wyobrazić sobie, że może Pan/Pani dowolnie zaplanować sobie i swojej rodzinie całą jedną sobotę (niepracującą). To wyłącznie od Pana/Pani zależy, co, kto i kiedy będzie robił. Jak by wyglądał taki dzień? (dopytać o istniejące różnice i ich przyczyny w przypadku znaczącej rozbieżności pomiędzy typem idealnym weekendu a jego stanem rzeczywistym)*

- (jeżeli dotychczas nie pojawił się wątek mediów)

- *A jakie miejsce w Pana/Pani życiu zajmują urządzenia elektroniczne, takie jak telewizor, komputer, smartfon, itp.?*

- *Proszę spróbować oszacować, z którego urządzenia korzysta Pan/Pani najczęściej w ciągu swojego przeciętnego dnia.*

- *Po jakie treści najczęściej Pan/Pani sięga w Internecie/telewizji?*

- (jeżeli nie pojawił się ten wątek wcześniej)

Jak często w ciągu przeciętnego dnia korzysta Pan/Pani ze smartfonu?

- *Czy pamięta Pan/Pani jakie panowały zasady korzystania z urządzeń elektronicznych (telewizji, telefonu, komputera, itp.) w Pana/Pani domu rodzinnym?*

- (w razie potrzeby dopytać) *Czy Pana/Pani rodzice/opiekunowie tłumaczyli powody wprowadzania poszczególnych reguł korzystania z urządzeń elektronicznych?*

NOTATKI

Zagadnienie badawcze nr 2: Respondent a smartfony.

Cel: Uszczegółowienie wątku stosunku respondenta do smartfonów

- *Czy zna się Pan/Pani na smartfonach? Czy interesują Pana/Panią ich nowe modele, albo innowacje technologiczne, które umieszczają w nich producenci?*

- *Czy rozmawia Pan/Pani o smartfonach w gronie znajomych? Jeżeli tak, to jakie poruszacie tematy? (dopytać, czy pojawiają się tematy o zagrożeniach związanych ze smartfonami)*

- *Czy według Pana/Pani smartfony to technologia, która wywiera raczej pozytywny czy negatywny wpływ na ludzi? (poprosić o szersze uargumentowanie swojego stanowiska)*

- (jeżeli nie pojawił się ten wątek wcześniej)

- *Czy są jakieś obszary życia, które w kontekście smartfonów Pana/Panią niepokoją? (chodzi o każdy poziom, zarówno ogólnospołeczny i osobisty)*

- *Czy słyszał Pan/Pani o jakichś kampaniach społecznych dotyczących smartfonów? Co Pan/Pani o nich sądzi? Czy potrafi Pan/Pani opisać swoje emocje związane z tymi kampaniami?*

- *Jaki ma Pan/Pani osobisty stosunek do swojego smartfonu? Czy jest to dla Pana/Pani zwykłe narzędzie, czy może coś więcej? Czy mógłby Pan/Pani sobie wyobrazić swoje życie, w którym smartfon byłby zastąpiony zwykłym telefonem komórkowym?*

- *(jeżeli nie pojawił się ten wątek wcześniej) Czy używa Pan/Pani smartfonu podczas posiłków? W obecności dzieci? W łóżku przed pójściem spać?*

- *Czy chciałby Pan/Pani coś w swoim sposobie używania smartfonów zmienić?*

NOTATKI

Zagadnienie badawcze nr 3: Smartfony a dzieci respondenta.

Cel: charakterystyka wprowadzanych reguł, ich przyczyny i istota

- *Proszę powiedzieć, kiedy według Pana/Pani dziecko powinno otrzymać swój pierwszy smartfon (poprosić o uzasadnienie zdania)?*

- *Porozmawiajmy teraz o Pani/Pana dzieciach w kontekście smartfonów. Proszę powiedzieć w jakim wieku otrzymały swój pierwszy smartfon? (jeżeli jest kilkoro dzieci, dopytać o wszystkie)*

- *Jaki był kontekst decyzji dotyczącej kupienia dziecku/dzieciom pierwszego smartfonu? Dlaczego się Pan/Pani na to zdecydował/a?*

- (jeżeli nie pojawił się ten wątek wcześniej)

-*Czy dzieci uczestniczyły w tym procesie decyzyjnym? Czy były np. jego inicjatorami (wprost poprosiły o smartfon), czy była to wyłącznie Pana/Pani decyzja?*

- *Proszę opisać w jaki sposób Pana/Pani dzieci mogą używać smartfonów. Chodzi o wyszczególnienie najważniejszych zasad, których muszą przestrzegać.*

- (jeżeli odpowiedź będzie zbyt ogólna, dopytać)

- *Czy Pana/Pani dzieci mogą korzystać ze smartfonu przez cały dzień, również w nocy? Co z posiłkami (dopytać, czy jedzą razem posiłki)? Czy mogą go zabierać do szkoły?*

- (jeżeli ten wątek nie pojawił się wcześniej)

-*Czy Pan/Pani nadzoruje swoje dzieci pod kątem sposobu korzystania ze smartfonów? Jak ten nadzór wygląda?*

- *Proszę powiedzieć, dlaczego Pan/Pani wprowadził(a) te reguły? Chodzi o najważniejsze dla Pana/Pani przyczyny.*

- (jeżeli z poprzedniej odpowiedzi nie wynika, dopytać)

- Proszę powiedzieć, jaki jest główny cel wprowadzonych regul? Jaki jest ich oczekiwany przez Pana/Panią efekt?

- Jak Pana/Pani dzieci zareagowały na wprowadzone reguły korzystania ze smartfonów? Czy próbowały daną regułę złamać? Czy doszło do jakichś konfliktów na tym polu między Panem/Panią o dziećmi albo do negocjacji? (jeżeli tak) Jakich kontrargumentów używały Pana/Pani dzieci?

- Jak ocenia Pan/Pani skuteczność ustalonych przez siebie regul?

To już wszystkie pytania. Dziękuję za poświęcony czas.

NOTATKI