

Transformacja życia codziennego osób w wieku senioralnym w kontekście społeczeństwa informacyjnego

2.1. Funkcjonowanie osób w „późnej dorosłości” w społeczeństwie informacyjnym

Trywialne stwierdzenie, że szeroko rozumiana informatyka zmieniła życie całych społeczeństw, nabiera nowego znaczenia, gdy pod uwagę zostaną wzięte wszystkie pochodne rzutujące na życie poszczególnych jednostek, jak i grup. W relatywnie krótkim okresie technologia komputerowa rozwinęła swoje zastosowania w różnorodnych dziedzinach egzystencji ludzkiej, stając się jednym najważniejszych urządzeń technicznych (Bednarek, 2012; Tomczyk, 2012b, s. 120). Odnosząc rozwój techniki do funkcjonowania społeczeństwa, trzeba stwierdzić, że pojawił się nowy ład społeczny określany w literaturze przedmiotu różnymi pojęciami, takimi jak społeczeństwo: informacyjne, wiedzy, z informatyzowane, poprzemysłowe czy też ponowoczesność, późna nowoczesność, trzecia fala. Jednak wśród najbardziej pojemnych pojęć należy wyróżnić koncepcję społeczeństwa sieciowego (Bendyk, 2009, s. 19).

W społeczeństwie informacyjnym technologie oraz umiejętności ludzkie są podstawowym czynnikiem sprawczym służącym wytwarzaniu kapitału w postaci e-usług oraz masowej ilości informacji. Nieograniczone możliwości zastosowania komputerów w życiu społecznym przeobrażają organizację form pracy oraz wzory życia ludzkiego. Społeczeństwo informacyjne to przede wszystkim społeczeństwo cechujące się nieskrępowanym przepływem informacji (Siemieniecki, 2007, s. 48–49). Prawdziwy rozkwit idei

społeczeństwa informacyjnego na zachodzie Europy nastąpił już na początku lat 80. XX wieku, z kolei w Europie środkowo-wschodniej z dziesięcioletnim opóźnieniem. Odkrycie, że informacja obok masy i energii stanowi doskonały czynnik tworzenia wartości ekonomicznej zmieniło spojrzenie na urządzenia elektroniczne (Bendyk, 2009, s. 21) oraz osoby posiadające elementarną i zaawansowaną wiedzę dotyczącą obsługi tychże rozwiązań technicznych. Możliwość generowania bogactwa na podstawie nieograniczonych zasobów informacyjnych tworzy zupełnie nową jakość układu społecznego (Morbitzer, 2007, s. 55), którego życie wielokrotnie mimowolnie zostało uwikłane pośrednio i bezpośrednio w technologie informatyczne.

Innym terminem, obrazującym współczesną organizację przestrzeni życia ludzkiego, jest koncepcja społeczeństwa sieciowego, które – podobnie jak w przypadku przedstawionych powyżej układów – korzysta z technik informatycznych. Konstrukcja ten rozwija się dzięki przepływowi informacji, integruje rozproszone usługi oraz włącza użytkowników w struktury za pomocą niemalże nieskończonej ilości punktów stykowych cyfrowych sieci. Społeczeństwo sieciowe jest otwarte, dynamicznie się zmieniające za sprawą coraz to nowszych e-usług. Sieć sprzyja kreatywności, a zatem rozwojowi w skali indywidualnej, jak i globalnej. Informacja cyfrowa staje się kapitałem, zrozumienie funkcjonowania jednostek, jak i całych grup społecznych (Zob. Bednarek, 2012; Castells, 2007) staje się zaś wyzwaniem w szczególności dla pokolenia wyrosłego w poprzedniej industrialnej rzeczywistości.

Społeczeństwo sieciowe, jak podkreśla D. Barney, nie jest w prostej linii następstwem rozwoju społeczeństwa informacyjnego, lecz jest jedną z wielu teoretycznych prób opisania otaczającej, z informatyzowanej rzeczywistości. Cechą tejże konstrukcji teoretycznej jest obecność cyfrowych rozwiązań, które nie tylko tworzą infrastrukturę, tak jak w przypadku społeczeństwa informacyjnego, do przesyłania informacji, lecz są podstawą układów społecznych, politycznych i ekonomicznych. Sieć umożliwia tworzenie nowych powiązań międzyosobniczych oraz instytucjonalnych (Barney 2008, s. 36–37), głównie dzięki infostradam, które stały się skutecznym sposobem pozwalającym na przesyłanie olbrzymiej ilości danych (Dijk, 2010, s. 11).

Intensywny rozwój społeczeństwa sieciowego zmienia społeczne i psychologiczne funkcjonowanie jednostek wdrożonych w jego struktury. Trudno wobec tego faktu przewidywać, jakimi elementami będzie cechowało się życie w tejże strukturze na przestrzeni następujących kilkunastu lat (Goban-Klas, 2011, s. 51). Prognozowanie w tej materii wydaje się trudne ze względu na to, że media zmieniają się o wiele dynamiczniej w zakresie

ich możliwości oraz skali oddziaływania niż inne istotne sektory życia ludzkiego, jak np. edukacja lub przemysł.

Spółeczeństwo informacyjne czy też sieciowe dosyć często bywa utożsamiane ze społeczeństwem wiedzy, w ramach którego na pierwszy plan wysuwają się kategorie takie jak: wiedza generowana z informacji, będąca istotnym czynnikiem produkcji i postępu społecznego. Podstawowy produkt, jakim jest informacja, wytwarzany we wszystkich możliwych formach (m.in. multimedia, tekst, metainformacje), jest niezbędny do zaistnienia procesów, na których bazuje nowy typ formującego się społeczeństwa. Warto jednak zauważyć, że kategoria informacji (szczegółowiej: danych) stanowi bazową dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego, wiedza jest natomiast bogactwem generowanym przez działania ludzkie z informacji. Informacja jako element występujący w systemach komputerowych sprzężonych poprzez sieć wymaga zastosowania technicznych rozwiązań informatycznych oraz kompetencji z zakresu technologii informacyjnej, aby wykorzystywać zasoby wirtualnej przestrzeni dla własnych potrzeb. Pomimo że dane i informacje są wykorzystywane od zarania dziejów we wszystkich formacjach społecznych, to w społeczeństwie informacyjnym umiejętność dostępu do informacji i jej przetworzenia nabiera szczególnego znaczenia. Liczba zdarzeń informacyjnych, tempo ich występowania oraz sposoby dostępu, operowania informacjami i ich kreowania są po części tożsame z postępem w tejże, relatywnie nowej formie społecznej (Wąsiński, 2011, s. 175–176). W społeczeństwie informacyjnym procesy związane z przesyłaniem informacji łączą świat realny ze światem wirtualnym (Dijk, 2010, s. 263), wobec czego światy te w wielu zakresach są ze sobą kompatybilne, a dla niektórych jednostek przestrzeń cyfrowa jest przedłużeniem fizycznej egzystencji.

Istnieje też w literaturze przedmiotu sporo nieudomówień terminologicznych. Jak zaznacza J. Morbitzer, w wybranych opracowaniach można spotkać się z ujęciami, że społeczeństwo informacyjne bywa błędnie utożsamiane ze społeczeństwem wiedzy. Pierwszy typ organizacji społeczeństwa związany jest z technologiami komputerowymi (sieć, sprzęt informatyczny, oprogramowanie, urządzenia mobilne), społeczeństwo wiedzy odwołuje się natomiast do zasobów ludzkich. W następstwie rozwoju społeczeństwo informacyjne przekształca się za sprawą m.in. edukacji formalnej, nieformalnej i incydentalnej w społeczeństwo wiedzy (Morbitzer, 2010, s. 213–219; Bednarek 2002). W niniejszym opracowaniu będę terminologicznie odnosił się do złożoności współczesnej relacji pomiędzy techniką i człowiekiem w kategoriach wypracowanych przez T. Umehao, operującego pojęciem społeczeństwa

informacyjnego oraz M. Castellsa bazującego na terminie społeczeństwa sieciowego. Oba terminy są ze sobą powiązane, ukazując znaczącą rolę informacji i e-usług w funkcjonowaniu współczesnych ludzi.

Warto w tym momencie zauważyć, że mętlik terminologiczny obejmuje również szereg innych pojęć, takich jak informatyka (skrót IT), będąca dziedziną wiedzy inżynierskiej odnoszącej się do technik komputerowych: w zakresie sprzętowym do urządzeń, a więc ich wytwarzania oraz konfiguracji oraz tworzenia i dostosowywania oprogramowania do potrzeb użytkowników. Z kolei informatyka korzysta z różnych sposobów gromadzenia, tworzenia, przesyłania i przetwarzania informacji, a więc technologii informacyjnej (skrót TI) (Wenta, 1999, s. 12–17). Seniorzy uczący się obsługi nowych technologii cyfrowych podejmują się zatem zazwyczaj edukacji w zakresie technologii informacyjnej, a nie informatyki. Uczenie się informatyki, a więc np. programowania aplikacji, wymaga posiadania odpowiednich umiejętności oraz myślenia algorytmicznego.

Pół wieku temu, gdy pojawiły się pierwsze komputery cyfrowe, procesy informacyjne związane z przetwarzaniem, przesyłaniem, preparowaniem, pozyskiwaniem, przechowywaniem informacji uległy nadzwyczajnej intensyfikacji. Obserwowany od tej pory postęp technologiczny utożsamiany z coraz lepszym sprzętem, bardziej wydajnymi sieciami oraz skuteczniejszymi rozwiązaniami aplikacyjnymi wkroczył niespodziewanie pośrednio i bezpośrednio we wszystkie obszary życia ludzkiego. Urządzenia mikroelektroniczne stają się coraz tańsze i wydajne i mają wszechstronne zastosowanie (Por. Gogołek, 2010, s. 82). Ich mobilność, miniaturyzacja sprzyja powiększaniu się liczby użytkowników. Tradycyjne telefony coraz częściej zostają wyparte przez nowoczesne smartfony z dotykowymi ekranami, tradycyjne komputery stacjonarne natomiast przez mobilne netbooki, notebooki oraz tablety.

Abstrahując od wiodącego tematu tej pracy, a więc edukacji seniorów w obszarze nowych mediów, należy podkreślić, że elementem różnicującym społeczeństwo informacyjne od wcześniejszych form organizacji społecznej jest specyfika głównego źródła związanego z wytwarzaniem dóbr. Jedną z najbardziej rozwiniętych gospodarek związanych z własnością intelektualną są Stany Zjednoczone, gdzie same prawa własnościowe do książek, materiałów cyfrowych (programów komputerowych) i innych utworów wytwarzają 1,6 bln dol. rocznie, co stanowi równowartość 11,1% całego PKB (Bendyk 2012, s. 15). Warto jednak w tym momencie podkreślić, że jedynie 20% obywateli Stanów Zjednoczonych nie korzysta z internetu (Zickuhr, Smith, 2012, s. 2). Relacja pomiędzy rozwojem e-usług a liczbą użytkowników przestrzeni

cyfrowej jest obustronna. Im więcej osób chcących korzystać z portali informacyjnych, e-zakupów, e-bankowości i innych rozwiązań cyfrowych, tym większy udział gospodarki cyfrowej w PKB. Z drugiej strony pojawiające się nowe i doskonalsze e-usługi zachęcają użytkowników do wejścia w cyfrowy świat lub częstsze korzystanie z e-rozwiązań.

Rozwój gospodarki w obszarze mediów elektronicznych skutkuje pojawieniem się nowych potrzeb konsumpcyjnych, które związane są – jak wcześniej wspomniano, definiując społeczeństwo informacyjne – z wykorzystaniem. Realizacja potrzeb konsumenckich coraz częściej wymaga zatem posiadania odpowiednich kompetencji związanych z obsługą sprzętu elektronicznego. W sytuacji gdy mamy do czynienia z izolacją wybranych grup zmarginalizowanych cyfrowo, dochodzi jednocześnie do niepełnego rozwoju gospodarki opartej na nowych technologiach. Przeciwdziałaniu temu zjawisku służy edukacja, jednakże – jak wskazano we wcześniejszych fragmentach opracowania – jest ona nadal nierozwinięta na wystarczającym poziomie wśród osób niekorzystających z sieci (zaledwie kilka procent osób z populacji powyżej 65. roku życia uczestniczy w zajęciach UTW). Innym pośrednim narzędziem, służącym stymulowaniu i wdrażaniu osób starszych w rynek e-usług, a więc społeczeństwo informacyjne, są kampanie społeczne podnoszące świadomość starszych konsumentów. Ponadto według opinii Komisji Europejskiej szkolenia i kampanie społeczne służą poprawie pozycji osób starszych jako klientów, dając możliwość ograniczenia kosztów czy też skorzystania z usług do tej pory niedostępnych w fizycznym świecie (Por. Szukalski, 2012, s. 104). Brak dostępu do wybranych usług tworzy zjawisko wykluczenia cyfrowego, szerzej omówione w kolejnym rozdziale.

Dzisiejsze społeczeństwa dysponują coraz szybszymi i bardziej doskonałymi narzędziami zdobywania i wymiany informacji. Globalna cyfrowa wioska, będąca synonimem internetu, łączy dotychczas znane media: prasę, radio, telewizję, scalając je i przekształcając w nową konwergentną, interaktywną przestrzeń (Szyszka, 2013, s. 90). Media, z założenia traktowane w sposób utylitarny, mają przede wszystkim służyć człowiekowi (Wąsiński, 2003, s. 117). Wspomniane zjawiska konwergencji i utylitarności nakładają się na siebie poprzez usługi takie jak: e-booki mające swoje odpowiedniki w postaci cyfrowej jako pliki mp3 czy też strumienie audio na stronach WWW. Dla starszych osób wyrosłych w społeczeństwie analogowym część tychże rozwiązań nie jest nowym zjawiskiem, ponieważ już kilkadziesiąt lat temu słuchowiska radiowe cieszyły się olbrzymią popularnością (Goban-Klas, 2011, s. 129), łącząc książki oraz teatr z przekazem medialnym. Technika dokonała zatem

powrotu do tego, co sprawdzone, lecz w całkiem innej, bardziej interaktywnej i dogodnej dla cyfrowego autochtona formie.

Dzięki wspomnianym wyżej urządzeniom przestrzeń życia użytkowników rozwiązań technicznych poszerza się nie tylko w aspekcie geograficznym, lecz także poznawczym i społecznym. Interaktywne, bezpłatne mapy satelitarne typu Google Maps przybliżają internautów w kilka sekund do odległych miejsc, wirtualne biblioteki dają dostęp do treści do tej pory trudno dostępnych. Komunikatory internetowe, poczta e-mailowa pozwalają na szybką i nieodpłatną komunikację niemalże z każdym zakątkiem świata (Stefaniak-Hrycko, 2013b, s. 76). Dostęp do informacji jeszcze nigdy nie był tak prosty. Z drugiej strony zmienia się jednak kultura, którą medioznawcy określają kulturą nadmiaru (Szpunar, 2012, s. 125). Ilość przekazów, jakie obecnie powstają dzięki mediom elektronicznym, osiągnęła niebywały rozmiar. Prezes Google Eric Schmidt podkreślał w 2010 roku, że w ciągu dwóch dni społeczeństwo sieciowe tworzy tyle informacji, ile ludzkość od początku istnienia wygenerowała do 2003 r. Warto jednak zaznaczyć, że nie są to tylko i wyłącznie dane wartościowe, lecz stanowią też niechcianą korespondencję, reklamy, tweety, zdjęcia, filmy (Goban-Klas, 2011, s. 72–73). Niezwykle szybki przyrost informacji, szum informacyjny (pojawianie się informacji sprzecznych lub niepełnych) oraz smog informacyjny, polegający na niemożności zapoznania się ze wszystkimi ważnymi informacjami¹⁸, jest jednym z istotnych wyznaczników społeczeństwa informacyjnego, w którym informacja stanowi dobro uznawane za źródło informacji, lecz również jest wyzwaniem.

Na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat zmienia się także rola nadawcy i odbiorcy w odniesieniu zarówno do starych, jak i nowych mediów. Stare rozwiązania komunikacyjne, takie jak: prasa, radio, telewizja stawiały użytkownika w roli pasywnej, gdzie sam kreator przekazu był instytucją uprzywilejowaną. Obecnie media elektroniczne, w szczególności technologie Web 2.0, pozwalają użytkownikom na tworzenie własnej przestrzeni

¹⁸ Osoby, których młodość przypadła na etap dominacji mediów analogowych, wielokrotnie mają problem z przystosowaniem się do faktu, że obecnie informacji jest o wiele więcej. Przykładowo przed pojawieniem się nowych mediów wystarczyło zapoznać się z kilkoma serwisami informacyjnymi w radiu lub telewizji, aby posiadać relatywnie sprawdzoną informację. Obecnie mnogość stacji informacyjnych oraz internetowych portali informacyjnych stanowi zaletę w perspektywie bogactwa źródeł informacji o świecie, aczkolwiek jednocześnie stanowi przeszkodę, ponieważ człowiek nie jest w stanie zapoznać się ze wszystkimi opiniotwórczymi i popularnymi serwisami informacyjnymi.

medialnej w postaci blogów internetowych, e-czasopism, grup dyskusyjnych czy też stron informacyjnych prowadzonych przez pasjonatów dla szerszego grona. Dodatkowo każdy użytkownik niezależnie od wieku ma możliwość umieszczania swoich tekstów i materiałów audiowizualnych (filmów, zdjęć, grafik) w sposób dostępny dla całego świata. Społeczeństwo sieciowe staje się zatem przestrzenią niezwykle bogatą w różnego rodzaju informacje.

Jednakże pomimo możliwości kreowania wirtualnej przestrzeni osoby wyrosłe w przestrzeni starych mediów zazwyczaj powielają mechanizmy odbiorcze typowe dla poprzedniego etapu rozwoju cywilizacyjnego. Reprodukowanie wcześniejszych zachowań medialnych związane jest przede wszystkim z biernym konsumowaniem serwisów (Szpunar, 2012, s. 175), które traktowane są w kategorii ulubionych i „sprawdzonych” miejsc w sieci. Już na tym etapie można zatem postawić prosty podział społeczeństwa sieciowego obejmującego grupy twórców i konsumentów wirtualnych zasobów.

Problematyka uczestniczenia osób starszych w ww. zjawiskach związana jest z perspektywą jakości wykorzystanego w sieci czasu. Internet jako nieograniczone źródło różnej maści informacji, stale aktualizowanych i pomnażanych w tempie lawinowym, jest jak źródło nieposiadające zaworu. W związku z tym najstarsze grupy użytkowników sieci narażone są w szczególności na niekontrolowany, nieuporządkowany i w dużej mierze niechciany dostęp i zalew informacjami (Fabiś, Wąsiński, 2008, s. 65). Taki stan rzeczy utrudnia sprawne przeglądanie, sortowanie i wchodzenie w głąb zasobów sieci, w szczególności wśród osób o niższych kompetencjach związanych z obsługą stron internetowych. Korzystanie z dobrodziejstw społeczeństwa sieciowego wymaga zatem odwołania się do posiadania odpowiedniego zestawu kompetencji.

Najbardziej spektakularne zmiany życia ludzkiego zachodzą, poza okresem epoki wiktoriańskiej, właśnie na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat za sprawą nowoczesnych technologii i technik komputerowych związanych z przetwarzaniem informacji. Szczególne ich nasilenie można zaobserwować w końcu mijającego stulecia. W obecnych czasach nowe technologie dostrzegalne są na każdym kroku: w fabryce, szkole, biurze, instytucjach samorządowych, kościołach. Różnorodność rozwiązań technicznych często szokuje. Wiele osób wręcz twierdzi, że jeśli czegoś nie wynaleziono, to dlatego, że nie podjęto odpowiednich prób. Na obecnym etapie rozwoju techniki wszystko staje się możliwe, nawet rzeczy nieprawdopodobne. Jak podkreśla J. Kozielecki, tak intensywny rozwój wymaga od osób znaczących, a więc polityków, pedagogów, psychologów śledzenia pojawiających się procesów w celu

wyprzedzania negatywnych skutków przeobrażeń (Por. Koziński, 2007, s. 260–261) oraz tłumaczenia otaczającej, stechnicyzowanej rzeczywistości. Wspomniane procesy cywilizacyjne zmuszają ich uczestników do szczególnej refleksji nad ich skalą oddziaływania (Semków, 2007, s. 139). Nowe struktury społeczne nie tylko zatem cechują się bogactwem e-rozwiązań sieciowych, lecz także generują szereg niekorzystnych następstw. Zrównoważony rozwój społeczeństwa informacyjnego jest zjawiskiem osiągalnym jedynie poprzez edukację w zakresie twardych kompetencji w obszarze bezpiecznego użytkowania ICT oraz namysł (kompetencje miękkie) nad otaczającą rzeczywistością, co pozwala na zrozumienie zachodzących przemian.

Inna również istotna kwestia dotycząca nowego ładu społecznego związana jest z zagadnieniami prawnymi towarzyszącymi rozwojowi społeczności z informatyzowanej. Zasadniczo postawione pytanie, kto rządzi internetem, może napawać wieloma obawami w szczególności osoby przyzwyczajone do tradycyjnego ładu świata analogowego. Otóż pomimo tego, że internet (sieć) jest globalny, to kontrolę nad nim sprawują rządy poszczególnych państw. Należy jednak podkreślić, że nadzór ten nie odbywa się wprost, jak to ma miejsce np. w tradycyjnym społeczeństwie analogowym. Fakt ten może być w szczególności trudny do zrozumienia i zaakceptowania przez pokolenia wyrosłe w zupełnie innej strukturze prawnej (Zob. Dijk, 2010, s. 179–217). Nowa globalna forma społeczeństwa sieciowego cechuje się zupełnie innymi rozwiązaniami legislacyjnymi, które opisane są w postaci praw pokrewnych (np. autorskich, karnego), mając swoje zastosowanie zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym. Kwestia kontroli treści pojawiających się w sieci budzi w krajach demokratycznych szereg kontrowersji. Niuanse społeczeństwa sieciowego wielokrotnie są trudne do jasnego zdefiniowania, zrozumienia pośród osób wyrosłych w przestrzeni mediów sieciowych, jak również początkujących użytkowników mediów elektronicznych.

Spółeczeństwo sieciowe stanowi wielowymiarową strukturę, w której techniczne rozwiązania i możliwości splatają się z życiem zawodowym i pozazawodowym jednostek, jak i zbiorowości ludzkich. Rozwój technologiczny tworzy odpowiednią bazę dla potrzeb realizowanych przez media elektroniczne. Wobec tego branża informatyczna, generując nowe możliwości techniczne, determinuje ludzi do działania w przestrzeni z informatyzowanej. Egzystencja w społeczeństwie sieciowym uwikłana jest przede wszystkim w świat realnych zasad, rozwiązań prawnych, ekonomicznych oraz politycznych. Spółeczeństwo sieciowe cechuje się w najważniejszych obszarach działalności ludzkiej zupełnie inną logiką i dynamiką, niż miało to miejsce np. na

etapie społeczeństwa industrialnego. O skali zmian świadczą nie tylko przedstawione powyżej wyznaczniki, lecz także dane statystyczne.

Analizując zagadnienie społeczeństwa informacyjnego czy też sieciowego, warto przede wszystkim odnieść się do danych egzemplifikujących aktywność e-obywateli w sieci, aby ukazać złożoność współczesnego świata. Z badań przeprowadzonych przez instytucję Royal Pingdom wynika, że liczba osób korzystających z konta e-mailowego na świecie wynosi 2,2 mld osób, dziennie wysyłane są natomiast 144 mld listów elektronicznych, 68,8% tychże wiadomości stanowi niechciana korespondencja określana jako spam. Liczba witryn internetowych dostępnych w globalnej wiosce wynosi 634 mln, z czego 51 mln zostało dodanych do sieci w 2012 roku. Liczba użytkowników internetu na świecie oscyluje wokół wartości 2,2 mld osób, z czego poszczególne obszary terytorialne zawierają następującą strukturę e-obywateli (Royal Pingdom, 2013):

- Azja – 1,1 mld internautów,
- Europa – 519 mln internautów,
- Ameryka Północna – 274 mln internautów,
- Ameryka Łacińska i Karaiby – 255 mln internautów,
- Afryka – 167 mln internautów,
- Bliski Wschód – 90 mln internautów,
- Oceania i Australia – 24,3 mln internautów,
- Chiny – (najwięcej w jednym kraju) 565 mln internautów.

Ponadto w 2013 roku liczba użytkowników najpopularniejszego serwisu internetowego Facebook przekroczyła 1 mld aktywnych użytkowników, mikrobloga Twitter zaś 200 mln¹⁹. Z kolei serwis zrzeszający specjalistów z różnych branż zawodowych LinkedIn posiada na chwilę obecną 187 mln aktywnych użytkowników. Jedną z najpopularniejszych wyszukiwarek internetowych Google obsłużyła w 2012 roku 1,2 bln wyszukiwań. Globalnie należy także zaznaczyć, że liczba użytkowników telefonów komórkowych wynosi 5,3 mld osób, z czego 1,1 mld stanowią użytkownicy smartfonów. Sieć oferuje także szeroki dostęp do treści multimedialnych, gdyż w swoich zasobach posiada 2,5 mln godzin audycji zgromadzonych w jednym z popularnych serwisów

¹⁹ Serwis Twitter został dostrzeżony jako popularne narzędzie komunikacji ze społeczeństwem również przez rządzących, ponieważ za jego pośrednictwem informacje przekazuje 123 rządzących (reprezentacji państwa, np. prezydenci) (Royal Pingdom, 2013).

służących wymianie plików multimedialnych (YouTube)²⁰. Dodowem na nieustającą popularność serwisów społecznościowych jest liczba zdjęć umieszczanych na stronie Facebook, która dziennie wynosi 300 milionów (Royal Pingdom, 2013). W ciągu minuty w serwisie YouTube pojawia się 40 godzin nowych materiałów filmowych, każdego miesiąca serwis ten wzbogaca się zatem o taką zawartość materiałów telewizyjnych, jaką zgromadziły trzy największe stacje telewizyjne w ciągu całej swej historii (Bendyk, 2012, s. 73).

Na przestrzeni ostatnich kilkunastu lat w sposób dynamiczny zwiększyła się liczba gospodarstw domowych posiadających dostęp do sieci. Spełnienie kluczowego warunku w celu uczestniczenia członków gospodarstw domowych w rozwiązaniach społeczeństwa sieciowego w Republice Czeskiej, Polsce czy też na Słowacji jest na poziomie nieznacznie odbiegającym od innych krajów Unii Europejskiej. Ponadto z danych Eurostatu wynika, że tendencja ta jest stała oraz istnieje coraz większa grupa państw posiadających ponad 90% nasycenie domostw łączami internetowymi.

Tabela 5. Wyposażenie gospodarstw domowych w łącza internetowe

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
EU 28	:	:	55	60	66	70	73	76	79
EU 27	48	49	55	60	66	70	73	76	79
EU 25	48	51	57	62	68	72	:	:	:
EU 15	53	54	59	64	69	73	:	:	81
Belgia	50	54	60	64	67	73	77	78	80
Bułgaria	:	17	19	25	30	33	45	51	54
Czechy	19	29	35	46	54	61	67	65	73
Dania	75	79	78	82	83	86	90	92	93
Niemcy	62	67	71	75	79	82	83	85	88
Estonia	39	46	53	58	63	68	71	75	80
Irlandia	47	50	57	63	67	72	78	81	82
Grecja	22	23	25	31	38	46	50	54	56
Hiszpania	36	39	45	51	54	59	64	68	70
Francja	:	41	55	62	69	74	76	80	82

²⁰ Rekord popularności użytkowników oglądających transmisję na żywo został pobity w trakcie skoku Felixa Baumgartnera, którego wyczyn śledziło 8 mln użytkowników (Royal Pingdom, 2013).

Chorwacja	:	:	41	45	50	56	61	66	65
Włochy	39	40	43	47	53	59	62	63	69
Cypr	32	37	39	43	53	54	57	62	65
Łotwa	31	42	51	53	58	60	64	69	72
Litwa	16	35	44	51	60	61	60	60	65
Luksemburg	65	70	75	80	87	90	91	93	94
Węgry	22	32	38	48	55	60	65	69	71
Malta	41	53	54	59	64	70	75	77	79
Holandia	78	80	83	86	90	91	94	94	95
Austria	47	52	60	69	70	73	75	79	81
Polska	30	36	41	48	59	63	67	70	72
Portugalia	31	35	40	46	48	54	58	61	62
Rumunia	:	14	22	30	38	42	47	54	58
Słowenia	48	54	58	59	64	68	73	74	76
Słowacja	23	27	46	58	62	67	71	75	78
Finlandia	54	65	69	72	78	81	84	87	89
Szwecja	73	77	79	84	86	88	91	92	93
Wielka Brytania	60	63	67	71	77	80	83	87	88

Źródło: Eurostat, 2014a.

Wraz z rozwojem społeczeństwa sieciowego (np. poprzez wyposażenie gospodarstw domowych w łącze internetowe) maleje również liczba osób nigdy niekorzystających z komputera osobistego. Owa tendencja jest typowa dla krajów całej Unii Europejskiej, jednakże istnieje nadal spora grupa państw, wśród których ponad 30% populacji nigdy nie korzystało z komputera. Wśród nich należy wyróżnić według najnowszych danych Eurostatu: Rumunię, Bułgarię, Grecję, Włochy, Portugalię, Polskę, Cypr.

Tabela 6. Procentowy udział w społeczeństwie osób, które nigdy nie korzystały z internetu (16–74 lat)

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
EU 28	:	:	37	33	30	27	24	22	21
EU 27	43	42	37	33	30	27	24	22	20
Belgia	39	34	29	26	20	18	14	15	15
Bułgaria	:	71	65	57	53	51	46	42	41

	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Czechy	63	49	46	33	33	28	24	19	17
Dania	14	10	12	12	11	9	7	6	4
Niemcy	29	26	23	20	19	17	16	15	13
Estonia	36	34	32	26	26	22	20	19	16
Irlandia	55	42	35	32	30	27	21	18	18
Grecja	73	65	62	56	53	52	45	42	36
Hiszpania	50	47	43	38	36	32	29	27	24
Francja	:	46	34	26	25	20	18	15	14
Chorwacja	:	:	56	54	47	42	39	35	29
Włochy	62	59	54	50	45	41	39	37	34
Cypr	64	62	56	54	48	45	41	36	32
Łotwa	51	45	39	34	31	29	27	24	22
Litwa	61	54	49	43	38	35	34	31	29
Luksemburg	29	27	20	16	11	8	8	6	5
Węgry	60	52	46	37	36	32	28	26	24
Malta	57	58	51	49	40	36	30	29	28
Holandia	18	16	13	11	10	8	7	6	5
Austria	40	34	28	25	25	23	18	17	16
Polska	58	52	48	44	39	35	33	32	32
Portugalia	63	60	56	54	50	46	41	34	33
Rumunia	:	74	69	64	62	57	54	48	42
Słowenia	48	43	39	40	33	28	29	28	23
Słowacja	42	41	35	25	22	17	20	18	15
Finlandia	23	18	17	13	15	11	9	7	6
Szwecja	12	10	15	9	7	7	5	5	4
Wielka Brytania	28	29	22	19	15	13	11	10	8

Źródło: Eurostat, 2014b.

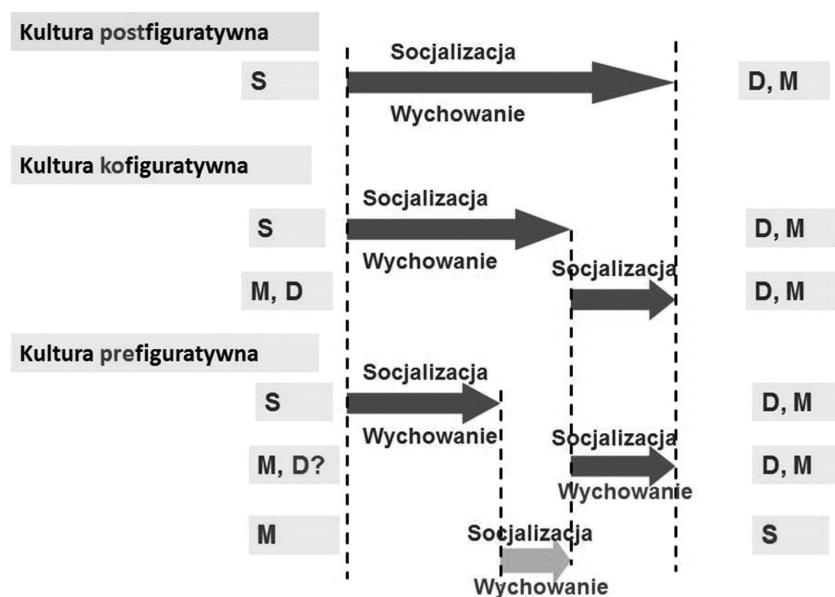
Liczba osób w wieku senioralnym korzystających z internetu systematycznie rośnie. Jak podkreślają autorzy raportu PBI/Gemius, obecnie użytkownicy powyżej 55. roku życia stanowią 10,3% wszystkich internautów w Polsce. Chociaż w wirtualnej przestrzeni dominują osoby młode, to można zauważyć dynamiczny wzrost liczby najstarszych użytkowników sieci. „Najnowsze wyniki badania Megapanel PBI/Gemius za listopad 2012 roku ukazują, że

z polskiej sieci korzysta obecnie ponad 2 mln internautów w wieku 55+. To o prawie 150 tys. więcej niż rok temu i niemal pół miliona więcej niż przed dwoma laty. Zdecydowanie silniejszą grupą surfujących po sieci seniorów są mężczyźni (1,3 mln). Liczba kobiet w wieku 55+ wynosi natomiast ponad 700 tys.” (PBI/Gemius, 2013). Z kolei w obszarze Europy środkowo-wschodniej pod względem udziału osób starszych w społeczności internautów dominuje Republika Czeska. Około 17% osób całkowitej liczby użytkowników internetu w RC to osoby powyżej 55. roku życia, co daje trzecią pozycję za Estonią i Słowenią (Buchláková, 2013).

Dwa światy składające się z internautów i osób niebędących użytkownikami sieci pojawiły się mimowolnie wraz z rozwojem społeczeństwa informacyjnego. Zjawisko to przekłada się m.in. na trudności komunikacyjne pomiędzy pokoleniami (Hołda, 2011, s. 189), które żyją niejako razem, lecz poprzez wszechobecność mediów elektronicznych tworzą nowy, niewystępujący jeszcze kilkanaście lat wcześniej podział. Osoby korzystające z mediów cyfrowych mają nie tylko dostęp do szerszej palety usług i informacji, lecz generują nową strukturę społeczną, posiadającą specyficzne zwyczaje, zasób leksykalny i zachowania. Zrozumienie nowej zinformatywizowanej kultury możliwe jest głównie poprzez posiadanie odpowiednich kompetencji kształtowanych dzięki uczestnictwu w wirtualnej przestrzeni.

M. Mead, opisując w latach 70. XX wieku zmiany w społeczeństwie, wprowadziła aktualną do dnia dzisiejszego typologię kultur. Mead podzieliła społeczeństwa na trzy podstawowe fazy rozwojowe, w których kultura (Kulpa-Odgowska, 2006, s. 498):

- postfiguracywna odnosi się do społeczeństw tradycyjnych, gdzie wzory kulturowe są stabilne i zamknięte, typowe dla małych i jednorodnych społeczności w nich młodsze pokolenie przyswaja wzorce kulturowe od starszych pokoleń (najczęściej rodziców, pradiadków);
- kofiguracywna ukształtowana została wraz z rozwojem społeczeństwa przemysłowego, w którym współwystępują wzorce starszych i młodszych pokoleń. Młodzi dokonują swojej identyfikacji w obrębie grup rówieśniczych, a nie – jak wcześniej – w obszarze tradycji starszego pokolenia;
- prefiguracywna charakteryzuje się odwrotnością do pozostałych, gdyż w tym układzie młodzi wdrażają osoby starsze od siebie w nowe wzorce kulturowe, wypracowane przez młodych.

Rysunek 9. Typologia kultur M. Mead a transmisja wiedzy i umiejętności pomiędzy pokoleniami

Źródło: Wąsiński, 2012.

Szczególnie istotny dla dalszych rozważań jest ostatni typ kultury, będący wyznacznikiem społeczeństwa informacyjnego. Doświadczenia starszego i młodszego pokolenia są odmienne z racji specyfiki okresu, w którym przyszło żyć poszczególnym pokoleniom. Starsze pokolenie nie posiada takich samych umiejętności i doświadczeń jak młodzi ludzie. Po raz pierwszy starość utożsamiana z mądrością straciła patent na wiedzę i umiejętności (kwestia mądrości życiowej nie będzie tutaj w żaden sposób rozważana). Wraz z rozwojem technologii ICT człowiek starszy został pozbawiony statusu bycia nieocenionym i jedynym źródłem informacji, jak to miało miejsce w kulturze postfiguratywnej. Można jednak zaobserwować nową tendencję, w ramach której osoby młodsze stają się inspiracją dla dziadków, ucząc ich obsługi komputera, internetu, telefonów komórkowych (Morbitzer, 2013, s. 19–20).

Potwierdzeniem podziału zaproponowanego przez M. Mead jest przypadek przytoczony przez O. Czerniawską. Na kurs komputerowy przeznaczony dla kobiet zaliczanych do grupy wykluczonych cyfrowo jedna ze słuchaczek przychodziła ze swoim synem, dziesięcioletkiem. Syn pomagał jej w obsłudze komputera, podpowiadał, co ma zrobić, aby wykonywać zadania prezentowane

przez szkoleniowca (Czerniawska, 2011, s. 27). W tym kontekście należy zwrócić uwagę np. na strukturę wiekową wykładowców realizujących program nauczania w obszarze nowych mediów w UTW. Są to zazwyczaj osoby młode, studenci, wolontariusze, pasjonaci. Tego typu przykłady są doskonałym dowodem potwierdzającym typologię M. Mead. Dla młodszej generacji uczenie dziadków i rodziców to nie tylko prosta transmisja kompetencji zgodnie z założeniami kultury prefiguratywnej, lecz także doskonała lekcja pokory i cierpliwości (Szpunar, 2013, s. 38).

Epoka formowania się zbiorowości ludzkiej w duchu idei społeczeństwa informacyjnego stanowi zupełnie inny ład niż w przypadku wcześniejszych form organizowania życia społecznego, a zatem i stosunków między generacjami. W tradycyjnym ujęciu młode pokolenia musiały wkraczać do świata tworzonych przez starsze generacje, uczyć się od nich, uzyskiwać ich uznanie, a czasem stopniowo zajmować miejsca poprzedników (Wąsiński, 2013, s. 150). Obecnie mamy do czynienia z zanikiem tej prawidłowości w wielu zakresach, chociażby poprzez to, że nauka obsługi mediów elektronicznych, a więc wdrażanie w społeczeństwo informacyjne, odbywa się dzięki młodszemu pokoleniu. Sytuacja tworzenia się nowej rzeczywistości społecznej rodzi wiele rozdzźwięków w zakresie współpracy wskazanych wcześniej cyfrowych autochtonów i imigrantów. W tej sytuacji trudno oczekiwać od najstarszego pokolenia cyfrowych imigrantów, jakimi są seniorzy, zaangażowania w świat ich dzieci i wnuków, który charakteryzuje się specyficznym językiem, zachowaniami czy też sposobami rozwiązywania problemów dnia codziennego.

Jeszcze inaczej sytuację różnic międzypokoleniowych definiuje E. Bandyk, który zauważa, że „stary, analogowy świat hierarchii stał się z nowym cyfrowym światem sieci. Zderzyły się dwie nieprzystające do siebie logiki działania, a polem starcia jest stosunek do informacji” (Bandyk, 2012, s. 25). Z kolei E. Czerski dodaje, że wychowani w sieci myślą trochę inaczej. Umiejętność znajdowania informacji jest dla nich czymś równie podstawowym, jak dla starszego pokolenia (cyfrowych imigrantów) umiejętność odnalezienia w obcym mieście dworca albo poczty (Czerski, 2012).

Ewolucja w zakresie techniki wytworzyła odmienne sposoby psychospołecznego funkcjonowania dwóch grup: korzystających z nowych mediów i niekorzystających. Dla cyfrowych autochtonów wiedza kryje się przede wszystkim w zasobach internetu, z kolei cyfrowi imigranci bardziej doceniają własne zasoby i tradycyjne formy jej zdobywania. Zmiany techniczne zmieniają wartość encyklopedycznej wiedzy, przenosząc akcent na rzecz zasobów sieciowych. Świat wirtualny dla „dzieci sieci” staje się przedłużeniem świata realnego.

Zaprezentowana powyżej krótka charakterystyka przemian na tle społecznym, determinowana technologiami informatycznymi, skłania do szerszej analizy ukazującej miejsce osób starszych w nowym ładzie określonym kategoriami społeczeństwa informacyjnego oraz sieciowego. Zrozumienie nowych uwarunkowań rzutujących również na edukację osób starszych w obszarze mediów elektronicznych wymaga jednak odwołania się do dalszych istotnych kontekstów związanych z e-uczestnictwem osób starszych oraz równie ważnych zagadnień takich jak: wykluczenie cyfrowe czy też wspomaganie codziennego funkcjonowania seniorów dzięki nowym technologiom.

2.2. Wykluczenie cyfrowe

Rozwój społeczeństwa informacyjnego tworzy dwie podstawowe grupy określane przez M. Prenskega mianem cyfrowych imigrantów i cyfrowych autochtonów. Pierwsza z wymienionych grup jest typowym przykładem generacji ludzi urodzonych znacznie wcześniej, przed powszechną informatyzacją. Ich doświadczenia życiowe w niewielkim stopniu związane są z rzeczywistością wirtualną, większość najważniejszych potrzeb i nawyków realizowana jest natomiast w fizycznej przestrzeni. Z kolei druga grupa obejmuje przede wszystkim ludzi młodych (dzieci, młodzież, osoby we wczesnej dorosłości) wyrosłych w czasie, gdy nowe media zaczęły w coraz większym stopniu dominować w przestrzeniach zawodowych, jak i prywatnych (Wąsiński, 2013, s. 148–149). Cechą charakterystyczną dla cyfrowych autochtonów jest wysoki poziom biegłości obsługi komputerów i internetu. Z kolei cyfrowi imigranci korzystają z nowych mediów w sposób ograniczony lub unikają użytkowania urządzeń cyfrowych.

Brak kompetencji w dziedzinie obsługi mediów elektronicznych jest procesem prowadzącym do pozbawienia **niektórych jednostek** lub wybranych grup możliwości pełnego uczestnictwa w życiu społeczeństwa informacyjnego (Por. Dziegielewska, 2007, s. 101), zdominowanego przez cyfrowych autochtonów. Kompetencje związane z podstawowym zakresem obsługi nowych mediów nie są objęte jakąś szczególną troską przez system szkolny, gdyż dla przedstawicieli młodej generacji obsługa elementarnych opcji komputera oraz przeglądarki internetowej jest czymś tak oczywistym jak czytanie i pisanie. Sytuacja jawi się nieco inaczej w kontekście obsługi nowych mediów przez osoby zaliczane do „grupy 50+” (Stefaniak-Hrycko, 2013, s. 77), a więc najbardziej typowych przedstawicieli cyfrowych imigrantów.