

Maria Miczyńska-Kowalska¹

Praca i czas wolny w społeczeństwie informacyjnym

Spółeczeństwo podlega ciągłym przekształceniom i rozwojowi. Rozwój technik sprawił, że zorganizowana przestrzeń w tradycyjnym rozumieniu, która była tożsama z organizacją społeczną o obowiązującej strukturze hierarchicznej, zostaje zastępowana cybernetyczną, opartą na sieci informatycznej. Kanwą niniejszego artykułu stanowi problematyka dotycząca zagadnienia pracy w powiązaniu z czasem wolnym. W opracowaniu podjęto próbę odpowiedzi na pytanie: jak zmieniły się związki między czasem pracy a czasem wolnym wraz z przejściem od fazy społeczeństwa przemysłowego do społeczeństwa opartego na rozwoju nowoczesnych technologii informacyjnych? Celem podjętych rozważań jest pokazanie, że w społeczeństwie informacyjnym nowoczesne technologie komunikacyjne znacząco wpływają na życie człowieka: zmienia się relacja między czasem pracy a czasem wolnym; praca zyskuje wartość autoteliczną, ponieważ nie jest dostępna dla wszystkich, jak również nie każdy rodzaj pracy jest nobilitujący; walka o czas wolny zostaje zakończona; zmiany zachodzące w gospodarce pod wpływem IT prowadzą do tego, że problemem nie jest zapewnienie ogółowi społeczeństwa czasu wolnego, tak jak miało to miejsce w społeczeństwie przemysłowym, a pracy; nobilitacją staje się posiadanie pracy o kreatywnym charakterze; czas pracy i czas wolny osób pracujących kreatywnie przenika się coraz bardziej; czas wolny proletariatu staje się natomiast dużym problemem społecznym. Myślą przewodnią jest stwierdzenie, że wymiana informacji i jej przetwarzanie (za pomocą nowoczesnych technologii informacyjnych) staje się w społeczeństwie informacyjnym podstawą wszelkiej aktywności człowieka. Aktywność ta przejawia się w obszarze pracy ludzkiej, procesie konsumpcji, której znaczenie rośnie; zacieraniu granic między pracą a produkcją, jak również w edukacji oraz poprzez komunikację społeczną w sieci. Do opracowania artykułu wykorzystano metodę analityczno-syntetyczną na podstawie wybranej literatury przedmiotu oraz wybranej statystyki.

Słowa kluczowe: czas pracy, czas wolny, praca, społeczeństwo

¹ Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie; Maria.Miczynska@up.lublin.pl.

Work and leisure time in the information society

Society is constantly being transformed and developed. The development of techniques caused, that organized space in the traditional sense (which was the same as the social organization of the existing hierarchical structure), was replaced by a cybernetic, based on the information network. The canvas of this article is the issue concerning the problem of working in conjunction with the free time. The study attempted to answer the question: how have changed the relationship between working time and time off along with the transition from industrial society to the society based on the development of modern information technologies? The aim of the article is to show how IT in information society affect human life: make changes in the relationship between working time and leisure time; to emphasise, that job has own value, because it is not available to all, as well as not every kind of work is valuable; the fight for the free time ends; changes in the economy under the influence of IT leads to the fact that the problem is not to provide to the general public free time, as was the case in the industrial society, but work; honor becomes having a creative job; working time and free time of people, who are working creatively permeates more and more; free time of the proletariat becomes a big social problem. The leading idea of the article is that the exchange of information and its processing (using the modern information technologies) becomes in the information society the main motivation of all human activity. This activity is manifested in the human work, process of consumption, which its importance is growing; seeing by blurring the boundaries between work and production, as well as in education and social communication on the network. To develop the article it used analytical synthetic method based on the selected literature and selected statistics.

Key words: working time, leisure time, work, society

Wstęp

Spółeczeństwo podlega ciągłym przekształceniom i rozwojowi. Rozwój technik sprawił, że zorganizowana przestrzeń (w rozumieniu tradycyjnym), która była tożsama z organizacją społeczną o obowiązującej strukturze hierarchicznej, zostaje zastępowana inną – cybernetyczną, opartą na sieci informatycznej (Bauman 1998). Nowoczesne technologie informacyjne i komunikacyjne wpłynęły w społeczeństwie informacyjnym na prawie każdy obszar życia społeczno-gospodarczego. Zachodzące pod ich wpływem zmiany posiadają charakter rewolucyjny. Nowoczesne technologie stanowią dzisiaj źródło rozrywki, pośredniczą w dokonywaniu zakupów ułatwiają proces kształcenia, umożliwiają podjęcie „telepracy” oraz ułatwiają komunikację. Rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych przyczynia się do uelastycznienia systemu Forda i dopasowania produkcji do popytu. Dynamiczny rozwój przemysłu komputerowego i przetwarzania informacji prowadzi do głębokich przemian świata społeczno-gospodarczego. Nastąpiło przejście od ekonomii skali do ekonomii konsumenta. Współczesne organizacje funkcjonujące

w burzliwym otoczeniu w celu zwiększenia efektywności muszą być nastawione na jakość i na konsumenta. Kapitałem firm stało się wykorzystanie wiedzy na podstawie zastosowania nowoczesnych technologii informacyjnych w procesie globalizacji. Pracownicy niewykwalifikowani (stanowiący podstawę zasobów społeczeństwa przemysłowego) zostają zastępowani kognitariatem i digitariatem pracowniczym (w społeczeństwie informacyjnym). Pojawia się też bezrobocie technologiczne. W społeczeństwie zmieniają się także relacje między pracą a czasem wolnym. Jest to związane z tendencjami przemian społecznych i posiada swoją specyfikę ze względu na położenie społeczne jednostek. Celem podjętych rozważań jest pokazanie, że w społeczeństwie informacyjnym nowoczesne technologie komunikacyjne znacząco wpływają na życie człowieka: zmienia się relacja między czasem pracy a czasem wolnym; praca zyskuje wartość autoteliczną, ponieważ nie jest dostępna dla wszystkich, jak również nie każdy rodzaj pracy jest nobilitujący; walka o czas wolny zostaje zakończona. Myślą przewodnią jest stwierdzenie, że wymiana informacji i jej przetwarzanie (za pomocą nowoczesnych technologii informacyjnych) staje się w społeczeństwie informacyjnym podstawą wszelkiej aktywności człowieka. Aktywność ta przejawia się w obszarze pacy ludzkiej, procesie konsumpcji, której znaczenie rośnie; zacieraniu granic między pracą a produkcją, jak również w edukacji oraz poprzez komunikację społeczną w sieci.

Uwarunkowania powstania kategorii „czasu wolnego” i jego stratyfikacyjny charakter

Ludzie przez wieki nierównomiernie byli obciążani czynnościami uznawanymi za pracę. Prowadziło to do powstawania podziałów społecznych. W wyniku walki, której celem było wyzwolenie się od trudu pracy i swobodny dostęp do dóbr konsumpcyjnych, ukształtowała się w przeszłości klasa ludzi uprzywilejowanych, dysponujących czasem do swobodnej dyspozycji. Nie był to jednak „czas wolny” w rozumieniu współczesnym. Definicji „czasu wolnego” w literaturze przedmiotu jest wiele. Jednak zdefiniowanie tego pojęcia nie jest proste. Można wymienić następujące grupy definicji czasu wolnego:

1. definicje, które czas wolny ujmują w postaci „czystej”, jako czas pozbawiony presji i przymusu obowiązku, czas, w którym uwarunkowania zewnętrzne – ekonomiczne oraz społeczne nie wpływają na zachowania jednostki;
2. definicje, które określają ten czas jako czas specyficznych zachowań w nim podejmowanych, przede wszystkim prowadzących do przyjemności, odprężenia i satysfakcji;
3. definicje, które czas wolny rozpatrują jako stan umysłu, rozumiany jako czas samourzeczywistnienia oraz samodoskonalenia (Bombol 2009: 78–79).

Jedną z najbardziej popularnych definicji jest propozycja francuskiego badacza J. Dumazediera. W 1930 r. przedstawił on swoją koncepcję określenia czasu wolnego na pierwszym Międzynarodowym Kongresie do Spraw Czasu Wolnego. Według niego czas wolny „jest zespołem zajęć, którym jednostka może się z własnej woli poświęcić w okresie wolnym od obowiązków zawodowych, rodzinnych i społecznych albo w celu wypoczynku lub rozrywki, w celu bezinteresownego rozwoju swojej wiedzy i wykształcenia, albo też dobrowolnego udziału w życiu społecznym, czy też wreszcie w celu rozwoju własnych nieskrępowanych zdolności twórczych” (Dumazidier 1962: 29). Cytowany autor czynności obowiązkowe, zawodowe, jak również domowe wyłącza poza nawias czasu wolnego.

Generalnie, czas wolny stanowi ważny element życia każdej jednostki. Jest to czas, który może ona przeznaczyć na rozrywkę, wypoczynek, pogłębianie wiedzy i zainteresowań, jak również zdolności twórczych. Działania podejmowane w czasie wolnym pozbawione są przymusu działań (Leitner J., Leitner S.F. 1996: 3). Czas wolny może być przeznaczony na przyjemności. Czynności podejmowane w czasie wolnym muszą posiadać charakter dobrowolny i bezinteresowny (Milian 2010: 49). Oznacza to, że czas wolny uwolniony jest od obowiązków.

Rozwój nowoczesnych technik informatycznych i nowe sposoby przesyłu informacji przyniosły wzrost budżetu czasu wolnego, jak również zmiany w sposobie spędzania czasu wolnego. Czas wolny w początkowej fazie rozwoju społecznego nie był kategorią wyodrębnioną spośród innych kategorii czasu społecznego. Jednak samo pojęcie czasu wolnego występowało już w starożytności. W źródłach i przekazach historycznych utrwalono przede wszystkim informacje o działaniach człowieka, które wynikały z jego przynależności do określonych grup społecznych. Do czynności związanych z pracą w starożytności oraz w średniowieczu zaliczano wyłącznie te, które wymagały wysiłku fizycznego. W okresie XVI–XVIII w. ludzie generalnie pozbawieni byli czasu wolnego. Wynikało to z faktu odmiennego rozumienia czasu wolnego, jak również różnic w egzystencji jednostek. W społeczeństwie tradycyjnym, rolniczym, granica między czasem wolnym a czasem pracy była płynna. Praca i odpoczynek zlewały się w ciągu dnia w sposób naturalny i nie były wyznaczone w sposób sztuczny. System pracy był nierozłącznie związany z siecią stosunków rodzinnych i przyjacielskich. Był także przesycony elementami obrzędowo-magicznymi (Rewera 2009: 34). W wiekach XIV i XV powoli następowało oddzielenie czasu wolnego (przeznaczonego na rozrywkę) od czasu pracy (związanego z wykonywaniem obowiązków). Nie doszło jednak do wyodrębnienia czasu wolnego. Nastąpiło to dopiero w społeczeństwie przemysłowym, w którym powstał rozdział między miejscem pracy a miejscem zamieszkania, a tym samym odpoczynku. Czas wolny zaczął powoli być udziałem szerokich rzesz ludności. Wcześniej miał zdecydowanie charakter arystokratyczny. W początkowej fazie industrializacji uprzywilejowaną pod tym

względem była burżuazja przemysłowa oraz burżuazja finansowa. Właściciele fabryk, dążąc do większego zysku, byli zainteresowani wydłużaniem czasu pracy robotników. Dla pracowników fabrycznych „czas wolny” kojarzył się z wolnością w ogóle, a „wolność” – była według nich możliwością „nic nie robienia”. W czasie wolnym, o czym zresztą pisał P. Lafargue w *Prawie do lenistwa* (2007), robotnicy nie zawsze podejmowali jednak czynności korzystne dla siebie, np. pili alkohol. Brakowało im bowiem wiedzy na temat właściwego zagospodarowania czasu wolnego. W tym kontekście warto podkreślić znaczenie wychowania jednostki do czasu wolnego, nauczanie jej „dokonywania wartościowych, sensownych wyborów, tak aby można było samodzielnie i racjonalnie zagospodarować czas wolny” (Zdaniewicz 2016: 38).

Pod koniec XIX i w XX w. zaczęło powstawać wiele teorii dotyczących czasu wolnego, m.in. T. Veblena, F. Nietzschego, F. Engelsa, K. Marksa, F. Znanieckiego (w pewnym zakresie), J. Dumazediera, M. Kapłana, D. Riesmana, T. Parsonsa (Kořak 2005: 18). Jedną z najpopularniejszych była teoria T. Veblena, autora, który poddał analizie burżuazję amerykańską w końcu XIX w. i określił ją jako klasę próżniaczą. Do XX w. czas wolny był przywilejem, elementem życia wybranych warstw społecznych. Poprzez spędzanie czasu wolnego w specyficzny dla określonej warstwy sposób można było awansować do elity, można też było uprzywilejowaną pozycję stracić. Generalnie w wymienionych teoriach zwracano uwagę na fakt, że większość budżetu czasu zwykłego człowieka była zajęta przez pracę. Pozostała niska część pozostawiana była na regenerację sił fizycznych i psychicznych. Tak czy inaczej, przedstawiciele wymienionych teorii zwracali uwagę na wyodrębnioną kategorię czasu wolnego (aczkolwiek niewielką), w całym budżecie czasu, którym dysponuje człowiek.

W rozwiniętym społeczeństwie przemysłowym i w społeczeństwie poprzemysłowym udział osób w realizacji czasu wolnego stał się powszechny. W społeczeństwie informacyjnym istnieje wiele form zagospodarowania tego czasu. Na formę i treść spędzania czasu wolnego wpływają m.in.: stopień koncentracji ludności, wykształcenie, warunki materialne, wykonywany zawód, dostępność do infrastruktury społeczno-kulturowej, płeć, wiek, osobowość etc. Najpopularniejszym sposobem spędzania czasu wolnego stał się udział w kulturze masowej. Ludzie najczęściej oglądają różne programy w telewizji, podróżują (Mateja 2011: 44) po kraju, jak również wyjeżdżają za granicę (ta forma turystyki nie jest dostępna dla wszystkich i w związku z tym wiąże się z pokazaniem swojej pozycji społecznej oraz prestiżem), realizują indywidualne zainteresowania; podnoszą kwalifikacje (jednostki swój czas wolny przeznaczają na edukację oraz dodatkową pracę); uczestniczą w shoppingu – spędzają czas wolny na zakupach. Już w okresie społeczeństwa przemysłowego zaczęto wytwarzać ogromną liczbę produktów, a co za tym idzie niezmiernie poszerzył się popyt konsumentów na produkowane dobra.

Rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych rozszerzył wachlarz dotychczasowych możliwości korzystania z czasu wolnego.

Wykorzystanie IT w obszarze pracy, w czasie wolnym w produkcji i konsumpcji

Internet staje się wszechobecny. Technologie informacyjne i komunikacyjne stymulują rozwój gospodarczy (Urbański 2011: 328) i wpływają na zmiany socjofery. Wymiana informacji i jej przetwarzanie stanowi podstawę aktywności człowieka. Aktywność ta może powodować zacieranie granic między pracą a czasem wolnym oraz między pracownikiem a amatorem-hobbystą. W społeczeństwie informacyjnym internauci mogą zamieszczać w Internecie wszystkie treści, które chcą: polityczne komentarze, domowe filmy wideo, amatorską muzykę, wiersze, recenzje, eseje, powieści etc. W centrum zainteresowania wielu z nich zostaje umieszczony blog. Blogi stały się miejscem, w którym użytkownicy Internetu publikują informacje o własnych przeżyciach, wyrażają opinię na dany temat, wyrażają swoje emocje. Sieci społeczne powstałe w Internecie umożliwiają tworzenie się sieci wsparcia społecznego. Wsparcie społeczne należy rozumieć jako „zasoby dostarczane człowiekowi poprzez interakcje z innymi ludźmi. Wsparcie może posiadać charakter emocjonalny, informacyjny oraz materialny” (Kozielska 2014: 42).

Blogowanie pociąga za sobą proces zacierania się granic między zawodowym dziennikarstwem a subiektywnym amatorstwem. „Obecnie dzieci nie potrafią już odróżnić obiektywnego, profesjonalnego dziennikarstwa od tego, co czytają na stronie Joeshmoe.blogspot.com” (Keen 2007: 26). „Publiczność i autor stają się jednym ciałem i zmieniają kulturę w kakafonię” (Keen 2007: 35). Efektem rewolucji Web 2.0 jest zacieranie, a nawet całkowity zanik prawdy. „Zacieranie granic pomiędzy publicznością a autorem, faktem a fikcją, wymysłem a rzeczywistością coraz bardziej odsuwa w cień obiektywizm. Nadejście kultu amatora powoduje, że niezmiernie trudno określić granicę pomiędzy czytelnikiem a pisarzem, artystą a przywódcą opinii, sztuką a produktem, amatorem a ekspertem (...) 34% spośród 12 milionów użytkowników blogów w Ameryce traktuje swoją »pracę« w sieci jako formę dziennikarstwa” (Keen 2007: 45, 61). Wydaje się także, że dominująca pozycja wiedzy w społeczeństwie spowoduje, że uzyskiwanie jej na potrzeby rynkowe przyczyni się do marginalizowania zainteresowań wiedzą z bezinteresownej ciekawości.

Współcześnie można zauważyć wśród wielu osób uzależnienie od Internetu. Zjawisko to może być niebezpieczne. Może prowadzić do zacierania granic między życiem realnym a życiem wirtualnym. „(...) Pierwszą rzeczą po przebudzeniu – jeszcze przed wstaniem z łóżka – jest włączenie laptopa i nawiązanie

kontakty z innymi użytkownikami serwisów poświęconych spotkaniom towarzyskim. Często Carla spędzała na tych spotkaniach po 15 godzin dziennie (...) ignorując codzienne obowiązki (...)” (Keen 2007: 151). Wspomniana bohaterka przedkładała internetowe życie ponad życie codzienne. Nie jest to dziwne, biorąc pod uwagę, że obecnie w sieci toczy się duża część życia ludzi: od rozrywki, poprzez społeczności internetowe, wymianę opinii, oglądanie filmów, po pokazywanie własnego życia i siebie innym użytkownikom. „Drugim” życiem wielu internautów staje się funkcjonowanie w świecie wirtualnym. Coraz bardziej stają się popularne masowe gry sieciowe. Jest to kolejny przykład aktywności człowieka społeczeństwa informacyjnego.

W Polsce o internetowych grach w literaturze przedmiotu niewiele się jeszcze pisze. Spotyka się jednak określenia, że są one „logicznym wytworem dawnych gier, używających najnowsze dostępne technologie (...) [współcześnie] to dzięki grom zmienia się radykalnie komunikacja użytkownika z tekstem: ten pierwszy zbliża się do osiągnięcia roli producenta i artysty, ten drugi manifestuje swoją potencjalność” (Godzic, Filiciak 2006: 9). Poruszając temat gier wchodzimy w zagadnienia dotyczące kultury współczesnej. Jednym z zagadnień w tym obszarze zainteresowań jest kultura uczestnictwa – kultura fanowska. Jest ona związana z aktywnym odbiorem zjawisk audiowizualności. Inna kwestia to zmiana modelu komunikacyjnego. Chodzi o „model kontaktu człowieka z mediami, czyli (...) ekranami wielofunkcyjnych komputerów połączonych ze sobą” (Godzic, Filiciak 2006: 10). Przekazy audiowizualne powinny być postrzegane „jako silne w swoim oddziaływaniu przedmioty kulturowe – (...) film, telewizja, gry wideo, Internet są więc kulturą – a ich wytwory, mieszając w sposób niekiedy genialny symbole, mity i tradycje starej i nowej formacji, stanowią silną bazę rozwoju kultury współczesnej” (Godzic, Filiciak 2006: 12). W wieloosobowych grach komputerowych komunikacja wiąże się najczęściej z kontaktami międzyludzkimi. Gry w sieci dają możliwość komunikacji między wieloma osobami równocześnie. Gry mogą więc być postrzegane jako medium przyczyniające się do integracji, a nie wyłącznie alienacji odbiorców. W tym kontekście można się pokusić o tezę, że dzięki temu nowemu medium ludzkość wchodzi w etap kultury uczestnictwa, który pobudza do aktywności użytkowników (Godzic, Filiciak 2006: 16).

W USA, w większym stopniu niż w Polsce, znane są gry typu Second Life, w których internauci tworzą wirtualne postacie i podejmują wszelką działalność życia codziennego, m.in. zakładają rodziny, chodzą do pracy, robią zakupy etc. Internetowe gry mogą stanowić próbę ucieczki od stresującej rzeczywistości. Pozwalają uwolnić się też od odpowiedzialności, która występuje w życiu realnym. W grach następuje zatarcie granic między rzeczywistością a fikcją. Gry otwierają ważny etap rozwoju mediów współczesnych, na którym zamazują się granice pomiędzy konsumpcją a produkcją. Gracze sami podpowiadają producentom gier,

jakie mają oczekiwania i tym samym stają się również współproducentami gier. Uczestnictwo w życiu wirtualnym otwiera nowe możliwości form zarabiania pieniędzy zarówno dla osób, dla których internauci – gracze stają się klientami, jak również dla samych graczy. Prawdziwi deweloperzy sprzedają wirtualne tereny, prawdziwi przedstawiciele agencji reklamowych sprzedają wirtualne miejsca (np. na billboardach) graczom, którzy żyją życiem nierealnym. Okazuje się więc, że współcześnie społeczeństwo wykorzystujące nowoczesne technologie informacyjne (rzeczywistość wirtualna) daje duże możliwości nowych form zarobku.

Handel elektroniczny jest jednym z obszarów aktywności usługodawców, którzy pracują w sieci. E-commerce może przyczyniać się do zacierania granic między produkcją a konsumpcją. Konsumenci mogą bowiem sami tworzyć produkty odpowiadające ich preferencjom. Wśród oferty internetowej znajdują się nie tylko dobra materialne, ale także programy telewizyjne, serwisy informacyjne, elektroniczne edycje prasy czy czasopism naukowych. Wraz ze wzrostem znaczenia konsumpcji (a spadkiem znaczenia pracy) we współczesnym społeczeństwie, pojawia się określenie „społeczeństwo konsumpcyjne”. Socjologowie zwracają uwagę, że produkcja może być zastąpiona przez maszyny i nowoczesne technologie. Praca produkcyjna schodzi więc na dalszy plan, a priorytetowego znaczenia nabiera konsumpcja. W społeczeństwie konsumpcyjnym od jednostki wymaga się przede wszystkim, aby pełniła funkcję konsumenta. Z perspektywy socjologicznej, społeczeństwo określa normy i reguły odnoszące się do konsumpcji. Istotne znaczenie mają także wpływy kulturowe, które implikują zmiany społeczne (Zalega 2012: 16). Pod wpływem postępujących przekształceń i zmian w wartościowaniu, społeczeństwo konsumpcyjne, stało się więc społeczeństwem, w którym jednostki dążą do zaspokajania w jak najwyższym stopniu swoich potrzeb materialnych i niematerialnych. Wzrasta liczba centrów handlowych, sieci sklepów, galerii, które określane są jako świątynie konsumpcji. Rynek konsumencki oferuje ciągle nowe produkty i usługi, jak również nowe kanały dystrybucji i informacji przez Internet. Jest to nowa forma oszczędzająca czas i nierzadko pieniądze. Stanowi też współcześnie doskonały sposób spędzania czasu wolnego. W społeczeństwie konsumpcyjnym następuje przewaga czasu wolnego oraz konsumpcji nad obszarem produkcji i usług. Można więc skonstatować, że współcześnie czas wolny stał się kategorią społeczną, która wiąże się z konsumpcją dóbr materialnych oraz usług. Wynika z tego dylemat wyboru zajęcia zarobkowego, które dostarcza zadowalających dochodów pozwalających na odpowiedni poziom konsumpcji. Pojawia się również problem pochodny, związany z faktem, że rezultaty pracy są dobrami konsumpcyjnymi przy jednoczesnej tendencji wydłużania czasu wolnego, stwarzającej perspektywę konsumpcyjną, a to prowadzi do zmniejszania czasu wolnego dobra te tworzącego (Milian 2010: 34).

Zachowania konsumentów są kształtowane pod wpływem przemian społecznych, gospodarczych, kulturowych, jak również procesów integracji i globalizacji. W społeczeństwie informacyjnym człowiek przede wszystkim podporządkowuje swoją egzystencję szeroko rozumianej konsumpcji. W społeczeństwie informacyjnym potrzeba zabawy i poczucie odprężenia są biologicznymi motywami działań (Harabin 2012: 83, 85). Współcześni klienci dążą do podnoszenia jakości życia, podnoszenia poziomu ekonomicznego własnych gospodarstw domowych, odchodzą od stylu preferującego wyłącznie materialny standard życia oraz doceniają czas wolny. Konsumenty bardzo często konsumują w sposób zbytorny i bezcelowy. Przemiany współczesnego świata prowadzą z jednej strony do zjawiska umasowienia i homogenizacji konsumpcji. Nabywcy krajów wysoko rozwiniętych z jednej strony poddają się temu zjawisku, a drugiej strony występują wśród nich tendencja do podkreślenia swojej indywidualności. Konsumenty cenią konsumpcję szybką, nietrwałą, na pokaz, zarazem uzależniając się od zakupów i spędzania czasu wolnego w „świątyniach konsumpcji” (Ritzer 2004). Wraz z dostępnością nowoczesnych technologii informacyjnych i rozwojem handlu elektronicznego coraz więcej kupujących korzysta z usług sklepów internetowych. Daje to klientom ogromną wygodę. Produkty i usługi oferowane w Internecie dostępne są 24 godziny na dobę, przez 7 dni w tygodniu. Zamówienia mogą być składane niezależnie od aktualnego położenia geograficznego nabywców. Handel elektroniczny posiada przewagę nad handlem tradycyjnym. Polega ona m.in. na synergii powstałej w wyniku połączenia w całość systemów informacyjnych, procesach generowanych przez systemy komputerowe, praktyce biznesowej oraz internetowej dla uzyskania jak największej efektywności (Kosiur 1997: 3). Dzięki aplikacji IT w system handlu wirtualnego możliwe staje się zacieranie granic między funkcją producenta i konsumenta. Konsument może być traktowany w sposób indywidualny i tworzyć dla siebie zindywidualizowane produkty czy usługi. W tym kontekście pojawia się określenie „profesjonalny prosument” dla klienta, który posiada wiedzę na tak wysokim poziomie, że pozwala ona na uczestniczenie w dialogu z producentem (Humphreys Grayson 2008: 6–7). W społeczeństwie informacyjnym nabywcy stają się bardziej świadomymi uczestnikami rynku. Definicji „prosumpcji” w literaturze przedmiotu jest wiele. Czynnikiem, który je łączy jest udział konsumentów w kreatywnym procesie. Różnice dotyczą natomiast charakteru tego procesu, zakresu przedmiotowego jego efektów oraz poziomu innowacyjności uzyskanych efektów (Baruk 2017: 18–19). Niektórzy autorzy utożsamiają prosumpcję z przygotowaniem produktów przez konsumentów na własne potrzeby. Generalnie można uznać, że „prosumpcja jest to współuczestniczenie nabywców wraz z oferentami w procesie kreacji marketingowej, czego efektem jest przygotowanie oferty produktowej i/lub innych wartości marketingowych lepiej spełniających oczekiwania nabywców, co pozwala na budowanie między nimi

a oferentem długookresowego partnerstwa marketingowego” (Baruk 2017: 23). Prosumpcja jest wymieniana w literaturze przedmiotu jako jeden ze współczesnych trendów konsumenckich. Często też jest łączona z internetową aktywnością nabywców. Wskazuje się na dwie formy aktywności w sieci wirtualnej: prosumpcję w Internecie oraz typowe uczestnictwo sieciowe. Klienci spełniający te warunki tworzą swego rodzaju elitę użytkowników sieci i określani są jako digitariat (Baruk 2017: 22). Idea prosumenta występuje także w grach komputerowych (o czym wspomniano wyżej), w których osoba grająca jest zarówno użytkownikiem, jak i współtwórcą gry. Zdarza się, że sami producenci zachęcają swoich klientów do modyfikacji gier w celu uatrakcyjnienia produktu (Byłok 2016: 251). W tym przypadku funkcja pracy i zabawy zostaje zatarta. Współczesny konsument podlega zróżnicowaniu różnorodnych stylów konsumpcji. Na globalnym rynku może on swobodnie zaspokajać swoje potrzeby. Musi jednak posiadać na to odpowiedni budżet finansowy i budżet czasu wolnego, przeznaczony na ten cel.

Internet wkroczył także do szkół. Modyfikuje aktywność młodzieży. Współcześni uczniowie od najmłodszych lat korzystają z osiągnięć nowoczesnej technologii oraz Internetu. Łatwy dostęp do sieci w domu, w szkole czy w bibliotece powoduje, że młodzież nie zna innej rzeczywistości niż wirtualna. Uczniowie coraz częściej i coraz szybciej docierają do informacji w Internecie. Rzadziej też kierują swoje pytania do nauczycieli. Już 58% amerykańskich studentów poszukuje informacji w sieci (<https://www.edunews.pl>). Młodzi ludzie korzystają z Internetu na potrzeby edukacyjne – szukają w nim informacji ze świata i o świecie; komunikują się z kolegami i koleżankami; grają w gry, słuchają muzyki i oglądają filmy. Najbardziej popularnymi nośnikami przekazu informacji są: poczta elektroniczna, komunikatory, portale społecznościowe, grupy dyskusyjne, strony WWW, blogi i videoblogi oraz gry komputerowe (Lewicka-Zelant 2012: 167). Komunikacja w świecie wirtualnym może odbywać się zarówno w czasie rzeczywistym, jak również umożliwia przekazywanie informacji niewymagającej jednoczesnej obecności nadawcy i odbiorcy w sieci.

W społeczeństwie informacyjnym korzystający z Internetu to przede wszystkim ludzie młodzi. Jest to tzw. pokolenie Z – wiecznie zalogowane w sieci. Zakłada się, że są to osoby urodzone w okresie od 1995 r. W związku z tym, że od najmłodszych lat obcują z nowoczesnymi technologiami i Internetem, nie mają problemów z obsługą nowoczesnych urządzeń technicznych. Łatwo uczą się nowych technologii. W sposób prawie intuicyjny obsługują je. Za sprawą wykorzystania IT stają się bardzo mobilni. Mogą korzystać z informacji o każdej porze dnia i nocy, jak również dokonywać zakupów z każdego miejsca i o dowolnej porze. Zakłada się, że podobnie jak pokolenie Y, pokolenie Z będzie oczekiwało od pracodawców prowadzenia idei *work-life balance* (Lechowicz 2014: 93). Praca nie będzie stanowić osi ich życia. Dlatego też elastyczne formy pracy okazują się tą formą pracy, która będzie

im odpowiadać. Platformy *economy business* (płaszczyzna biznesu oparta o relacje między producentami i konsumentami – <https://en.wikipedia.org/> – oferująca swoim klientom produkty oraz usługi, nie będąc przy tym ich właścicielem) oraz *gig economy* (polega na elastycznych formach zatrudnienia, zrywa z zatrudnieniem na tzw. pełny etat) okazują się pomocne w realizacji tego celu (<https://whatis.techtarget.com>). Samokreacja i realizacja własnych zainteresowań są bowiem dla pokolenia Z najważniejsze.

Reasumując, we współczesnym świecie coraz więcej ludzi korzysta z Internetu. Internet służy do zarabiania pieniędzy, komunikacji międzyjednostkowej, pozyskiwania informacji i wiedzy. Za pośrednictwem sieci ludzie konsumują, jak również bawią się. Obecnie wydatki na media tradycyjne zmniejszają się, w przeciwieństwie do wydatków na rozrywkę elektroniczną, które rosną. Już J. Huizinga pisał, że na życie społeczne składają się ponad biologiczne formy (podnoszące jego wartość) w postaci zabaw czy gier. Właśnie w nich społeczeństwo wyraża swoje poglądy na życie na cały świat (Huizinga 1985: 73). Podobnie współcześnie, człowiek bawi się, z tym jednak, że zmianom uległy formy zabawy. Różnica między grami w rozumieniu Huizingi a grami elektronicznymi polega na tym, że zatarciu ulega granica między zabawą a życiem poza zabawą, rozmywają się granice między pracą i rozrywką, produkcją oraz konsumpcją (Godzic, Filiciak 2006: 42). W społeczeństwie sieci następuje dehierarchizacja we wszystkich obszarach funkcjonowania człowieka: w obszarze gospodarczym, społecznym, politycznym i kulturowym. Proces ten dotyczy m.in. redukcji ogniw pośrednich. „Informacyjny konsument, mając dostęp do sieci w „domowym centrum informacji i rozrywki”, sam komunikuje się ze źródłem, co oszczędza kosztów producentom (...); [ludzie] uczą się w domu, coraz częściej kupują w domu, nawet głosować będą w domu (...); użytkownik przejmuje kontrolę nad aktem komunikacji, tworzy sobie własne kanały tematyczne, operuje pilotem telewizyjnym (...), staje się nadawcą i odbiorcą jednocześnie” (Krzysztofek Szczepański 2002: 191).

Statystyki podają, że na świecie około 60 milionów osób wykonuje pracę poza siedzibą firmy. Wykorzystuje przy tym środki komunikacji elektronicznej. Połowa z nich to Amerykanie. W Europie z tej formy zatrudnienia korzysta kilkanaście procent, a w Polsce w końcu 2014 r. było ich 3,2% (<https://www.pb.pl/>). W 2015 r. z tej formy pracy korzystało 4,6% ogółu zatrudnionych (<https://biznes.newseria.pl>). Jest to jednak niewiele w porównaniu z innymi krajami Europy Zachodniej. Polscy pracodawcy ostrożnie podchodzą do tej formy zatrudnienia, przede wszystkim ze względu na szereg formalnych i prawnych warunków do spełnienia. Niewątpliwie jest to jednak przyszłościowa forma pracy również dla naszego kraju. Natomiast Polska jest potęgą na rynku gier komputerowych. Rodzime produkty są na liście światowych bestsellerów. Liczba graczy komputerowych w Polsce w 2017 r. wynosiła 16 milionów, co plasuje nas na 23 miejscu

w rankingu gier na świecie. Mężczyźni stanowią 63% grających Polaków, a kobiety to 37% (<https://mobirank.pl/2017/>). Globalnie w gry komputerowe gra około 1,3 miliarda ludzi (<https://biznes.newseria.pl/>) – najczęściej w Azji. Drugie miejsce zajmuje Europa, Bliski Wschód i Afryka. Trzecie miejsce przypada w udziale Ameryce Północnej. Najmniej graczy znajduje się w Ameryce Łacińskiej (<https://planetagracza.pl>).

Polska na tle państw Europy Zachodniej ze względu na korzystanie z Internetu wypada dość dobrze. Dostęp do Internetu posiada 20 milionów Polaków w wieku 15–64 lat. Stanowi to około 76% mieszkańców. Średni czas korzystania z sieci to 6 godzin dziennie; 89% ma laptop w domu, a 87% sieć wi-fi. Ponad 40% Polaków dysponuje własnym tabletem. Dla niemal połowy cyfrowych Polaków Internet stanowi codzienne źródło informacji. Na komunikację przy użyciu Internetu poświęcają oni średnio trzy razy więcej czasu niż na rozmowy telefoniczne i wysyłanie SMS-ów, 55% Polaków robi zakupy przez Internet. W 2016 r. wartość rynku e-commerce wyniosła 34,4 miliarda złotych. Wydatki wirtualnych polskich konsumentów w sieci jako odsetek całej podaży są wyższe niż we Włoszech czy Hiszpanii. Generalnie, odsetek niektórych kupowanych produktów jest tak duży, że Polska wypada prawie tak dobrze jak kraje Zachodnie. Należy także podkreślić, że wyszukiwanie informacji o produktach w Internecie stało się podstawowym sposobem poznania zalet i wad towarów przez konsumentów. Najczęściej kupowanymi towarami w Internecie są: sprzęt komputerowy, gry wideo, produkty RTV, książki, muzyka. Najrzadziej natomiast – artykuły spożywcze, chemia gospodarcza oraz artykuły papiernicze (<https://mckinsey.pl/>). W Polsce powoli zmienia się sposób używania mediów. Stopniowo zmniejsza się popularność tradycyjnej telewizji na rzecz telewizji nielinearnej, chociaż tendencja ta jest jeszcze w fazie początkowej.

Nowoczesne technologie informacyjne, praca a stratyfikacja społeczna i czas wolny

Manuel Castells (2000) pisał, że globalny system gospodarczy przechodzi wielką transformację od kapitalizmu opartego na przemyśle do kapitalizmu opartego na informacjonizmie, zorientowanym na rozwój technologiczny. Efektem tej transformacji są radykalne zmiany społeczne, gospodarcze i kulturowe. W kapitalizmie informacyjnym przemysł nie znika, ale praca przemysłowa nie jest już podstawowym źródłem wydajności. Rewolucja naukowo-techniczna nie stanowi przedłużenia procesów industrializacji, a jest odmienną jakością. Istotnym czynnikiem staje się praca niematerialna. Współczesna praca wymaga umiejętności posługiwania się technologiami informacyjnymi, przetwarzania informacji i uczenia się. Pożądanym

pracownikiem staje się więc „samo programująca się siła robocza wysokiej jakości” (Castells, Himanen 2009: 21). W kontekście czynnika ludzkiego, „o ile okres industrializacji charakteryzuje się wzrostem produkcji wynikającym ze wzrostu zatrudnienia, to okres rewolucji naukowo-technicznej cechuje wzrost produkcji przy zmniejszającej się ilości pracy przy bezpośrednim wytwarzaniu (...), na miejsce prostej podzielonej pracy, która dotychczas stanowiła podstawę produkcji, wkracza obecnie nauka i jej zastosowania (...), do procesu produkcji przenikają już nie tylko nauki techniczne, ale też przyrodnicze oraz stopniowo społeczne (...), dawniej nauka była czynnikiem zewnętrznym dla procesu produkcji, dziś staje się wewnętrznym” (Zacher 1989: 32). Rewolucja naukowo-techniczna prowadzi do przewyższenia tradycyjnego podziału pracy na fizyczną i umysłową, wykonawczą i kierowniczą. Rozwój informatyzacji zmienia strukturę zasobów strategicznych organizacji. Organizacje, miejsca pracy pracowników, stanowią współcześnie systemy otwarte, funkcjonujące w turbulentnym otoczeniu. W związku z zależnością od otoczenia zewnętrznego muszą szybko reagować na zmiany, które w nim zachodzą. Dla współczesnego świata biznesu charakterystyczne są: rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych i systemów informacyjnych, wspomagających nowe metody zarządzania; proces globalizacji gospodarczej; rozwój gospodarki opartej na wiedzy. Dzięki procesowi globalizacji gospodarczej i wykorzystaniu IT przed formami otworzyły się nowe możliwości pracy i odnoszenia sukcesu. Wykorzystanie technologii informacyjnych ułatwia przepływ oraz analizę informacji w wymiarze międzynarodowym. Organizacje, funkcjonujące w dynamicznym otoczeniu muszą dopasować techniki zarządzania, strukturę organizacyjną, sposób zarządzania relacjami z otoczeniem. Dlatego też muszą doceniać kapitał wiedzy. Na pojęcie wiedzy w organizacji składają się: ludzie, informacje, technologie. Sumę wiedzy posiadanej przez jednostki danej organizacji, wraz z jej możliwościami wykorzystania i przekształcania w wiedzę całej organizacji w celu zwiększenia efektywności działania, a w konsekwencji rozwój organizacji, określa się jako kapitał intelektualny (Gregor, Stawiszyński 2000: 39), który w gospodarce opartej na wiedzy staje się zasobem strategicznym. Pojęcie to jest opisywane nieuchwytną wartością określającą wartość firmy różną od wartości finansowej. Jest to połączenie wiedzy, umiejętności, kompetencji oraz innowacyjności wszystkich pracowników organizacji. Rola wiedzy we współczesnej organizacji przyczynia się do zbliżenia wielu nawet odległych od siebie branż przez kreowanie wielkiego środowiska tworzenia, przetwarzania i wykorzystania informacji i wiedzy, w którym bliższe stawały się: przemysł urządzeń komputerowych oraz oprogramowania; przemysł telekomunikacyjny i sieci telefonicznych, kablowych i satelitarnych; przemysł środków przekazu i filmowy, prasowy oraz usług informacyjnych (Nycz 2011: 21, 25).

W raporcie IBM Community Development Foundation współczesne społeczeństwo, wykorzystujące nowoczesne technologie informacyjne, określane jako

społeczeństwo informacyjne, charakteryzuje się: wysokim stopniem korzystania z informacji w życiu codziennym przez osoby prywatne oraz organizacje i instytucje; stosowaniem jednorodnej lub kompatybilnej technologii informacyjnej na własny użytek, na użytek społeczny, jak również na potrzeby edukacji i pracy zawodowej; umiejętnością przekazywania, odbierania i szybkiej wymiany danych cyfrowych bez względu na odległość (Nowina-Konopka 2006: 15). Organizacje w społeczeństwie informacyjnym zabiegają o pracowników wiedzy, pracowników o unikatowych kompetencjach. Tym samym ludzie gorzej wykształceni, posiadający niższe kwalifikacje mają mniejsze szanse na rynku pracy. Zajmują niższe pozycje społeczne i otrzymują niższe wynagrodzenie. Z kolei wzrost poziomu wykształcenia sprzyja większej mobilności pracowników i odchodzeniu od modelu współpracy tylko z jednym przedsiębiorstwem. Implikacją tego stanu rzeczy jest bezpośredni wzrost godzin pracy tej kategorii pracowników. Dzięki IT pracownicy wiedzy mogą także stawać się bardziej aktywni w układach sieciowych.

Jednym z podstawowych bogactw jednostki staje się kreatywność, a siłą napędową kapitał intelektualny. W związku z tym, w społeczeństwie informacyjnym najwyższa pozycja przypada digitariatowi społecznemu, czyli najbardziej zaangażowanym użytkownikom sieci i pracownikom twórczym; niższą pozycję zajmuje cogitariat – pasywna grupa użytkowników, pracownicy odtwórczy; najniżej znajduje się proletariat informacyjny – osoby pozbawione interakcji z siecią. Współcześnie pozycje jednostek w społeczeństwie określa nie tylko status społeczny i zawód, ale również dostęp do urządzeń technicznych oraz stopień uczestnictwa w systemie technicznym (Szpunar 2007: 39). W społeczeństwie najmniej liczną grupę stanowią pracownicy zaliczani do digitariatu, a najbardziej liczną współcześnie jest grupa cogitariatu. Dotyczy to jednak krajów o wysokim poziomie rozwoju społeczno-gospodarczego. W wymiarze globalnym największą bowiem grupę stanowi proletariat. Zakłada się jednak, że wraz z rozwojem nowoczesnych technologii informacyjnych grupa cogitariatu będzie częściowo przechodzić do digitariatu, a częściowo zasilać szeregi proletariatu.

W związku ze zmianami, które miały miejsce w społeczeństwie i w gospodarce, zmienił się również status pracy. Praca jest kategorią interdyscyplinarną i historyczną. Trudność w zdefiniowaniu pojęcia pracy tkwi w tym, że nie sposób uwzględnić wszystkich jej aspektów, jak również w tym, że to co współcześnie wydaje się być istotne, w niedługiej perspektywie może okazać się mniej ważne. Z perspektywy socjologicznej praca jest czynnikiem tworzenia więzi społecznych. Praca jest „procesem zachodzącym między człowiekiem a przyrodą, procesem, w którym człowiek poprzez swoją działalność realizuje, reguluje i kontroluje wymianę materii z przyrodą” (Sztumski 1999: 9). W powyższej definicji nie uwzględniono pracy niematerialnej. Dla pełnego zrozumienia istoty pracy konieczne jest jej całościowe ujęcie, zarówno w wymiarze materialnym, jak i niematerialnym. Praca jest „wolną, choć

naturalnie konieczną działalnością człowieka wyływającą z poczucia obowiązku, połączoną z trudem i radością, mającą na celu tworzenie użytecznych społecznie wartości duchowych i materialnych” (Strzeszewski 1978: 19). Cytowany autor w powyższej definicji podkreśla, że poprzez pracę człowiek doskonali się, staje się bardziej człowiekiem. Praca przyczynia się do rozwoju osoby ludzkiej (Bağlajewski *et al.* 2018: 31). W starożytnej Grecji praca była utożsamiana z wysiłkiem fizycznym, nie godnym wolnego człowieka. W średniowieczu praca także posiadała charakter manualny i dla arystokracji była czymś niegodnym. Szczególne znaczenie praca zyskała dopiero w społeczeństwie przemysłowym. Podyktowane było to faktem, że praca najemna stała się podstawą bytu większości jednostek. Jej rola zmieniła się, zdaniem U. Becka, wraz z przejściem z systemu pracy zarobkowej społeczeństwa przemysłowego do dominującego znaczenia paradygmatu konsumpcji, które to stanowi kierunek przemian świata współczesnego. Tym samym praca w społeczeństwie o wysoko rozwiniętych technologiach informacyjnych traci swą uprzywilejowaną pozycję, którą zyskała w fazie społeczeństwa przemysłowego (Beck 2002: 206–208). Konsumpcja zaczyna dominować nad pracą, jak również zmieniają się relacje między czasem wolnym a czasem pracy.

Badania socjologów i ekonomistów prowadzone na terenie wielu krajów pokazują, że w długim okresie czasu traci na znaczeniu praca, a zyskuje czas wolny. Możliwe są w tym kontekście trzy podejścia: pierwsze, w którym punkt ciężkości w strukturze wartości przenosi się na czynności podejmowane w czasie wolnym, oznacza to, że cywilizacja przyszłości będzie cywilizacją czasu wolnego; drugi punkt widzenia akceptuje tradycyjne podejście zakładające, że praca zawodowa jest i pozostanie podstawową aktywnością oraz wartością społeczną, czas wolny nadal będzie ważny, ale będzie funkcjonował jedynie na obrzeżach czasu pracy; trzecia koncepcja zakłada naturalną symbiozę obu wartości, które nie konkurując z powodzeniem mogą się uzupełniać (Zagórny 2011: 225–226). Wraz z rozwojem społeczno-gospodarczym oraz rozwojem nowoczesnych technologii informacyjnym ostatnia koncepcja wydaje się być najbardziej adekwatna do zmieniających się warunków. Specyfiką społeczeństwa informacyjnego staje się także problematyczność w wydzieleniu rzeczywistego czasu wolnego, ponieważ zdarza się, że czynności podejmowane w czasie wolnym nie zawsze są aż tak wolne, jak się jednostkom wydaje. Mogą być one determinowane różnymi czynnikami: społecznymi, kulturowymi oraz ekonomicznymi. Paradoksalnie wzrasta bowiem przymus wykonywania pewnych czynności w czasie wolnym (Zagórny 2011: 226). Dla potrzeb opracowania przyjęto więc ostatnie podejście, które zrywa z tradycyjnym podziałem czas pracy – czas wolny, a w związku z tym prowadzi do integracji obu wymienionych kategorii.

We współczesnym świecie istotne znaczenie posiada tworzenie czasu wolnego, jak i ilość tego czasu, który jednostka może przeznaczyć na relaks. Na budżet

czasu, którym jednostka dysponuje w ciągu doby składa się czas pracy, czas wolny oraz czas pozostały. W analizie czasu wolnego oraz podejmowanych w nim działań ważne miejsce przypada motywacjom. W zglobalizowanym świecie sieciowych przepływów coraz większa grupa ludzi odczuwa przyśpieszenie tempa życia oraz poczucie braku czasu. Dużym problemem dla wielu ludzi staje się posiadanie czasu wolnego, jak również zagospodarowanie go w sposób interesujący. Generalnie jednak należy stwierdzić, że walka o czas wolny jest już dawno zakończona, a na czas pracy mają wpływ nowoczesne technologie informacyjne, mechanizacja i automatyzacja pracy. Pojawia się dysproporcja czasu pozostającego w dyspozycji ludzi wyeliminowanych z procesu pracy i pracownikami. Z jednej strony przedsiębiorcy dążąc do coraz większych zysków wolą automatyzować proces pracy, a z drugiej strony wielu pracowników stara się przedłużyć swój czas pracy (albo ze względu na podnoszenie zarobków, które mogą być przeznaczane na konsumpcję, albo dzieje się tak za przyczyną zjawiska pracoholizmu). Walka o czas wolny przestała mieć więc znaczenie. Można przypuszczać, że w społeczeństwie o zaawansowanym rozwoju IT „obszarem walki toczony siłami intelektualnymi społeczeństwa będą zmagania nie o czas wolny, a zapewnienie pracy dla możliwie wszystkich do niej pretendujących” (Milian 2010: 185). Wraz z zastosowaniem nowoczesnych technologii informacyjnych w systemie pracy, praca robotników niewykwalifikowanych przestaje być bowiem potrzebna. Zyskuje natomiast praca koncepcyjna, specjalistyczna, wymagająca więcej wiedzy specjalistycznej (Simon 1996: 3–7). Jak wspomniano, dominujące znaczenie będą posiadać stanowiska pracy twórczej – digitariatu. Stanowiska pracy odtwórczej – cogitariatu – będą wymagały coraz wyższych kwalifikacji. Natomiast stanowisk pracy dla proletariatu będzie znacząco ubywać. Podział ten będzie się pogłębiał.

Zmniejszanie zapotrzebowania na pracowników odtwórczych (których dotąd było najwięcej w społeczeństwie) powoduje współcześnie wzrost znaczenia pracy jako wartości samej w sobie nad wartością czasu wolnego. Tym samym różne kategorie pracowników w różny sposób zostają obdzielone czasem wolnym. Z jednej strony bezrobocie, elastyczne godziny pracy skutkują zwiększaniem puli czasu wolnego, tej kategorii osób, której to dotyczy. Z drugiej strony następuje zacieranie granic między czasem pracy a czasem wolnym, jak w przypadku telepracy. W społeczeństwie o wysoko zaawansowanych technologiach nadzieje na ograniczenie wysokiego poziomu bezrobocia pokłada się właśnie w tej formie zatrudnienia – pracy za pośrednictwem sieci. W firmach informacyjnych zdecydowanie zanika przedział na pracę i czas wolny. Należy zauważyć, że pozytywne konsekwencje telepracy, m.in. zredukowanie tłoku, korków ulicznych w miastach, mogą jednak zostać zniwelowane kosztami społecznymi w związku z osłabianiem więzi utrzymywanych do niedawna w pracy (Krzysztofek, Szczepański 2002: 196); a wynagrodzenia za tzw. efekty pracy nie sprzyjają poszerzaniu się zasobów czasu

wolnego. Faktem jest, że pracujący w zawodach tzw. wolnych (artyści, twórcy, dziennikarze) są tymi, którzy uczestniczą w procesie zacierania granic między czasem pracy a czasem wolnym. Natomiast proletariat ze względu na wykonywany charakter pracy, bez udziału nowoczesnych technologii komunikacyjnych, zachowa tradycyjny podział na czas pracy, czas obowiązków poza pracą i czas wolny. Jednak w związku z coraz mniejszym zapotrzebowaniem na niewykwalifikowaną siłę roboczą coraz mniej ludzi z tej kategorii pracowników będzie w ogóle posiadało pracę. Tak czy inaczej, konstatacją z powyższych rozważań jest, iż komputer jest największym w historii „zabójcą pracy”. Problemem społeczeństwa współczesnego nie jest zapewnienie ogółowi społeczeństwa czasu wolnego, a zapewnienie wszystkim równych szans rozwoju, „obrony ludzi przed zejściem do statusu podklasy” (Krzysztofek, Szczepański 2002: 197).

Reasumując, wzrost znaczenie wiedzy i zastosowanie nowoczesnych technologii informacyjnych może prowadzić do narastania kategoria pracowników, którzy nie są w stanie sprostać wymogom współczesnego rynku pracy. Wraz z eliminacją z życia gospodarczego nastąpi ich wykluczenie z życia społecznego. „Czas wolny”, którym będą dysponować w nadmiarze może się stać problemem społecznym w wymiarze globalnym. Brak pracy, niestabilność pracy oraz nastawienie konsumpcyjne do życia sprawiają, że wielu ludzi traci sens życia. W kontekście zachodzących przemian społeczno-gospodarczych współczesnego świata Jan Paweł II zwraca uwagę, że w okresach, gdy pełne zatrudnienie nie jest możliwe, przedsiębiorcy, jak i same państwa powinny dbać o lepszy podział wszystkich pracowników” (1996: 213).

W społeczeństwie informacyjnym nie ma podziału na ludzi wolnych od pracy oraz przymuszonych do niej. Przeciwnie, praca staje się wartością autoteliczną, dobrem pożądanym i niedostępnym dla wszystkich, którzy chcą ją podjąć. Nobilitacją staje się posiadanie pracy o charakterze kreatywnym, dającym duże możliwości konsumpcyjne. Czas pracy i czas wolny osób pracujących kreatywnie będzie się przenikać coraz bardziej. Dawniejszy „przywilej” nicnierobienia pozostaje dla ludzi o niewielkich aspiracjach. Dla nich czas wolny będzie coraz bardziej odczuwany jako okres życia alternatywnego w stosunku do pracy. Dla pracowników koncepcyjnych ważniejszy staje się natomiast czas pracy. Posiadanie nadmiaru czasu wolnego współczesnego proletariatu może stać się zarzewiem konfliktów społecznych.

Podsumowanie

W społeczeństwie ciągle zachodzą zmiany. W społeczeństwie informacyjnym innowacje techniczne powodują największe przekształcenia. Wpływają na charakter aktywności jednostek (w obszarze czasu i charakteru pracy, konsumpcji,

edukacji, spędzania czasu wolnego z wykorzystaniem Internetu), dla których wymiana i przetwarzanie informacji stają się najważniejsze. Dotyczą one również relacji czasu pracy do czasu wolnego. Wraz z przejściem od formy społeczeństwa przemysłowego do społeczeństwa opartego na rozwoju nowoczesnych technologii informacyjnych, generalnie następuje zwiększanie obszaru czasu wolnego. Jednak różne jednostki nierównomiernie zostają obdzielone czasem wolnym. Po pierwsze, następuje zwiększenie puli czasu wolnego – tendencja ta dotyczy także osób pozostających bez pracy. Po drugie, następuje zacieranie granic między pracą a czasem wolnym tych pracowników, którzy wykonują „wolne” zawody lub są zatrudnieni na zasadach telepracy. Wzrost znaczenia wiedzy i zapotrzebowanie na digitariat pracowniczy prowadzi do wzrostu wartości pracy kreatywnej, wykorzystując IT. Dawny „przywilej” nicnierobienia przypada w udziale ludziom o niskich kwalifikacjach i niewielkich aspiracjach. Dla pracowników koncepcyjnych ważniejszy staje się czas pracy. Czas wolny ludzi bezrobotnych pozostaje natomiast problemem społecznym.

Literatura

- Bagłajewski A., Bartmiński J., Łaskiewicz M., Niebrzegowska-Bartmińska S., 2018, *Praca ludzka w perspektywie interdyscyplinarnej*, Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- Baruk A., 2017, *Prosumpcja jako wielowymiarowe zachowanie rynkowe. Zakres aktywności marketingowej współczesnych nabywców*, Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne S.A.
- Bauman Z., 1998, *Globalnie i miejscowo*, Master of Business Administration, nr 1(31).
- Beck U., 2002, *Społeczeństwo ryzyka. W drodze do innej rzeczywistości*, tłum. S. Cieśla, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bombol M., 2009, *Czas wolny a wyzwianie postaw konsumpcyjnych* [w:] B. Mróz (red.), *Oblicza konsumpcjonizmu*, Warszawa: Oficyna Wydawnicza Szkoła Główna Handlowa w Warszawie.
- Byłok F., 2016, *Wybrane formy sieci społecznych w konsumpcji we współczesnym społeczeństwie* [w:] A. Betlej, D. Błaszczak, M. Górka (red.), *Społeczeństwo technologia gospodarka w świecie sieciowych powiązań. Ku przyszłości*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Castells M., 2000, *The information age: Economy, society and culture*, Oxford: Blackwell.
- Castells M., Himanen P., 2009, *Społeczeństwo informacyjne i państwo dobrobytu*, Warszawa: Wydawnictwo Krytyki Politycznej.
- Dumazidier J., 1962, *Versunecivilisation du loisir?*, Paris: Edition du Seuil.
- Godzic W., Filiciak M., 2006, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Gregor B., Stawiszyński M., 2002, *E-commerce*, Warszawa: Wydawnictwo Branta.
- Harabin R., 2012, *The perfect mass man. O Hannah Arendt koncepcji społeczeństwa konsumpcyjnego*, *The Pecularity of Man*, no. 15.
- Huizinga J., 1985, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa: Czytelnik.

- Humphreys A., Grayson K., 2008, *The intersecting roles of consumer and producer: a critical perspective on co-production, co-creation and prosumption*, *Sociology Compass*, no. 2.
- Jan Paweł II, *Audjencia dla PANS*, 22 marca 1996, Uniwersytety w nauczaniu Jana Pawła II.
- Keen A., 2007, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, tłum. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Kołąk P., 2005, *Kultura masowa jako produkt reklamowo-marketingowy*, Toruń: Adam Marszałek.
- Kosiur D., 1997, *Understanding electronic commerce*, Redmond (WA): Microsoft Press.
- Kozielska J., 2014, *Blogosfera w kontekście poakcesyjnych sieci migracyjnego wsparcia młodych użytkowników* [w:] M. Kalczyńska, A. Rajchel (red.), *Spółeczeństwo internautów a kultura globalna*, Opole: Oficyna Wydawnicza Politechniki Opolskiej.
- Krzysztofek K., Szczepański M., 2002, *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństwa tradycyjnych do informacyjnych*, Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Lafargue P., 2007, *Le droit à la Paresse, The Right to be Lazy, Prawo do lenistwa*, Zielona Góra: Red Rat (wydane w dwóch językach).
- Lechowicz N., 2014, *Pokolenie Z – czyli jak Internet kształtuje nowe pokolenie. Implikacje dla systemu edukacji i metod wychowawczych* [w:] M. Kalczyńska, A. Rajchel (red.), *Spółeczeństwo internautów a kultura globalna*, Opole: Oficyna Wydawnicza Politechniki Opolskiej.
- Leitner J., Leitner S.F., 1996, *Leisure Enhancement*, New York: The Haworth Press.
- Lewicka-Zelant A., 2012, *Komunikowanie się internautów* [w:] W. Machura, J. Sobczak (red.), *Media czwarta władza?*, t. 3, Kraków: Wydawnictwo PAN.
- Mateja B., 2011, *Czas wolny w świecie nasyconym mediami* [w:] D. Mroczkowska (red.), *Czas wolny. Refleksje, dylematy, perspektywy*, Warszawa: Difin.
- Milian L., 2010, *Socjologia czasu wolnego. Wiedza o czynnościach swobodnie wybieranych*, Gdańsk: Wydawnictwo Gdańskiej Wyższej Szkoły Administracji.
- Nowina-Konopka M., 2011, *Spółeczeństwo informacyjne a teorie demokracji* [w:] A. Jastrzebow, M. Raczyńska (red.), *Nauka, technika, edukacja a nowoczesne technologie informatyczne*, Radom: Politechnika Radomska im. Kazimierza Puławskiego.
- Nycz M., 2011, *Rola wiedzy w gospodarce* [w:] C. Halesa, B. Mikuła (red.), *Spółeczeństwo informacyjne. Gospodarka, technologie, procesy*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.
- Rewera M., 2009, *Dynamika czasu wolnego. Między tradycją a ponowoczesnością* [w:] J. Daszykowska, R. Pelczar (red.), *Czas wolny. Przeszość – terażniejszość – przyszłość*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Ritzer G., 2004, *Magiczny świat konsumpcji*, tłum. L. Stawowy, Warszawa: Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza.
- Simon J.C., 1996, *Understanding and using IT*, New York: West Publishing Company.
- Strzeszewski C., 1978, *Praca ludzka. Zagadnienie społeczno-moralne*, Lublin: Wydawnictwo KUL.
- Szpunar M., 2007, *Digital divide a nowe formy stratyfikacji w społeczeństwie informacyjnym – próba typologizacji* [w:] K. Wódez, T. Wieczorek (red.), *Spółeczeństwo informacyjne*, Kraków: Wyższa Szkoła Biznesu w Dąbrowie Górniczej.
- Sztumski J., 1999, *Socjologia pracy*, Katowice: GWSH.
- Witkowska M., Cholawo-Sosnowska K., *Spółeczeństwo informacyjne: istota, rozwój, wyzwania*, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

- Zacher L., 1989, *Wizje przyszłości świata*, Warszawa: Krajowa Agencja Wydawnicza.
- Zagórny S., *Dynamika czasu wolnego* [w:] L. Sadownicowa (red.), *Współczesny człowiek: czas pracy, czas wolny*, Opole: Oficyna Wydawnicza Politechniki Opolskiej.
- Zalega T., 2012, *Konsumpcja. Determinanty, teorie, modele*, Warszawa: Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.
- Zdaniewicz M., 2016, *Zarządzanie czasem wolnym w warunkach współczesnej cywilizacji*, Zielona Góra: Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego.

Źródła internetowe

- <https://biznes.newseria.p/news/w-gry-komputerowe-gra-ok,P15042352388> (dostęp: 16.06.2018).
- <https://biznes.newseria.pl/niecale5-proc.p208705705> (dostęp: 18.06.2018).
- https://en.wikipedia.org/wiki/Platform_economy (dostęp: 29.09.2018).
- <https://mckinsey.pl/wp-content/uploads/2016/09/Raport-Cyfrowi-Polacy.pdf> (dostęp: 16.06.2018).
- <https://mobirank.pl/2017/06/polski-rynek-graczy-statystyki-2017> (dostęp: 16.06.2018).
- <https://planetagracza.pl-to-ile-jest-wkoncu-graczy-na-swiecie> (dostęp: 16.06.2018).
- <https://whatis.techtarget.com/definition/gig-economy> (dostęp: 29.09.2018).
- <https://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/e-learning/1123-inte> (dostęp: 10.07.2018).
- <https://www.pb.pl/praca-w-biurze-odchodzi-do-lamusa-903820> (dostęp: 18.06.2018).