

EDUKACJA.
TEOLOGIA I DIALOG

13

EDUCATION. THEOLOGY AND DIALOGUE

Psychologically-pastoral challenges
of people in the virtual world

13

EDITED BY
BORYS JACEK SOIŃSKI
ANNA WIERADZKA-PILARCZYK



ADAM MICKIEWICZ UNIVERSITY IN POZNAŃ
FACULTY OF THEOLOGY
POZNAŃ 2017

EDUKACJA. TEOLOGIA I DIALOG

Psychologiczno-pastoralne wyzwania
człowieka w wirtualnym świecie

13

REDAKCJA
BORYS JACEK SOIŃSKI
ANNA WIERADZKA-PILARCZYK



UNIWERSYTET IM. ADAMA MICKIEWICZA W POZNANIU
WYDZIAŁ TEOLOGICZNY
POZNAŃ 2017

RADA WYDAWNICZA

Adam Kalbarczyk, Mieczysława Makarowicz, Mieczysław Polak,
Andrzej Pryba, Paweł Wygralak – przewodniczący

RECENZENCI

prof. UKSW dr hab. Jan Bielecki OMI – UKSW w Warszawie

TŁUMACZENIE NA JĘZYK ANGIELSKI: Małgorzata Wiertelwska

SKŁAD KOMPUTEROWY: Dariusz Wierzbicki

PROJEKT OKŁADKI: Paweł Pąk

OPRACOWANIE REDAKCYJNE I KOREKTA: Ewa Rosik

PUBLIKACJA FINANSOWANA Z DOTACJI PODMIOTOWEJ
NA UTRZYMANIE POTENCJAŁU BADAWCZEGO WYDZIAŁU TEOLOGICZNEGO UAM

ISSN 1732-4807

ISBN 978-83-65251-64-0

UNIwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Teologiczny
ul. WIEŻOWA 2/4, 61-111 POZNAŃ
e-mail: thfacwyd@amu.edu.pl
<http://www.teologia.amu.edu.pl>

DRUK: TOTEM, 88-100 INOWROCLAW, ul. JACEWSKA 89

SPIS TREŚCI

BORYS JACEK SOIŃSKI

Wprowadzenie 9

FILEMON TADEUSZ JANKA

Idealizm i realizm w przekazie wirtualnym 15

MAGDALENA HARASIMOWICZ

Nowe media w codzienności człowieka. Od idei współpracy do wirtualnych wspólnot 37

ANNA WIERADZKA-PILARCZYK

Internet jako element wychowania i współtworzenia tożsamości we współczesnym świecie 52

BORYS JACEK SOIŃSKI

Wybrane konsekwencje psychospołeczne korzystania z nowych technologii cyfrowych 63

IWONA NIEWIADOMSKA, WERONIKA AUGUSTYNOWICZ

Uzależnienie od Internetu, jako efekt korzystania z nowych technologii cyfrowych 85

BORYS JACEK SOIŃSKI

Psychopatologiczne aspekty cybernetyzacji życia 101

MARTA DOROSZUK, WANDA ZAGÓRSKA

Chrześcijanin wobec wyzwań globalnej przestrzeni wirtualnej 125

TOMASZ POĆWIARDOWSKI

Multimedia w pracy nauczyciela religii 139

Wykaz skrótów 159

Noty biograficzne o autorach 155

CONTENTS

BORYS JACEK SOIŃSKI

Introduction 9

FILEMON TADEUSZ JANKA

Idealism and realism in virtual transmission 15

MAGDALENA HARASIMOWICZ

New media in everyday life. From the idea of cooperation to virtual communities 37

ANNA WIERADZKA-PILARCZYK

The Internet as an element of upbringing and co-creation of identities
in the modern world 52

BORYS JACEK SOIŃSKI

Selected psychosocial consequences the use of new digital technologies 63

IWONA NIEWIADOMSKA, WERONIKA AUGUSTYNOWICZ

Internet addiction as an effect of using new digital technologies 85

BORYS JACEK SOIŃSKI

Psychopathological aspects of the cybernetisation of life 101

MARTA DOROSZUK, WANDA ZAGÓRSKA

A Christian facing the challenges of global virtual space 125

TOMASZ POĆWIARDOWSKI

Multimedia in the work of a religious education teacher 139

List of abbreviations 153

Notes on contributors 155

Wprowadzenie

Ponad trzy miliardy użytkowników Internetu na świecie, niemal dwadzieścia sześć milionów użytkowników w Polsce¹ – te liczby wskazują, że w ciągu zaledwie jednego ćwierćwiecza Internet stał się nową przestrzenią globalnej komunikacji społecznej o dotąd niespotykanych atrybutach. Rodzina ludzka żyje teraz w „globalnej wiosce”. Internauci mogą obecnie zaspokajać większość swoich potrzeb w cyberprzestrzeni. I to zarówno potrzeb wyższych (np. poznawania czy samorealizacji), jak i potrzeb niższych o charakterze utylitarnym, konsumpcyjnym i hedonistycznym (np. robienie zakupów przez Internet, łatwy dostęp do rozmaitych form rozrywek, w tym do pornografii). Socjologowie i psychologowie coraz częściej wydzielają do osobnej podgrupy osoby urodzone w latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych aż do roku 2000 jako tzw. pokolenie Y, które komunikuje się w zupełnie inny sposób niż osoby starsze. Coraz lepiej badają oni bowiem specyfikę prowadzonego w sieci dialogu. Jeszcze młodsze pokolenie, które nazwano pokoleniem C (ang. *connected*), oznacza tych, którzy nieustannie są podłączeni do sieci². Są to specyficzne grupy odbiorców, które stanowią duże wyzwanie duszpasterskie dla Kościoła, a stąd stają się ważnym obiektem zainteresowania psychologii pastoralnej.

W interdyscyplinarnych dyskusjach na ten temat wskazuje się, często w alarmującym tonie, na zagrożenia płynące ze strony Internetu i mediów elektronicznych. Pedagodzy i rodzice biją na alarm, widząc, jak wirtualna rze-

¹ Por. M. Gwóźdź, *Liczby polskiego internetu 2015*, <http://smmeasure.eu/liczby-polskiego-internetu-2015/#> [dostęp: 4.04.2016].

² Por. M. Przybysz, *Social media w seminarium duchownym*, w: *Blaski i cienie formacji pastoralnej w polskich seminariach duchownych w kontekście wyzwań Nowej Ewangelizacji*, 51. Ogólnopolska Konferencja Rektorów Wyższych Seminariów Duchownych Diecezjalnych i Zakonnych (Olsztyn 7-10.09.2015 r.), red. P. Matuszak, Niepokalanów 2016, s. 68.

czywistość i niezliczone możliwości nowoczesnych komunikatorów pochłaniają dzieci i młodzież. Terapeuci natomiast zalewani są prośbami o pomoc dla tych dorosłych, którzy uzależnili się od mediów elektronicznych. Z pewnością należy unikać postaw skrajnych czy histerycznych wobec świata wirtualnego i najnowszych mediów elektronicznych, aby przez pochopne potępienie nie popełnić fatalnego *faux faux*, czego przykłady znajdujemy w bogatej historii ludzkości³. Zaklinanie rzeczywistości nic konstruktywnego nie wniesie. Oprócz niebezpieczeństw i zagrożeń, dostrzec trzeba niewyobrażalne możliwości i ogromny potencjał nowinek, które nieuchronnie zalewają współczesny świat.

Obserwowane zmiany w komunikacji elektronicznej niosą ze sobą pilną konieczność przygotowania duszpasterzy zarówno do obsługi mediów społecznościowych, jak i do rozumienia mechanizmów funkcjonujących w tych kanałach komunikacji. Monika Przybysz podkreśla, że jest niezmiernie istotne, by spowiednik przy sprawowaniu sakramentu pojednania potrafił zrozumieć współczesne nałogi i zniewolenia, a każdy duszpasterz mógł komunikować się z młodzieżą. Miliony ludzi, którzy codziennie wchodzą do przestrzeni wirtualnej mediów społecznościowych, potrzebują tego, aby tam usłyszeć także o Chrystusie, potrzebują tam wiarygodnych świadków wiary i zaangażowanych duszpasterzy rozumiejących mechanizmy medialne. Wreszcie media społecznościowe są nową szansą dla Kościoła, aby współcześnie mógł owocnie przekazywać przesłanie Dobrej Nowiny⁴.

Internet jako nowe forum głoszenia Ewangelii ukazał w 2002 roku Święty Jan Paweł II w Orędziu na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu. Jego zdaniem cyberprzestrzeń „jest niejako nowym horyzontem otwierającym się przed nami u zarania trzeciego tysiąclecia”⁵. Głoszenie Ewangelii w cyberprzestrzeni nazwał mianem wielkiej przygody, do jakiej wezwany jest Kościół. Zachodząca przez Internet komunikacja i wykorzystanie potencjału nowych technologii służyć mogą budowaniu wspólnoty wiernych w Kościele⁶. Zarazem jednak polski papież zauważa, iż „podobnie jak wszystkie nowe horyzonty w minionych epokach, również i ten kryje niebez-

³ Na przykład za cara Mikołaja I Pałkina (1796-1855), jeden z jego najwyższych moskiewskich urzędników hrabia Aleksander Orłow – szef carskiej policji politycznej, zacięty wróg słowa drukowanego, poprosił swego przyjaciela, aby wykonał jego usilną prośbę w czasie pobytu w Niemczech. Otóż, gdy znajdzie się w Norymberdze, to ma odnaleźć pomnik wynalazcy druku Johanna Gutenberga i „niech nie zapomni nań splunąć, bo od niego zaczęło się wszelkie zło” (J.R. Nowak, *Żeby Polska. Historia Polski 1733-1939*, t. I, Warszawa 2009, s. 42, 129).

⁴ Por. M. Przybysz, dz. cyt., s. 68.

⁵ Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, nr 2, http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/internet_aut_12052002.html#, [dostęp: 17.10.2005].

⁶ Por. M.K. Szpakowski, *Internet jako narzędzie komunikacji sprzyjające powstawaniu wspólnot*, „Zamojskie Studia i Materiały, Seria Pedagogika” 1 (2011), s. 97.

pieczeństwa i obietnice”⁷. Zatem, należy przygotować się do zniwelowania szkód psychologicznych i społecznych, które trzeba wcześniej rozpoznać i odjąć środki zaradcze.

Problematykę wyzwań psychologicznych i pastoralnych płynących z wirtualnej rzeczywistości podjęli członkowie Sekcji Psychologii przy Komisji ds. Nauki Konferencji Episkopatu Polski, organizując w 2016 w Kodniu ogólnopolskie sympozjum naukowe na ten temat. Jako przedstawiciele psychologów, którzy mają kontakt z seminariami duchownymi, zauważyli, że środowisko to nie jest wolne od zagrożeń ze strony nowych technologii. Młodzież przygotowująca się do kapłaństwa wywodzi się bowiem z typowych współczesnych rodzin i środowisk. Kandydaci, którzy przychodzą do seminarium, tak jak ich rówieśnicy, starają się zawsze być na bieżąco, być w e-kontakcie, co znacząco rzutuje na udział w realnej wspólnotcie i uczestnictwo w formacji. Niektórzy mają wyraźne cechy „osobowości kanapowej”, o której mówił papież Franciszek w Krakowie w czasie Światowych Dni Młodzieży w 2016 roku, gdyż nie mogą się obejść bez smartfona i jak to kiedyś bardzo trafnie nazwał ks. Wojciech Rzeszowski, „bez multimedialnych kroplówek”. Bywa, że przychodząc do seminarium są już mocno uwikłani w jakieś uzależnienia czynnościowe. Dyskusja podjęta w Kodniu zatoczyła kręgi wśród badaczy z innych dyscyplin, czego owocem jest prezentowana monografia. Redaktorzy wyrażają nadzieję, że zamieszone analizy i wyciągnięte wnioski staną się pomocą nie tylko dla wychowawców w seminariach i domach formacyjnych, ale także dla współczesnych duszpasterzy i katechetów.

Pewnym drogowskazem może być spostrzeżenie Świętego Jana Pawła II, który doceniając Internet jako nową przestrzeń dla głoszenia Ewangelii, zwrócił uwagę zarówno na obietnice, czyli spodziewane korzyści z korzystania z Internetu, jak i na niebezpieczeństwa, czyli negatywne aspekty psychospołeczne związane z tym narzędziem komunikacji⁸. Autorzy poszczególnych rozdziałów niniejszej monografii starają się ukazywać oba aspekty rzeczywistości wirtualnej. Wprowadzeniem ukazującym filozoficzne tło problematyki komunikacji sieciowej jest artykuł Filemona Tadeusza Janka OFM pt. *Idealizm i realizm w przekazie wirtualnym*, w którym zestawione zostają dwa filozoficzne kierunki: idealizm i realizm. Chociaż wirtualna rzeczywistość chce być nową perspektywą, to wciąż posługuje się terminologią klasycznej filozofii. Jednakże autor ostrzega, że używane w cyberprzestrzeni terminy filozoficzne, chociaż należą do początków zachodniej myśli filozoficznej, to jednak mają już inne znaczenie. Celem artykułu Magdaleny Harasimowicz pt. *Nowe media w codzienności człowieka. Od idei współpracy do wirtualnych wspólnot* jest

⁷ Jan Paweł II, dz. cyt.

⁸ Por. tamże.

ukazanie przenikania się nowych mediów z przestrzenią społeczną, a także opis wybranych sposobów organizowania się grup społecznych w środowisku internetowym. W tym celu autorka dokonuje przeglądu wybranych stanowisk ukazujących różne aspekty funkcjonowania wirtualnych grup społecznych. Artykuł Anny Wieradzkiej-Pilarczyk pt. *Internet jako element wychowania i współtworzenia tożsamości we współczesnym świecie* ukazuje problem kształtowania tożsamości pokolenia zanurzonego w świecie technologii cyfrowych. Internet tworzy ważne środowisko dla procesów tożsamościowych, które wchodzi w interakcje z procesem socjalizacji rodzinnej i nieraz prowadzą do jej zastąpienia. Nowe media mogą przyczynić się zarówno do tworzenia, jak i do dekonstrukcji ludzkiej tożsamości. Borys Jacek Soiński, autor kolejnego artykułu pt. *Wybrane konsekwencje psychospołeczne korzystania z nowych technologii cyfrowych* przedstawia i analizuje takie cyberzagrożenia dla funkcjonowania psychospołecznego człowieka, jak: zaburzenia komunikacji interpersonalnej wywołane nadmierną eksploracją cyberprzestrzeni, izolacja i alienacja społeczna, anonimowość i manipulacja tożsamością, rozhamowanie i obraźliwe zaczepianie, *narcissurfing* i nadmierne ujawnianie siebie, oraz imagologia i imperializm kulturowy. Iwona Niewiadomska i Weronika Augustynowicz – autorki artykułu pt. *Uzależnienie od Internetu jako efekt korzystania z nowych technologii cyfrowych* przedstawiają definicję uzależnień czynnościowych, porównują je z uzależnieniami chemicznymi oraz wysuwają kryteria diagnostyczne. Ponadto opisują samo uzależnienie od Internetu, jego rodzaje, objawy nadmiernego korzystania, jak również wyodrębnione na podstawie badań czynniki ryzyka oraz czynniki ochraniające. W artykule pt. *Psychopatologiczne aspekty cybernetyzacji życia*, przedstawiono problemy utraty kontroli nad używaniem Internetu i komputera, zjawisko awersji spowodowanej przez technologie informatyczne (*cyberphobia*), cybernadużycia w obszarze seksualności (*cyberpornografia* oraz *cybersex*), a także przemoc i agresję elektroniczną. Na zakończenie autor wysuwa wnioski o charakterze psychoprofilaktycznym. W artykule pt. *Chrześcijanin wobec wyzwań globalnej przestrzeni wirtualnej* Marta Doroszuk i Wanda Zagórska poruszają istotne kwestie związane z wyzwaniem, przed jakim staje chrześcijanin uczestniczący w świecie wirtualnym, który pragnie być świadkiem wiary. Wyzwaniem takim jest m.in. problematyka anonimowości i kreowania nowej tożsamości, która jest formą maskowania się. Tomasz Poćwiardowski, autor ostatniego artykułu pt. *Multimedia w pracy nauczyciela religii*, prezentuje narzędzia multimedialne, które można zastosować w ramach katechezy w szkole średniej. Jest to spojrzenie osoby, która w praktyce wykorzystuje dostępne oprogramowanie i urządzenia.

W cytowanym Orędziu, św. Jan Paweł II zauważa, że dzięki Internetowi na milionach monitorów na naszej planecie pojawiają się miliardy obrazów i jed-

nocześnie zadaje pytanie: „Czy z owej galaktyki obrazów i dźwięków wyłoni się twarz Chrystusa i da się słyszeć Jego głos?” Odpowiedzią na to pytanie jest konkluzja, że „świat pozna Dobrą Nowinę o zbawieniu tylko wówczas, gdy będzie mógł zobaczyć twarz Chrystusa i usłyszeć Jego głos. Taki jest cel ewangelizacji. Internet używany w ten sposób stanie się prawdziwie ludzką przestrzenią”⁹.

Borys Jacek Soiński

⁹ Tamże.

FILEMON TADEUSZ JANKA

Wyższe Seminarium Duchowne Zakonu Braci Mniejszych we Wronkach

Idealizm i realizm w przekazie wirtualnym

W starożytnej Grecji, będącej kolebką zachodniej myśli filozoficznej, ukształtowały się dwa kierunki jej rozwoju, zapoczątkowane przez dwóch geniuszy swoich czasów, Platona i Arystotelesa. Platońskie idee i arystotelesowskie konkrety stały się przyczyną sporu, który zawładnął zachodnią filozofią do czasów współczesnych. Można nawet zaryzykować twierdzenie, że źródło owego sporu znajduje się jeszcze głębiej w historii ludzkiej myśli, gdyż pojawia się już w samej koncepcji bytu (zmiennego i stałego) innych dwóch Greków – Heraklita i Parmenidesa. W czasach zaś nowożytnych ten sam spór wybucha na nowo ze zdwojoną siłą wówczas, gdy realizm średniowiecznej, scholastycznej metafizyki zostaje podany w wątpliwość przez Kartezjusza i jego filozofię, opartą na słynnej sentencji *cogito ergo sum*, przekształcając *de facto* tę metafizykę w epistemologię. Później już drogi zachodniej filozofii będą oscylowały wokół problemów teorii poznania, czasami wykazując tendencje emancypacyjne, jak w przypadku egzystencjalizmu, na gruncie którego Martin Heidegger i wielu innych autorów opozycję idealizm – realizm będą traktowali w podobny sposób jak spór o istnienie świata, czyli jako pseudo-problem. Jest jednak swego rodzaju ciekawostką, że mimo wszystko sami wpadną w zastawioną przez siebie pułapkę, gdyż mimowolnie staną się realistami, skoro za fakt najbardziej pierwotny ontologicznie uznawać będą „bycie człowieka w świecie”. Z drugiej jednak strony przy tak rozumianym punkcie wyjścia konsekwencją stanie się przecież idealistyczna teza, że istniejący świat to nic innego jak treść subiektywnych przeżyć „ja”. I chyba nieudaną próbą będzie nazywanie takiej konstrukcji realizmem psychologicznym.

Podobnie rzecz się ma z materialistami, którzy często będą się uważać za realistów. Dla przykładu marksiści, mimo iż uważają się za materialistów, w sferze deklaracji stawiają się w rzędzie z realistami, ale robią to bezpod-

stawnie, gdyż utożsamiają materializm z realizmem, a tym samym przeciwstawiają się idealizmowi. Natomiast ich system myślowy jest negacją dialektyki George Hegla, która była „emanacją” racjonalizmu. Marksistowska dialektyka zaś jest „emanacją” empiryzmu, który przecież niesie ze sobą idealistyczne konsekwencje. Także na gruncie fenomenologii można mówić o pewnego rodzaju redukcjonizmie, gdy na podstawie apriorycznej ontologii utożsamia się istnienie realne z materialnym i w ten sposób uzasadnia się realizm¹.

W wielu innych, często minimalistycznych kierunkach filozofii, powstałych w wyniku owego procesu poszukiwania obiektywizmu w opisie rzeczywistości, uwidacznia się ta sama opozycja idealizmu do realizmu.

1. NOWA PERSPEKTYWA

Na splocie tych dwóch paradygmatów zachodniej filozofii pojawia się jednak jakby dodatkowy wymiar opisywanej rzeczywistości – wymiar wirtualny. Zdaniem K. Wilkoszewskiej traktowanie świata wirtualnego jako zjawiska i pojęcia opozycyjnego wobec realności jest uproszczeniem problematyki. Według niej należałoby przyjąć w tej kwestii poglądy Wolfganga Welscha², aby pojmować świat wirtualny jako zjawisko transwersalne, które przebiega poprzecznie, przekracza i wychodzi poza - , czy też przecina coś w poprzek. Przedrostek trans- określa najlepiej to zjawisko, gdyż realność i wirtualność przenikają się w ludzkich doświadczeniach i granice między nimi są płynne, a bywa, że się zacierają. A zatem trans- uniemożliwiałby traktowanie świata wirtualnego tylko jako swego rodzaju dodatku do realnego świata i akcentowałby proces intensywnego przekształcania się przestrzeni, odczuwania, że rzeczywistość wirtualna modyfikuje realną, a rzeczywistość realna, kształtuje wirtualną³. Mimo iż jest to dość oryginalne spojrzenie, to wydaje się, że nie sposób uciec od filozofii, która zawsze pozostanie dyscypliną dającą narzędzia w postaci pojęć, które – jak widać – funkcjonują nawet w takim rozumieniu rzeczywistości wirtualnej. Samo bowiem stwierdzenie, że świat wirtualny jest zjawiskiem, sytuuje mimowolnie autora w przestrzeni tradycyjnej filozofii, jej realizmu i idealizmu.

Nie dziwi zatem fakt, że owa opozycja idealizmu i realizmu uwidacznia się także w szeroko rozumianym świecie wirtualnym. Wydaje się, że jest ona bardzo mocno związana ze znanymi filozoficznymi koncepcjami, w tym przypad-

¹ Por. H. Kiereś, *Idealizm*, w: *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 4, Lublin 2003, s. 724.

² Zob. *Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Zeidler, Janiszewska, cz. 1, Poznań 1998.

³ Por. K. Wilkoszewska, *Wprowadzenie*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 10.

ku jednak posiada wymiar dotychczas nieznany, który będąc w początkowej fazie rozwoju, może stać się przełomem na miarę renesansowych wynalazków, takich jak: prasa drukarska, kompas czy luneta, a może nawet odkrycie Ameryki. Zresztą wspomniana autorka w innym miejscu to potwierdza: „provokuje ontologa do przemyślenia na nowo pojęć materii i idei, rzeczywistości i nie-rzeczywistości, fizyczności i intencjonalności; zmusza epistemologa, by raz jeszcze rozważył problem percepcji zmysłowej; etyka, by przemyślał zagadnienia tożsamości podmiotowej oraz odpowiedzialności; estetyka, by zastanowił się nad problematyką twórczości i odbioru, jak też nad strukturą dzieła w rzeczywistości medialnej”⁴.

Pewną, daleką analogią do wirtualnego świata mogą być słowa Blaise’a Pascala, który do głębi poruszony tajemnicą wszechświata stwierdza:

Nie wiem, kto mnie wydał na świat, ani co jest świat, ani co ja sam. Żyję w straszliwej nieświadomości wszystkich rzeczy. Nie wiem, co jest moje ciało, co zmysły, co dusza, i ta część mnie, która myśli to co ja mówię, która zastanawia się nad wszystkim i nad samą sobą i która nie zna siebie, tak samo jak reszty. Widzę te przerażające przestrzenie wszechświata, które mnie otaczają, czuję się przywiązany do kącika tej rozległej przestrzeni, nie wiedząc czemu mnie pomieszczono raczej w tym miejscu niż w innym, ani czemu tę odrobinę czasu, jaką mi dano do życia, wyznaczono w tym, a nie w jakimkolwiek innym punkcie całej wieczności, która mnie poprzedziła, i tej która ma po mnie nastąpić. Widzę ze wszystkich stron jedynie nieskończoności, które zamykają mnie niby atom i niby cień trwający jeno niepowrotną chwilę⁵.

Podobne uczucia mogą towarzyszyć współczesnemu człowiekowi w zetknięciu ze światem wirtualnym, który będąc zupełnie nowym „wynalazkiem”, posiada nieodgadnione dziś możliwości rozwoju. Staje się niejako alternatywą dla świata realnego, lecz nie w sposób klasyczny, stając na przeciwnym biegunie idealizmu, ale pretenduje do nowego wymiaru, który od niedawna nazywamy światem wirtualnym. Na prawie sygnału należy tu zauważyć, że w ostatnich dziesięcioleciach, ze względu na pojawienie się Internetu, możliwości poznawcze człowieka znacznie uległy pogorszeniu poprzez nieustanne przeciążenie informacjami, które docierają niemal z całego świata i to tak szybko jak nigdy dotąd. Konsekwencją tego jest fakt, że różne ludzkie kultury niejako się spluralizowały i przestały być spoiwem uporządkowanego świata oraz gwarancją stałych pojęć, które swe źródło miały w mniej lub bardziej widocznym realizmie czy idealizmie. Można powiedzieć, że człowiek żyje dziś w świecie nieustannie „bombardowanym” przeróżnymi informacjami, które

⁴ Tamże, s. 8.

⁵ B. Pascal, *Myśli*, tłum. T. Boy-Żeleński, Poznań 1921, s. 68-69.

w sposób agresywny wywierają dezintegracyjny wpływ na jego postrzeganie rzeczywistości. Wydaje się jednak, że filozoficzne fundamenty europejskiej kultury nadal będą obecne w przekazie wirtualnym, choć będą miały nieco inny wymiar.

Czas, w którym przyszło nam żyć, określa się mianem późnej nowoczesności, i tym, co go charakteryzuje w sferze ideologicznej jest zaprzeczenie tradycyjnego, klasycznego rozumienia człowieka w wydaniu mistrzów średniowiecza. Dodatkowo okres ten jest wzmacniany przez osiągnięcia technologiczne w sferze komunikacji, które potęgują jeszcze alienację ludzi, zwłaszcza młodych, z realnej rzeczywistości. Kiedyś fascynowano się nieprzekraczalną prędkością światła, a dziś wydaje się, że już dawno została ona przekroczona, przynajmniej w sferze przekazywania informacji w świecie wirtualnym. Ten świat jest tak bardzo pociągający i jednocześnie uzależniający, że dla wielu ludzi stał się już światem realnym. Szybkość i łatwość przekazu informacji w Internecie przypomina wynalezienie druku w czasach renesansu.

Okres renesansu w wielu wymiarach przyrównywany jest do dzisiejszych czasów. Odkrycia geograficzne, kosmologiczne, wynalezienie druku, lunety, kompasu, wszystko to sprawiło, że człowiek w jednym właściwie momencie znalazł się w innej rzeczywistości niż ta, której był uczestnikiem przez tysiąclecia. Ptolomejski obraz świata legł w gruzach. A pamiętać trzeba, że wynalezienie druku spowodowało nie tylko łatwy dostęp do dzieł formatu światowego, ale także do literatury, która daleka była od obiektywizmu, ujmując rzecz bardzo delikatnie.

Należy jednak zaznaczyć, że wirtualna przestrzeń, o której mowa, mimo iż w kwestii idealizmu czy realizmu sięga do starożytności i czasów średniowiecza, to wydaje się, że co do nowego sposobu ujęcia starych problemów świetnie koresponduje także z ideami oświecenia. To właśnie w oświeceniu ludzkość zafascynowana własnym geniuszem odkrywczym, zrelatywizowała świat do własnych możliwości poznawczych, porzucając tradycyjną, klasyczną metafizykę mistrzów średniowiecza. Podobnie, jak ma to miejsce dzisiaj, gdzie da się zauważyć dynamiczny rozwój nauk, zwłaszcza empirycznych, na terenie których człowiek nie boi się przekraczać kolejnych granic moralnych, np. w przypadku klonowania, *in vitro*, tworzenia hybryd ludzko-zwierzęcych, eutanazji, m.in. dlatego, że nie ma nikogo (żadnego autorytetu), kto mógłby tego zabronić w imię dobra ludzkości. Oświecenie, jako epoka bezpośrednio następująca po renesansie, tylko usankcjonowało formalnie to, co intuicyjnie tkwiło w epoce poprzedniej. Odtąd to człowiek zasiadł na tronie Boga, co świetnie ujął Jan Paweł II w *Przekroczyć próg nadziei*. Oświecenie winno przyjąć nazwę „zaciemnienia”, gdyby przedstawić ten okres w kontekście całości ludzkiej kultury i szeroko rozumianego rozwoju ludzkości. Z pozycji, z jakich oświecenie atakowało średniowiecze, można by dziś zaatakować fizykę klasyczną, która dla myślicieli oświecenia była narzędziem do uderza-

nia w cały dotychczasowy świat, oparty na chrześcijaństwie. Współcześnie wiadomo, że zależności między czasem, masą, prędkością czy przestrzenią, funkcjonujące w fizyce klasycznej są nieadekwatne do zjawisk występujących w fizyce kwantowej.

Idąc tym tropem dalej, tzn. za geniuszem odkrywczym człowieka, można stwierdzić, że skoro nie ma nikogo poza człowiekiem i jego sumieniem, kto mógłby wskazać na prawdę o Bogu, świecie i drugim człowieku, znalazł się on w najbardziej dramatycznym położeniu, gdyż wszystko zostało zrelatywizowane do jego subiektywnej oceny. W średniowieczu nikt nie myślał o ateizmie, o tym, że istnienie Boga można kwestionować. Nawet kilka wieków później było podobnie – wystarczy wspomnieć wielkiego fizyka Isaaca Newtona, który twierdził jeszcze w XVII wieku, że ateizm, czyli niewiara w Boga, jest tak niedorzecznym poglądem, iż w zasadzie nie ma on zwolenników. I tak było. Ale już wtedy wiara w ludzki rozum była powodem „odstawienia” Boga na margines, jako bytu niewytłumaczalnego, co w najlepszym wypadku kończyło się agnostycyzmem lub deizmem, a w konsekwencji ateizmem, czy to na gruncie darwinowskiego ewolucjonizmu, czy utopii zwanej marksizmem, czy w końcu faszyzmu opartego na poglądach Fryderyka Nietzschego.

Oświecenie, które na piedestał wyniosło ludzki rozum, zwróciło się przeciwko tradycyjnej hierarchii społecznej, religii i starym autorytetom, które były przyczyną zacofania i niemożności rozwoju, blokując postęp społeczny, naukowy i ekonomiczny. Ideolodzy oświecenia wierzyli, że drogą do prawdziwej wolności i równości jest pełne oświecenie mas, a na przeszkodzie stoją archaiczne więzi społeczne, klasowe, narodowe oraz religia. Zmiana, która następowała w oświeceniu polegała na wymianie elit i oczywiście autorytetów. Konserwatywnych, zacofanych arystokratów, ksenofobicznych księży mieli zastąpić oświeceni naukowcy, humaniści, wyznający wiarę w rozum i nową, świecką etykę.

Historia nowoczesności natomiast bywa określana jako dekompozycja tradycyjnych czynników statusu społecznego. Oznacza to, że wartości takie, jak bogactwo, władza, prestiż są ze sobą coraz luźniej powiązane. Władza z czasem wcale nie wiązała się z ogromnym bogactwem, a przedstawiciele szanowanych niegdyś profesji coraz częściej nie stawali się symbolami elegancji i szyku. Postęp społeczny powodował, że tradycyjny autorytet stracił na znaczeniu. Pod koniec XX wieku wydawało się, że oświecenie triumfuje. Jednak pojawił się Internet, a co za tym idzie, świat wirtualny, który bardzo mocno przyspieszył wymianę starych autorytetów na nowe. Te jednak okazały się inne, niż się spodziewano. Trafnie diagnozuje to M. Płociński, pisząc:

Internet bardzo zmienił to, kogo uznajemy za autorytet. Co z tego, że ktoś ma tytuł naukowy, skoro ja też mam myszkę, klawiaturę i swobodny dostęp do wiedzy?

Sieć nie sprzyja autorytetom, na których można się wzorować. To anarchistyczna przestrzeń, środowisko skrajnie indywidualistyczne. Nowoczesne technologie i dostęp do nowej wiedzy dają człowiekowi olbrzymie poczucie kontroli nad rzeczywistością. W takim świecie nie ma miejsca na autorytety⁶.

Wydaje się, że w sferze publicznej prym w kształtowaniu poglądów, jaki niegdyś wiodły radio, prasa i telewizja, przejął dziś świat wirtualny. Jeszcze w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku wydawało się, że autorytetem w Polsce może być tylko ten, kogo jako autorytet wskazała „Gazeta Wyborcza”. Stąd tak trudno nowym mediom dojść do głosu, gdyż wszelką próbę manipulowania, cenzury, nawet uzasadnionej, traktują jako zło, z którym trzeba walczyć choćby tylko dla zasady. Z drugiej jednak strony wpadają w pułapkę, którą zastawia wirtualna rzeczywistość. Świetnie ten problem dostrzegła T. Nichols, politolog z uniwersytetu Harvarda, gdy pisze:

Istnieje także fundamentalny problem w postaci ludzkiej natury. Określa się go obecnie mianem efektu Dunning-Krugera, który głosi, mówiąc najprościej, że im bardziej jesteś idiotą, tym bardziej wierzysz w to, że nim nie jesteś... Tak więc kontestujesz ekspertów, jeśli są przeciwnego zdania, aby utrzymać bezzasadnie wysokie mniemanie o sobie samym.

Wszystko to są symptomy jednej choroby: maniakalna reinterpretacja demokracji, w której każdy musi mieć swoje zdanie i nie może być lekceważony. Wołanie o szacunek i równość, nawet – a może zwłaszcza – niezasłużone, jest tak nasilone, że nie ma mowy o sprzeczności. Tak oto, jawi nam się w pełnej krasie terapeutyczna kultura, w której o wartości człowieka decyduje samouwielbienie, a nie osiągnięcia, i która z dnia na dzień nas ogłupia.

Tak więc niektórzy ludzie, wbrew temu, co często twierdzą, nie mogą się poszczycić niezależnością myślenia. Odrzucają bowiem wszystko to, co mogłoby zadać kłam przekonaniu, że ich opinia jest tak wiele warta⁷.

2. ŚWIAT IDEALNY

Idealizm jest nazwą różnych stanowisk i kierunków filozoficznych, związanych z dwoma znaczeniami idei – platońskim i kartezjańskim, które przeciwstawiają się naturalizmowi albo realizmowi w jego różnych odmianach⁸. Zgodnie ze stanowiskiem idealizmu przedmiotem filozofii i tworzywem jej

⁶ M. Płociński, *Nowa siła w rządzie dusz*, „Rzeczpospolita – Plus Minus” 2017, 26(1270), s. 6.

⁷ T. Nichols, *Agonia wiedzy. Koniec ekspertów. Śmierć elit*, „Nowe Media” 2014 nr 7, <https://wszystkoconajwazniejsze.pl/tom-nichols-agonia-wiedzy-koniec-ekspertow-smierc-elit/>, [dostęp: 17.08.2017].

⁸ Por. A.B. Stępień, *Idealizm*, w: *Leksykon filozofii klasycznej*, red. J. Herbut, Lublin 1997, s. 283.

myślenia systemowego są idee. Przyczyny idealizmu tkwią w krytycznym podejściu do problemu filozofii jako takiej, wedle którego koniecznym i neutralnym punktem wyjścia filozofii jest krytyka poznania w jego dążeniu do prawdy.

W filozofii Platona teoria idei jest zasadniczą teorią dla jego wszystkich innych rozstrzygnięć metafizycznych. Platon stoi na stanowisku, że istnieje obiektywnie sfera idealna (idee jako przedmioty ogólne, niezależne od świadomości poznającej). Paradoksalnie, to stanowisko w kontekście tzw. sporu o uniwersalia nazywa się skrajnym realizmem. Można zatem powiedzieć, że platonizm ze względu na to, że ideom jako bytom, przyznaje realne, obiektywne istnienie, które to istnienie jest doskonalsze niż istnienie empirycznie doświadczanej rzeczywistości, jest zwolennikiem realizmu, choć w sensie zmysłowym każdy realista „trzymający się ziemi” nie zgodziłby się z takim twierdzeniem.

Nie wchodząc w inne, teoriopoznawcze dystynkcje odnoszące się do idealizmu, występującego w różnych kierunkach filozoficznych warto zauważyć, że problematyka ta, najogólniej mówiąc, znajduje swoje miejsce także w wirtualnej rzeczywistości, choć ze względu niejako na jej podwojenie (idealizm oraz jego charakter wirtualny) w sensie ontycznym poszerza swój wymiar. A może rzeczywistość wirtualna jest tylko pochodną idealizmu lub swego rodzaju jego alienacją, która chce uchodzić za drogę pośrednią między realizmem a idealizmem? W szerokim sensie dla potrzeb niniejszego artykułu do rzeczywistości wirtualnej zaliczono Internet.

W *Słowniku synonimów* określenie, że coś jest wirtualne, oznacza, że jest możliwe, potencjalne, ewentualne, niewykluczone lub prawdopodobne⁹. A zatem wpisuje się w filozoficzne pojęcia, funkcjonujące w naszej kulturze. Zgodnie z informacją podaną w *Słowniku wyrazów obcych* pojęcie wirtualny wywodzi się od łacińskiego słowa *virtus* – moc, cnota i posiada podobne znaczenia: możliwy, mogący zaistnieć lub spodziewany¹⁰. Dość trafnie określa świat wirtualny R. Wodaski, pisząc, że „Rzeczywistość wirtualna jest tym wszystkim, co nie istnieje naprawdę, ale co naprawdę dobrze udaje takie istnienie”¹¹. Wydaje się, że takie rozumienie wirtualnego świata jest bliskie klasycznemu rozumieniu idealizmu, gdzie co prawda idee nie udają realnego istnienia, gdyż to właśnie one realnie istnieją, ale z drugiej strony ich doskonałość jest nie do zweryfikowania w świecie realnym. A zatem, chcąc nie chcąc, rzeczywistość wirtualna niejako wpisuje się w klasyczne rozumienie rzeczy-

⁹ Por. A. Dąbrówka, E. Geller, R. Turczyn, *Słownik synonimów*, Warszawa 1996, s. 58.

¹⁰ Por. *Słownik wyrazów obcych*, red. Z. Rysiewicz, Warszawa 1955, s. 767.

¹¹ R. Wodaski, *Szaleństwa wirtualnej rzeczywistości*, Warszawa 1994, s. 18.

wistości, gdzie pojęcia idealizmu i realizmu zawarte są jakby *implicite* w sposobie jej wyjaśniania.

Podobne wyjaśnienie podaje D. Ługowska, która twierdzi, że w optyce filozofii świat wirtualny to pewna potencjalność – istnienie realne, rzeczywiste, lecz nie aktualne. Jest to swego rodzaju istnienie bez obecności. Wirtualność w tym ujęciu jest zatem istotową częścią rzeczywistości. Podobnie, jak w całej tradycji klasycznego idealizmu: platońskiego, augustyńskiego czy kartezjańskiego – idee są wzorcami realnej rzeczywistości, one realnie istnieją. Nie stoją w opozycji do realnej rzeczywistości, lecz są niejako przyczyną rzeczywistości – aktualności.

Wirtualność i aktualność to nic innego jak dwa sposoby istnienia tej samej rzeczywistości¹². W pewnym sensie świat wirtualny jest odbiciem idei, które są zawarte w umyśle człowieka. Często w opisach wirtualnej rzeczywistości spotyka się właśnie takie rozumienie. Nawiązując do średniowiecza można wskazać na dwa wymiary rzeczywistości, które w podobny sposób ze sobą współistnieją: rzeczywisty i nadprzyrodzony, gdzie występuje pewien brak granic prawdopodobieństwa, gdyż logika jest narzędziem podporządkowanym wierze, co było czymś oczywistym dla myślicieli scholastycznych. Niewidzialny, a co najwyżej przeczuwalny intuicyjnie świat duchów, nieśmiertelności, niematerialności, który dzisiaj nazwano by światem fantastyki, był jednak integralną częścią nie tylko idealnej rzeczywistości, ale także realnej. Dzięki koncepcjom idei Platona i Augustyna, klasyfikacja świata, ustalająca stosunki między ideą a przedmiotem, przyniosła systematyczną wizję świata, budowlę, gdzie każde pojęcie wiodące w kierunku idei ma swoje miejsce¹³. Sztuka, poezja i architektura w średniowieczu podporządkowane były całości, a więc Bogu. Podobnie, gdy chodzi o filozofię, stąd najważniejsze kwestie filozoficzne rozpatrywane były w powiązaniu z wiecznością, co umożliwiało zacieranie granic między rzeczywistością i fantazją. Z drugiej jednak strony myśliciele średniowieczni w swoich koncepcjach byli bardzo konkretni i wyobrażenia elementów świata duchowego skrupulatnie dopasowywali do kategorii fizycznych: przestrzeni i czasu. Rozważania o zbawieniu czy potępieniu w piekle miały charakter bardzo konkretny, tak jak rozważania o ludzkich zmysłach. A zatem można powiedzieć, że te dwa miejsca pośmiertnego losu człowieka tworzyły pewien świat fantazji, przypuszczeń, przekonań, czy po prostu wiary.

Podobnie rzecz się ma dziś ze światem wirtualnym, który staje się niejako mostem łączącym dwa światy: fizyczny z wirtualnym¹⁴. Podążając za tym

¹² Por. D. Ługowska, *Tożsamość a światy wirtualne*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek, Katowice 2009, s. 108.

¹³ Por. J. Huizinga, *Jesień średniowiecza*, tłum. T. Brzostowski, Warszawa 1992, s. 253.

¹⁴ Por. A. Regiewicz, *O średniowieczności doświadczenia wirtualnego*, „Media i Społeczeństwo” 2(2012), s. 53.

tropem myślenia należy stwierdzić, że świat wirtualny jest dziełem człowieka. Przypomina, przynajmniej w pierwszej fazie, proces poznawczy człowieka w wydaniu Arystotelesa, czyli jest konsekwencją zdobytej wiedzy o rzeczywistości empirycznej, ale także o fantazji i wyobraźni. Zdobyta w ten sposób wiedza ulega jednak stałemu rozwojowi i zmianom. W związku z tym świat wirtualny również z konieczności musi podlegać zmianom. Dodatkowo ulega on także zmianom ze względu na wyobraźnię człowieka, jego marzenia, życie osobiste, czy po prostu sny, które nigdy nie zdarzyłyby się w świecie realnym. Sny te, wcale nie muszą mieć odniesienia do rzeczywistości empirycznej, choć bardzo często są przez tę rzeczywistość inspirowane. Ich źródło znajduje się w mózgu i uaktywnia się najczęściej pod wpływem emocji, zawierając nieraz odniesienia do świata realnego, a czasami zupełnie od niego odbiegając. Stanowią zatem dobre porównanie ze światem wirtualnym. Ludzka wyobraźnia, jak już zaznaczono, jest podstawowym elementem inspirującym do kreowania świata wirtualnego. Można by porównać bogactwo wyobraźni człowieka z metodą, jaką wobec niej stosował prekursor Platona Sokrates w swojej metodzie majeutycznej. On także zakładał, podobnie jak jego uczeń Platon, że wiedza jest wlana i po prostu należy ją tylko umiejętnie wydobyć. Na tej zasadzie człowiek jest zdolny do tworzenia własnego świata wirtualnego, w którym może odreagowywać stresy, wzbudzać lub wyciszać emocje. W tym świecie może sobie przypisać taką rolę, jaką chce, tzn. może niejako uciec od rzeczywistości realnej, gdyż w niej takich możliwości nie miałby nigdy. W tym momencie po raz drugi można wskazać na paradygmat zmienności, który swoje początki ma w myśli Heraklita, gdyż istotą świata wirtualnego jest to, że jest zmienny ze względu na fakt jego kreowania, podczas gdy rzeczywistość empiryczna jest stała ze względu na sposób jej istnienia.

A zatem, w odwieczny spór między stałością i zmiennością wpisuje się także rzeczywistość wirtualną. Ta rzeczywistość może być uznawana za bogatszą od rzeczywistości naturalnej, ponieważ oprócz rzeczywistości empirycznej, która jest dla niej inspiracją, posługuje się treściami wytworzonymi, podczas gdy rzeczywistość naturalna jest jedynie odkrywana. Świat wirtualny w swej istocie jest ujmowany w kategoriach idealistycznych, podczas gdy rzeczywistość empiryczna nawiązuje do filozoficznych ujęć realistycznych¹⁵. Świat wirtualny jest subiektywny z założenia, podobnie jak kartezjańskie *cogito*. Można w nim doznać złudnego poczucia wolności, gdyż nie dostrzega się istotnego wkładu pozostałych członków tej rzeczywistości na rzecz jego zmienności, trudnej do zweryfikowania ze względu na niezliczone zmia-

¹⁵ Por. A. Latawiec, *Rzeczywistość a świat wirtualny*, w: *Symulacja systemów gospodarczych. Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej*, Wrocław 2003, s. 129.

ny reguł, komentarzy, czy zwykłych fake newsów. Mimo to stwarza możliwość realizacji najskrytszych pragnień. Człowiek w wirtualnej rzeczywistości może stać się kim chce, bez ponoszenia konsekwencji, jakie musiałby ponieść w świecie realnym. Świat wirtualny, który obejmuje świat sztuki, a więc film, malarstwo, rzeźbę, muzykę wyraża samego siebie, jest odzwierciedleniem swoich marzeń, sposobem wyrażania rzeczywistości. Natomiast komputerowa rzeczywistość wirtualna spotykana w Internecie, w mediach społecznościowych często jest symulacją marzeń i ideałów, niemożliwych do realizacji w rzeczywistości realnej. Dlatego cieszy się tak wielkim zainteresowaniem, że wobec wielu ludzi, zwłaszcza młodych, właściwym wydaje się stwierdzenie fotografa, dziennikarza i podróżnika T. Michniewicza: moją ojczyzną jest Facebook.

3. ŚWIAT REALNY

Rzeczywistość wirtualna przedstawiana jest często jako rzeczywistość mająca status ontyczny równy rzeczywistości realnej. Wynika to prawdopodobnie z faktu, że procesy mentalne człowieka są uważane za równoznaczne z realnością świata fizycznego. Należy stwierdzić, że istnieje realny związek między tymi dwiema sferami ludzkiego poznania, co już wyżej zauważono. Z drugiej jednak strony bywa, że stany mentalne interpretuje się jako rzeczywistość wirtualną, gdy jest ona w związku ze światem elektronicznym. Rzekoma realność takich stanów wynika z tego, jak pisze D. de Kerckhove, że:

Obecnie można podłączyć takie wejścia zmysłowe, jak sztuczne widzenie, sztuczny słuch i sztuczny dotyk, co pozwala rozszerzyć zmysły człowieka i doświadczać przez niego prawdziwej sztucznej świadomości. [...] Dodając odtwarzanie zmysłów, możemy skonstruować na zewnątrz naszego ciała takie środowisko, które charakteryzuje ludzka świadomość¹⁶.

Tymczasem realizm jest stanowiskiem filozoficznym, występującym na dwóch płaszczyznach: metafizycznej i teoriopoznawczej. Na gruncie metafizyki realizm zakłada, że pewne byty, a w szczególności świat zewnętrzny, poznawany zmysłowo, istnieje realnie, tzn. niezależnie od aktów poznawczych człowieka. Natomiast na gruncie epistemologii realizm zakłada, że byty istniejące realnie można poznać, wskazując na ich istnienie i przysługujące im przynajmniej niektóre własności. W praktyce, tzn. w poglądach wielu filozo-

¹⁶ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej rzeczywistości elektronicznej*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 2001, s. 35.

fów, te dwa wymiary realizmu są ze sobą połączone. Trzeba jednak zaznaczyć, że jedni autorzy, jak np. wielu fenomenologów czy przedstawicieli filozofii analitycznej, utrzymuje, że jest on ostatecznie problematyką teoriopoznawczą, a inni, jak np. większość neoscholastyków uważa, że jest terminem metafizycznym¹⁷. Niekiedy nawet w publikacjach o charakterze wieloaspektowym można spotkać jednowymiarowe określenia realizmu. W *Powszechnej encyklopedii filozofii* nie istnieje termin realizm, natomiast znaleźć można hasło realizm poznawczy, co zdaje się już w punkcie wyjścia określa jego wymiar¹⁸. Zatem określenie terminu realizm sprawia spore trudności już na samym początku podejmowanych prób i wiąże się niewątpliwie z kolejnym wielkim zagadnieniem, występującym w średniowieczu, z tzw. sporem o uniwersalia.

Mimo iż problematyka ta dotyczy okresu sprzed tysiąca lat, wydaje się, że na nowo pojawia się ona dziś w kontekście wirtualnej rzeczywistości. Powstaje bowiem pytanie o stosunek wirtualnej rzeczywistości do realnego wymiaru ludzkiego życia. Można nawet w pewnym sensie pokusić się o stwierdzenie, że dyskusja, która toczy się na temat świata wirtualnego, przypomina tamten średniowieczny spór. A zatem na prawie sygnału wspomnieć trzeba o tym wielkim zagadnieniu. Spór o uniwersalia to debata, która dotyczy statusu pojęć ogólnych (uniwersaliów, powszechników). Ujmując rzecz historycznie, debata ta przybierała formę dyskusji wokół istnienia idei.

Jak już wyżej wspomniano, pojęcie idei pojawiło się w filozofii za sprawą Platona. Idee, zdaniem Platona, istnieją w sposób realny i stanowią obok rzeczy materialnych byty rzeczywiste i samoistne. Własnościami idei są jedność, stałość i hierarchiczność. Archetypem idei i ich wzorcami są pojęcia matematyczne.

Odmienne poglądy przedstawił Arystoteles. Uniwersalia nie stanowią odrębnej rzeczywistości. Właściwe istnienie przysługuje tylko substancji, a więc indywidualnemu bytowi, konkretowi, co już wcześniej powiedziano. Arystoteles co prawda uznawał istnienie form ogólnych, ale ich istnienie nie było niezależne i samoistne, lecz związane z istnieniem konkretnych rzeczy. Takie stanowisko w późniejszym okresie zostało nazwane realizmem umiarkowanym.

Jeszcze w starożytności pojawiły się poglądy przeciwne takiemu rozumieniu uniwersaliów. Już stoicy zaprzeczali rzeczywistemu statusowi pojęć (idei, uniwersaliów). Ich zdaniem pojęcia są jedynie wytworami mowy i nic im nie odpowiada w rzeczywistości. To stanowisko zostało nazwane nominalizmem.

¹⁷ Zob. M. Hempoliński, *Filozofia współczesna*, Warszawa 1989, s. 410 i nn.

¹⁸ Zob. M.A. Krąpiec, *Realizm poznawczy*, w: *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 8, Lublin 2007, s. 666.

Spór o uniwersalia na nowo wybuchnął w średniowieczu. Boecjusz, tłumacząc *Wstęp do Kategorii Arystotelesa* autorstwa Porfiriusza postawił pytanie: Czy kategorie mają swój niezależny byt jako gatunki rzeczy, czy też istnieją tylko jako znaki językowe? Odpowiedź Boecjusza opierała się na realizmie, tzn. uniwersalia istnieją w rzeczach poznawanych zmysłowo, ale poznajemy je niezależnie od ciała. Realizm pojęciowy był wtedy przyjmowany bez dowodzenia. Zapewne powodem było to, że realizm odpowiadał idei świata, który został stworzony przez Boga. Spór ten toczył się zatem nie tylko na płaszczyźnie metafizycznej, ale także teologicznej. Zresztą trudno w średniowieczu znaleźć autora zajmującego się filozofią, który nie byłby jednocześnie teologiem.

W średniowieczu można spotkać także skrajnie realistyczne stanowiska, zwłaszcza wśród filozofów będących pod wpływem Platona czy neoplatoników. Do wspomnianych należał Jan Szkot Eriugena, który głosił emanacyjną postać realizmu (rzeczy emanują z pojęć ogólnych, które stanowią emanację Boga) oraz Anzelm z Canterbury, który z kolei przyjmował egzemplarystyczną i bardziej ortodoksyjną teologicznie postać realizmu (Bóg stwarza rzeczy na wzór stworzonych uprzednio pojęć ogólnych). Z antyrealizmem (nominalizmem) spotkać się można w poglądach dwunastowiecznego myśliciela Roscellina, który twierdził, że pojęcia ogólne stanowią tylko dźwięki języka¹⁹. Mając na uwadze powyższe analizy można dziś wskazać autorów, którzy wprost problematykę dotyczącą wirtualnego świata wywodzą ze średniowiecza²⁰.

Trzeba jednak w tej materii mieć na uwadze także status ontyczny człowieka. Bez względu na to, czy byt ludzki ujmuje się w kategoriach monistycznych czy dualistycznych, w obu wymiarach człowiek i jego postrzeganie zawsze będzie selektywne. Pozostanie takie również w wymiarze wirtualnym. Nasze zmysły są w stanie przyjąć tylko niewielką część dostępnych informacji o świecie. Poza tym nawet w tych informacjach, które do naszego umysłu docierają za pośrednictwem zmysłów, w myśl zasady empiryzmu: *nihil est in intellectu quod non prius fuerit in sensu*, umysł ludzki dokonuje kolejnej selekcji. W efekcie, idąc tropem myśli realistycznej, do świadomej części umysłu dociera kolejna i okrojona już wcześniej wyselekcjonowana informacja. Na to wszystko nakłada się także swoisty kod kulturowy, który niejako chroni dorobek ludzkości, często wzmacniany przez wierzenia religijne. Kultura pośredniczy między tym przerażającym w swej tajemnicy wszechświatem a ograniczonym poznawczo człowiekiem. Nawet tym, który posiada nieprzeciętnie sprawny intelekt. Religia stanowi jądro kultury w jej wymiarze etycznym, gdyż to głównie za sprawą przekonań religijnych ludzie dokonują oceny tego, co jest dobre, a co złe, co prawdziwe, a co fałszywe, źródło tychże ocen

¹⁹ Por. W. Seńko, *Jak rozumieć filozofię średniowieczną*, Kęty 2001, s. 119-122.

²⁰ Zob. G. Lewicki, *Sięciowa teoria nowego średniowiecza*, „Pressje” 20(2010), s. 77-96.

i praw upatrując w Stwórcy. Można nawet pokusić się o twierdzenie, że w ramach kultury dokonuje się ocena tego, co istnieje, a co nie. W pewien sposób zatem kultura definiuje rzeczywistość. Zapewne ten sam proces dokona się w przypadku rzeczywistości wirtualnej.

Intrygujący opis świata wirtualnego, który niejako realnie może konstytuować ludzkie życie znajdziemy w wielu współczesnych opracowaniach. Obecnie tworzy się komputerowo wizje przedmiotów, przestrzeni i zdarzeń, które są uzupełniane wielokanałowym dźwiękiem, pewnym poczuciem przyspieszenia, przeniesieniem ruchów czy interakcją ze światem. Można wskazać na kilka systemów, które cały czas ulegają modernizacji oraz ciągłemu procesowi zmniejszania, jak w przypadku pierwszych stacjonarnych komputerów, których odpowiednikami są współczesne telefony komórkowe, wielokrotnie sprawniejsze i szybsze w działaniu. Podobnie, gdy chodzi o inne systemy, które są dokładniejsze, zdolne do generowania bardziej „rzeczywistych” obrazów.

Rzeczywistość wirtualna początkowo znalazła zastosowanie po prostu jako rozrywka. Współcześnie, kiedy spadły koszty jej produkcji, zwrócono uwagę na możliwości zastosowania tej technologii w różnych dziedzinach nauki. Dziś jest wykorzystywana do rekonstrukcji historycznych budynków i przestrzeni w architekturze i projektowaniu wnętrz. W edukacji znalazła zastosowanie w nauczaniu studentów medycyny między innymi: w anatomii czy w postępowaniu przy udzielaniu pierwszej pomocy. W psychiatrii i psychologii może być użyta w terapii fobii, lęku i niepokoju. W rehabilitacji rzeczywistość wirtualna jest pomocna w zaburzeniach równowagi u osób starszych, a także jako pomoc dla dzieci z porażeniem mózgowym²¹. A zatem, mimo iż jak sama nazwa wskazuje jest rzeczywistością wirtualną, to posiada jednak realny wymiar i jest niejako w sferze symbolu pomostem między realizmem a idealizmem.

4. ŚWIAT WIRTUALNY

W książce G. Burdea i P. Coiffeta *Virtual Reality Technology*²² spotkać można określenie, że rzeczywistość wirtualna jest sposobem użycia technologii komputerowej w tworzeniu efektu interaktywnego, trójwymiarowego świata, w którym obiekty dają wrażenie przestrzennej, fizycznej obecności.

²¹ Por. M. Józefowicz-Korczyńska, J. Walak, M. Szczepanik, W. Lukas-Grzelezyk, O. Rosiak, *Ocena zastosowania wirtualnej rzeczywistości jako metody fizjoterapii w uszkodzeniu obwodowym narządu przedsionkowego*, „Otorynolaryngologia” 2014, nr 13(1), s. 52.

²² Zob. G.C. Burdea, P. Coiffet, *Virtual Reality Technology*, New York 2003.

C. Jonscher opisuje tę problematykę w bardzo interesujących słowach:

Po stworzeniu technologii łączności analogowej, opartej na sile propagacji elektromagnetycznej, odkrytej w XIX wieku, oraz technologii łączności cyfrowej, możliwej dzięki światłowodom powstałym w wieku XX, nie ma obecnie w zasadzie żadnego powodu, dla którego jakiegokolwiek wrażenie zmysłowe nie miałyby zostać wykreowane w jednym miejscu, scyfryzowane, przeniesione w inne miejsce i zaoferowane jakiemuś odbiorcy. Wrażenie zmysłowe mogłoby dotyczyć czegoś rzeczywistego, [...] albo produktu całkowicie zsyntetyzowanego, jakim może być artystyczna wizja [...]. Ideałem, który nauka może wyczarować, a którego technika nie potrafi jeszcze udoskonalić, jest całkowite zmysłowe pogrążenie się²³.

A zatem chodzi o pewne napięcie, które tworzy się na linii realnego świata i świata wirtualnego. Czy mogą one sobie odpowiadać, tzn. czy mogą istnieć równoległe obok siebie, czy mają coś wspólnego ze sobą, który z nich jest ważniejszy, a może okaże się ważniejszy w przyszłości. C. Jonscher udziela odpowiedzi:

Strumień bitów – seria czystych przejść między zerami i jedynkami jest konstrukcją matematyczną, wytworem ludzkiej wyobraźni, który nie może istnieć w świecie fizycznym. Prawa natury na to nie pozwalają. Przyroda jest analogowa [...]. Cyfrowy strumień bitów może być przybliżeniem, ale nigdy dokładnym odtworzeniem²⁴.

Przykładem może być choćby film fabularny, realny obraz, który jest jednak rzeczywistością fikcyjną, filmową. Jeszcze niedawno nagrywano 20-30 klatek na sekundę i mózg nie dał się tak łatwo oszukać, obraz nie wydawał się tak płynny i rzeczywisty. Ale teraz rejestruje się 90 klatek na sekundę, czyli w tempie, w którym ludzki mózg postrzega obrazy. Dlatego już dzisiaj mózg patrzy na wirtualny świat jak na świat rzeczywisty – daje się oszukać. A co będzie gdy pojawi się obraz w wysokiej rozdzielczości, nie 90 ale 140 klatek na sekundę! To będzie olbrzymi skok jakościowy, bo obraz w goglach stanie się nieodróżnialny od prawdziwego. W tym artykule jednak rzeczywistość wirtualną ujęto szerzej, zaliczając do niej także Internet i tzw. media społecznościowe.

Dwudziestowieczni autorzy N. Bierdiajew i U. Eco opisując kondycję współczesności, przywołują pojęcie nowego średniowiecza. Wydaje się, że jest to dość trafne pojęcie i w ostatnich latach staje się coraz bardziej ade-

²³ C. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, tłum. J. Niedzielski, Warszawa 2001, s. 210-212.

²⁴ Tamże, s. 110.

kwatne do obecnych czasów. Kultura globalna bowiem wydaje się borykać z podobnymi problemami, w które uwikłany był średniowieczny uniwersalizm²⁵.

Uniwersalizm średniowiecznej Europy uwidaczniał się przede wszystkim w jedności religii, kultury, sztuki i języka. Spory, które przetaczały się przez całe narody czy lokalne społeczności były niejako nadzorowane przez całą Europę. To właśnie powodowało, że poszczególne średniowieczne państwa w imię wspólnej wiary i kultury były w stanie obronić się przed agresją z zewnątrz, na przykład Turków czy Mongołów. Ta uniwersalna kultura pozwalała na rozwój kultur i zwyczajów lokalnych. Dzisiejsze przemiany w Europie, ideologiczne założenia Unii Europejskiej mają wiele punktów wspólnych z czasami średniowiecza. Należy jednak zauważyć, że łaciński uniwersalizm zastąpiła kultura anglosaska. Chrześcijaństwo zostało nie tylko przyćmione przez „religię demokracji” i „tolerancji”, ale można zaryzykować stwierdzenie, biorąc pod uwagę niektóre kraje europejskie, także wyrugowane i wymazane z pamięci. Swoistym wyrazem tego stanu rzeczy jest wypowiedź na Twitterze byłego premiera Belgii i byłego przewodniczącego Rady Europejskiej H. Van Rompuy: „Czasy *«Roma locuta, causa finita»* [Rzym przemówił, sprawa zakończona] są dawną przeszłością”²⁶. Sprawa dotyczyła eutanazji przeprowadzanych w jednym z tzw. dzieł charytatywnych, prowadzonych przez katolickie zgromadzenie Braci Miłosierdzia, na którą Kościół w żadnym wypadku nie może się zgodzić. H. Van Rompuy będąc członkiem rady powierniczej dzieł charytatywnych belgijskiej prowincji Braci Miłosierdzia, jednocześnie nie zgodził się z decyzjami władz kościelnych zakazujących Braciom Miłosierdzia praktyki eutanazji, jako sprzecznej z fundamentami chrześcijaństwa.

W podobnym duchu wypowiada się wspomniany wyżej, zmarły w 2016 roku Umberto Eco:

Wszystkie problemy zachodniego świata wyłoniły się właśnie w średniowieczu: języki nowożytne, miasta kupieckie, ekonomia kapitalistyczna (ze swymi bankami, czekami, stopami procentowymi) są wynalazkiem średniowiecznym. W tym okresie powstaje nowożytna armia, współczesne pojęcie państwa narodowego, jak również idea ponadnarodowej federacji [...], tarcia pomiędzy bogatymi a biednymi, koncepcja herezji i skrzywienia ideologicznego, a nawet nasze współczesne rozumienie miłości jako destrukcyjnego, nieszczęsnego szczęścia.

²⁵ Zob. M. Bierdiajew, *Nowe Średniowiecze. Los człowieka we współczesnym świecie*, tłum. M. Reutt, Warszawa 2003; U. Eco, *Nowe Średniowiecze*, w: *Semiologia życia codziennego*, tłum. P. Salawa, Warszawa 1998, s. 74-101.

²⁶ H. Van Rompuy: *Czasy „Roma locuta, causa finita” są dawną przeszłością*, <https://www.deon.pl/religia/kosciol-i-swiat/z-zycia-kosciola/art,31315,van-rompuy-czasy-roma-locuta-causa-finita-sa-dawna-przesloscia.html>, [dostęp: 16.08.2017].

Można dodać jeszcze konflikt pomiędzy państwem i Kościołem, związki zawodowe (choć w wersji korporacyjnej), czy przekształcenie rynku pracy przez technikę. [...] Wciąż żyjemy pod wpływem średniowiecznej technologii²⁷.

Dziś jedność kultury wyznaczana jest przez kulturę popularną i masową, poddaną wymogom rynku i komercjalizacji. Ta wszechobecna globalizacja jest powodem uniwersalizacji systemu gospodarki wolnorynkowej, co skutkuje likwidacją barier politycznych i prawnych, niemal bezgranicznymi możliwościami człowieka w sferze komunikacji, który posługując się narzędziami wirtualnego świata, często za jedyne kryterium nowego porządku uważa ekonomię.

Zarysowana wyżej problematyka pokazuje, że ciągle jako ludzkość tkwimy w systemie wartości, ukształtowanych w minionych czasach, jednak sposoby i procesy pojawiania się starych problemów w nowej rzeczywistości, same w sobie interesujące, niosą z sobą nowe wyzwania, którym ludzkość będzie musiała sprostać. Zasięg tych procesów coraz bardziej się rozrasta. Stają się one jednym z najważniejszych filarów przemian społecznych, kulturalnych oraz duchowych. Ich konsekwencją są szybkie i różnorodne zmiany we wszystkich obszarach życia człowieka i społeczeństw na każdym kontynencie. W diagnozowaniu tej sytuacji trzeba pamiętać o nowym paradygmacie, który uwidacznia się dziś wyraźnie, jak pisze L. Zacher:

Przyspieszone i radykalne zmiany wymagają, by uwzględnić – zwłaszcza w analizach prospektywnych – głębokie przeobrażenia nie tylko technologiczno-instytucjonalne, ekonomiczne i społeczne, ale i zmiany w mentalności, percepcji świata, wyobrażeniach i zachowaniach, nawet w aksjologii²⁸.

Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że po raz pierwszy mamy do czynienia ze światowymi przemianami. Niestety, wydaje się, że ich społeczna świadomość jest na niskim poziomie, choć w sferze specjalistów problem ten jest przedmiotem wielu badań naukowych²⁹.

²⁷ U. Eco, cyt za: G. Lewicki, dz. cyt., s. 77-96.

²⁸ L. Zacher, *Generacyjna perspektywa rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, w: *Multimedia i mobilność. Wolność czy smycz?*, red. A. Szewczyk, E. Krok, Szczecin 2009, s. 101.

²⁹ Zob. *Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym. Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym*, red. A. Andrzejewska, J. Bednarek, S. Ćmiel, Józefów 2013; M. Tanaś, *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Warszawa 1997; *Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, red. M. Tanaś, Warszawa 2005; *Pedagogika @ środki informacyjne i media*, red. M. Tanaś, Warszawa, Kraków 2004; M. Goliński, *Spółczesność informacyjna – geneza koncepcji i problematyka pomiaru*, Warszawa 2011; *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005.

Świat wirtualny daje nam swobodny dostęp do wiedzy, newsów, komentarzy, ale także do bezpośredniego przekazu, np. polityków. W świecie, który przesycony jest informacjami, trudno człowiekowi nieuzbrojonemu w realizm czy idealizm w klasycznym ich rozumieniu odróżnić prawdę od fałszu, dobrą interpretację od złej. Trzeba zatem czerpać ze źródła informacji. Dlatego, wracając do przykładu polityków, należy bardziej słuchać tego, co oni sami mają do powiedzenia, niż tego, co sądzą eksperci, a więc komentatorzy. To politycy wyjaśniają powody zmian w Trybunale Konstytucyjnym lub dlaczego te zmiany są zamachem na demokrację. Oni też narzucają przekaz, a komentatorzy mogą się jedynie do niego odnosić. Upada zatem pośredników i rola ekspertów. Paradoksalnie więc i w świecie wirtualnym powraca rola autorytetów. Liczą się jedynie ci, których ludzie chcą słuchać bezpośrednio, którzy narzucają swoje zdanie reszcie partii. W niedalekiej przeszłości każda partia polityczna posiadała pewną grupę intelektualistów, którzy budowali jej świat idei. Współcześnie kampanie wyborcze opierają się raczej na wypromowaniu politycznych gwiazd, a nie spójnych ideowo narracji³⁰. A zatem świat realny i świat idealny, w których to w mniejszym lub większym stopniu rządziły klasyczne prawa logiki, nie jest do końca kompatybilny ze światem wirtualnym, gdzie miejsce idei, narracji i wartości zajmują wyraziści aktorzy. Jest to w pewnym sensie powrót do średniowiecza. Potwierdzeniem tego są debaty na Twitterze, które przypominają średniowieczną relację między mistrzem i uczniem podczas słynnych uniwersyteckich debat zwanych *Quaestiones disputatae*. Zwykle poddawano pod dyskusję zagadnienia, którymi aktualnie zajmowały się umysły w środowisku uniwersyteckim i nie tylko. Mistrz, a zatem autorytet, zobowiązany był wielokrotnie przeprowadzać tego typu dyskusję. Prawdopodobnie dysputa trwała niecałe dwa dni. Pierwszy dzień należał do bakałarza (*bacalaureus respondens*). To on przyjmował zarzuty od wszystkich zgromadzonych, w tym od wyznaczonego bakałarza-przeciwnika (*bacalaureus opponens*) i on je odpierał. Być może formułował też kontrargumenty (*sed contra*). Mistrz nie angażował się w przebieg dysputy w pierwszym dniu jej trwania. Sekretarz natomiast spisywał cały jej przebieg. Drugiego dnia, po uprzednim przeanalizowaniu wszystkich za i przeciw spisanych w toku dyskusji, mistrz przedstawiał definitywne rozwiązanie całej kwestii. Podobnie rzecz się ma w sferze wirtualnej. Zdaniem E. Mistewicza to właśnie mistrzowie zarządzają swoimi uczniami, przekazują im, co mają czytać, kogo słuchać, po prostu kształtują ich świadomość. Mistrzów wyróżnia specyficzna charyzma i pewność siebie. Bywa, że mają dużą wiedzę, a czasem po prostu potrafią

³⁰ Por. A. Leszczuk-Fiedziukiewicz, *Strategie ocieplania i kontrolowania wizerunku polityka na przykładzie prezydenckiej kampanii wyborczej 2010 r.*, „Studia Politologiczne”, 19(2010), s. 178.

wyłapywać to, co istotne³¹. A zatem, aby być autorytetem, niekoniecznie trzeba być profesorem, znawcą tematu, posiadać ogromną wiedzę. Natomiast koniecznie trzeba być pewnym siebie, charyzmatycznym, oryginalnym przewodnikiem, sięgającym po prostu po wyrafinowane narzędzia marketingowe.

Stwierdzono wyżej, że można wskazać na pewne podobieństwo problematyki występującej w czasach średniowiecza, renesansu czy oświecenia do tej, uwidaczniającej się w przestrzeni wirtualnej. Z dużą dozą pewności można przypuszczać, że nie będzie już powrotu do klasycznego rozumienia idealizmu i realizmu w świecie wirtualnym. Podobnie tradycyjne autorytety w świecie wirtualnym zyskały nowe znaczenie i trudno przewidywać, aby nastąpił powrót do historycznego ich rozumienia. Tym niemniej należy zauważyć, że spór o uniwersalia również trwał kilka wieków, zanim pojawiły się nowe rozwiązania. Pozostaje kwestia czy powinno się przyzwyczajać do władzy autorytetów opartych na charyzmie, czy po prostu wyczekiwać na zmiany w paradygmacie wirtualnej rzeczywistości. Internet bowiem, sam w sobie, przechodzi ciągle przeobrażenia. Jeszcze kilka lat temu nie do pomyślenia było, aby prasa, radio i telewizja nie odgrywały fundamentalnego znaczenia we wszelkich debatach publicznych. Dziś coraz częściej ich miejsce zajmują media społecznościowe.

Wydaje się jednak, że przestrzeń wirtualna nadal pozostanie pod wpływem wypracowanych w starożytności filozoficznych pojęć i systemów, choć zapewne w inny sposób. Wspomniany już Umberto Eco, w latach osiemdziesiątych minionego wieku, przedstawił oryginalną koncepcję społeczeństwa informacyjnego. Widać w niej wyraźne nawiązanie, choć nie wiadomo czy świadome, do platońskiego państwa idealnego. Otóż U. Eco twierdzi, że w dobie multimediów społeczeństwo będzie się różnicowało ze względu na percepcję informacji. Na najniższym poziomie znajdują się ludzie o niskim wykształceniu, którzy będąc tym samym najbardziej bezkrytyczni wobec już zinterpretowanych i odpowiednio podanych informacji, uważać je będą za obiektywne i prawdziwe. Można ich przyrównać do stanu rzemieślników w idealnym państwie Platona. Na średnim poziomie znajdują się ludzie dobrze wykształceni, którzy będą przyjmować informacje, dokonując odpowiedniej selekcji, tzn. wybierając jedynie te, które uznają za wartościowe. Ta grupa ludzi będzie odpowiadać stanowi strażników. Na szczycie zaś koncepcji społeczeństwa informacyjnego U. Eco znajdują się dysponenci informacji, czyli twórcy, właściciele mediów, szefowie korporacji, którzy w dowolny sposób, posługując się przekazem wirtualnym, będą kształtować mentalność społeczeństwa wedle uznanych przez siebie idei czy potrzeb. Ci ostatni odpowiadają stanowi filozofów i poetów

³¹ Por. M. Płociński, dz.cyt., s. 6.

w idealnym państwie Platona³². Być może to zbyt daleko idąca analogia, trudno jednak oprzeć się wrażeniu, że w istocie rzeczywistość wirtualna mimo swej nowości ciągle jest określana na podstawie starożytnych pojęć, w tym wypadku nawiązujących do platońskiego idealizmu.

Niewątpliwie obecne czasy są okresem rewolucji technicznej, podobnie jak miało to miejsce za czasów Kopernika. Jego główne dzieło *De revolutionibus orbium coelestium* zostało zdjęte z *Indeksu ksiąg zakazanych* dopiero w 1828 roku. Z rewolucji wirtualnej dotychczas nie wyłoniło się jeszcze nic trwałego, co nie znaczy, że to się nie zmieni. Skoro cyberprzestrzeń nieustannie nas zaskakuje, być może zaskoczy nas również pozytywnie w przyszłości, gdy ukształtuje się w pełni jej tożsamość lub jej brak, nawiązując do paradygmatów wskazanych na samym początku tych analiz.

BIBLIOGRAFIA

- Bierdiajew M., *Nowe Średniowiecze. Los człowieka we współczesnym świecie*, tłum. M. Reutt, Fundacja Aletheia, Warszawa 2003.
- Burdea G.C., Coiffet P., *Virtual Reality Technology*, John Wiley & Sons, New York 2003.
- Człowiek w świecie rzeczywistym i wirtualnym. Nowy wymiar zagrożeń w świecie realnym i wirtualnym*, red. A. Andrzejewska, J. Bednarek, S. Ćmiel, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Gospodarki Euroregionalnej im. Alcide De Gasperi, cop., Józefów 2013.
- Dąbrówka A., Geller E., Turczyn R., *Słownik synonimów*, Świat Książki, Warszawa 1996.
- Eco U., *Nowe Średniowiecze*, w: *Semiologia życia codziennego*, tłum. P. Salawa, Czytelnik, Warszawa 1998, s. 74-101.
- Goliński M., *Spółczesność informacyjna – geneza koncepcji i problematyka pomiaru*, Szkoła Główna Handlowa – Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2011.
- Hempoliński M., *Filozofia współczesna*, PWN, Warszawa 1989.
- Huizinga J., *Jesień średniowiecza*, tłum. T. Brzostowski, PIW, Warszawa 1992.
- Janka F.T., *Manipulacja i propaganda w mass mediach źródłem fałszywego obrazu człowieka, świata i Boga*, w: *Studium Franciscanum in caritate facere*, red. F.T. Janka, G.B. Błoch, RW WT UAM, Poznań 2009, s. 205-225.
- Jonscher C., *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, tłum. J. Niedzielski, Muza SA, Warszawa 2001.
- Józefowicz-Korczyńska M., Walak J., Szczepanik M., Lukas-Grzelczyk W., Rosiak O., *Ocena zastosowania wirtualnej rzeczywistości jako metody fizjoterapii w uszkodzeniu obwodowym narządu przedślonkowatego*, „Otorynolaryngologia” 2014, nr 13(1), s. 51-57.
- Kerckhove de D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej rzeczywistości elektronicznej*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Mikom, Warszawa 2001.
- Kierś H., *Idealizm*, w: *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 4, Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin 2003, s. 724.
- Krapiec M.A., *Realizm poznawczy*, w: *Powszechna encyklopedia filozofii*, t. 8, Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin 2007, s. 666.

³² Por. F.T. Janka, *Manipulacja i propaganda w mass mediach źródłem fałszywego obrazu człowieka, świata i Boga*, w: *Studium Franciscanum in caritate facere*, red. F.T. Janka, G.B. Błoch, Poznań 2009, s. 208.

- Latawiec A., *Rzeczywistość a świat wirtualny*, w: *Symulacja systemów gospodarczych. Prace Naukowe Instytutu Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2003, s. 121-131.
- Łeszczuk-Fiedziukiewicz A., *Strategie ocieplania i kontrolowania wizerunku polityka na przykładzie prezydenckiej kampanii wyborczej 2010 r.*, „Studia Politologiczne”, vol. 19(2010), s. 142-198.
- Lewicki G., *Sieciowa teoria Nowego Średniowiecza*, „Pressje” 20(2010), s. 77-96.
- Ługowska D., *Tożsamość a światy wirtualne*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek, Wydawnictwo UŚ, Katowice 2009, s. 108-116.
- Nichols T., *Agonia wiedzy. Koniec ekspertów. Śmierć elit*, „Nowe Media” 7(2014), <https://wszystkocoonajwazniejsze.pl/tom-nichols-agonia-wiedzy-koniec-ekspertow-smierc-elit/>, [dostęp: 17.08.2017].
- Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*, red. M. Hopfinger, Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
- Pascal B., *Mysli*, tłum. T. Boy-Żeleński, Księgarnia Św. Wojciecha, Poznań 1921.
- Pedagogika @ srodki informacyjne i media*, red. M. Tanaś, WSP ZNP, Warszawa, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2004.
- Płociński M., *Nowa siła w rządzie dusz*, „Rzeczpospolita – Plus Minus” 2017, 26(1270), s. 6.
- Problemy ponowoczesnej pluralizacji kultury. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. A. Zeidler-Janiszewska, cz. 1, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1998.
- Regiewicz A., *O średniowieczności doświadczenia wirtualnego*, „Media i Społeczeństwo” 2(2012), s. 51-59.
- Seńko W., *Jak rozumieć filozofię średniowieczną*, Wydawnictwo Antyk, Kęty 2001.
- Słownik wyrazów obcych*, red. Z. Rysiewicz, PIW, Warszawa 1955.
- Stępień A.B., *Idealizm*, w: *Leksykon filozofii klasycznej*, red. J. Herbut, TNKUL, Lublin 1997.
- Tanaś M., *Edukacyjne zastosowania komputerów*, Wydawnictwo „Żak”, Warszawa 1997.
- Technologia informacyjna w procesie dydaktycznym*, red. M. Tanaś, Mikom, cop., Warszawa 2005.
- Van Rompuy H.: *Czasy „Roma locuta, causa finita” są dawną przeszłością*, <https://www.deon.pl/religia/kosciol-i-swiat/z-zycia-kosciola/art.31315,van-rompuy-czasy-roma-locuta-causa-finita-sa-dawna-przesloscia.html>, [dostęp: 16.08.2017].
- Wilkoszewska K., *Wprowadzenie*, w: *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Wydawnictwo Universitas, Kraków 2005, s. 10.
- Wodaski R., *Szaleństwa wirtualnej rzeczywistości*, Intersoftland – Hemel Hempstead – Prentice Hall International, Warszawa 1994.
- Zacher L., *Generacyjna perspektywa rozwoju społeczeństwa informacyjnego*, w: *Multimedia i mobilność. Wolność czy smycz?*, red. A. Szewczyk, E. Krok, Wydawnictwo Hogben, Szczecin 2009, s. 101.

IDEALISM AND REALISM IN VIRTUAL TRANSMISSION

SUMMARY

The article entitled *Idealism and realism in virtual transmission* presents two philosophical directions: idealism and realism, which also occur in virtual reality. The virtual world cannot evade references to philosophy and philosophical terms. These are very often present in virtual transmissions, but their meaning is different. Virtual

reality wants to be a new perspective but still uses the terminology of classical philosophy.

The article presents some directions for the development of the virtual world, but emphasizes that the philosophical terms that lie at the beginning of Western philosophical thought have a slightly different meaning.

Keywords: Internet, idealism, realism, virtual world

MAGDALENA HARASIMOWICZ

Akademia Ignatianum w Krakowie

Nowe media w codzienności człowieka. Od idei współpracy do wirtualnych wspólnot

Nowe media trwale wpisały się w krajobraz codzienności współczesnego człowieka. Choć bywają różnie oceniane, trudno dziś wyobrazić sobie bez nich życie, wspierają one bowiem realizowaną na wielu płaszczyznach działalność zarówno indywidualną, społeczną, jak i instytucjonalną. Niezależnie od oceny ich wpływu, warto spojrzeć na nowe media jako na ważne środowisko codziennej aktywności zarówno pojedynczych osób, jak i całych grup, w którym rozgrywa się wiele zdarzeń przypadkowych, planowanych, niekiedy mało znaczących, czasem zaś trwale rzutujących na funkcjonowanie ich uczestników.

Celem niniejszego artykułu jest opis przenikania nowych mediów do przestrzeni społecznej oraz ukazanie wybranych płaszczyzn i sposobów organizowania się grup społecznych w środowisku internetowym. Zostanie tu także dokonany przegląd wybranych stanowisk w tej sprawie, który posłuży wsparciu tezy, że jednostronna ocena wpływu nowych mediów jest nie tyle niełatwa, co wręcz niemożliwa. Światem techniki rządzi reguła braku powrotu do stanu sprzed powstania danej, powszechnie dostępnej technologii. Rzecz jasna, ów stan rzeczy wzmacnia potrzebę nieustannej refleksji nad kierunkami dalszego rozwoju wpływowych środków technologicznych, a do ich grona niewątpliwie należą środki komunikacji kryjące się pod chwytliwym i nierzadko niejednoznacznym hasłem „nowe media”.

1. PROBLEM DEFINICJI „NOWYCH MEDIÓW”

Choć kluczowy dla tych rozważań termin w ciągu ostatnich lat istotnie zyskał na popularności, warto najpierw przybliżyć sposób jego rozumienia. Przede wszystkim należy podkreślić fakt, iż wielu autorów wskazuje na problematyczność zdefiniowania pojęcia „nowe media”¹. Warto wspomnieć, iż początkowo termin ów odnosił się do powstałych w drugiej połowie XX wieku mediów, takich jak telegazeta czy wideo, odróżnianych od tradycyjnych mediów masowych, jak radio czy telewizja². Z czasem pojęcie to wykroczyło ponad swój pierwotny zakres i ogarnęło swym zasięgiem środki komunikacji charakteryzujące się – zgodnie ze spostrzeżeniami brytyjskiego badacza Denisa McQuaila – interaktywnością, dostępem do indywidualnych użytkowników, wielością sposobów użycia, wszechobecnością, wzajemnym powiązaniem i delokalizacją³. Ów teoretyk komunikacji zwraca uwagę na to, iż z istotą medium łączy się to, że „to nie tylko technologia zastosowana do przekazu pewnych treści symbolicznych lub łączenia uczestników pewnego łańcucha wymiany. Medium obejmuje również określony zbiór relacji społecznych, który łączy się z cechami nowej technologii”⁴. Autor ten stwierdza, iż Internet należy potraktować jako medium ze względu na jego szeroki zasięg⁵. Choć, jak podkreśla socjolożka Magdalena Szpunar, najczęściej „jako sztandarową egzemplifikację nowych mediów wymienia się Internet ze względu na jego specyficzne cechy komunikacyjne”⁶, powszechnie nie ma jedności w sprawie rozumienia terminu „nowe media”. Dodatkowe utrudnienia stwarza fakt, iż niektórzy badacze uciekają się do wprowadzania nie tylko nowych definicji, lecz niekiedy także nowych systematyk w obrębie najnowszych mediów masowych wyrosłych w dobie tzw. rewolucji cyfrowej. Jednym z takich autorów jest amerykański medioznawca Paul Levinson, który wprowadza do literatury przedmiotu termin „nowe nowe media” dla określenia środków przekazu powstałych w ostatnich latach i posiadających charakter *stricte* społecznościowy (jak np. Facebook czy YouTube)⁷. Ze względu na szereg problematycznych

¹ Por. M. Szpunar, *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, „Studia Medioznawcze” 2008, nr 4 (35), s. 31-40.

² Por. J. Mikułowski-Pomorski, *Jak narody porozumiewają się ze sobą w komunikacji międzykulturowej i komunikowaniu medialnym*, Kraków 2012, s. 252-253.

³ D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, Warszawa 2007, s. 57.

⁴ Tamże, s. 149.

⁵ Zob. tamże, s. 58.

⁶ M. Szpunar, *Czym są nowe media...*, dz. cyt., s. 33.

⁷ Zob. P. Levinson, *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, Kraków 2010, s. 11-21.

kwestii związanych z kluczowym pojęciem⁸, w artykule tym przyjmowane jest szerokie rozumienie terminu „nowe media”, który odnosi się zarówno do Internetu, jak i do mediów najnowszych.

2. REALIA ŚRODOWISKA INTERNETOWEGO

W nowych mediach odbywa się duża część codziennej aktywności współczesnego człowieka, dlatego też nierzadko budzą one ambiwalentne uczucia wśród badaczy reprezentujących różne dyscypliny naukowe. Piotr Siuda, socjolog, trafnie podsumowuje istnienie bipolarności w naukowej ocenie Internetu, zwracając uwagę na optymizm technoutopistów, akcentujących potencjał elektronicznej sieci, przeciwstawiając ich pesymizmowi technodystopistów, którzy kładą nacisk na ciemne strony Internetu⁹. Obydwa spojrzenia uznaje za skrajne, gdyż przestrzeń realna i cyberprzestrzeń wzajemnie się przenikają. „Każda bowiem aktywność ludzi w cyberprzestrzeni podporządkowana jest celom ludzi w świecie realnym. To, jak zachowujemy się w realu, determinuje nasze zachowania internetowe. To, co robimy w sieci, w znacznej mierze wynika z tego, kim jesteśmy w świecie offline”¹⁰.

Owo przenikanie się płaszczyzn ludzkiej aktywności dotyczy wielu fundamentalnych spraw, a nawet kwestii religijnych, jak zresztą dowodzi Piotr Siuda. Jednakże oddziaływanie między tymi płaszczyznami ma charakter dwustronny, gdyż sposoby funkcjonowania w przestrzeni internetowej przenosimy także na tę realną. Najbardziej uwidacznia się to na przykładzie pewnych mechanizmów wytworzonych w świecie nowych mediów, przenoszonych właśnie na codzienność pozamedialną. W tym miejscu nasuwa się sformułowana przed kilkunastoma laty przez Marca Prensky’ego, amerykańskiego teoretyka edukacji i mediów, kwestia dystynkcji między cyfrowymi tubylcami (*digital natives*) a cyfrowymi imigrantami (*digital immigrants*)¹¹, do której pomimo upływu lat wciąż powraca wielu badaczy.

⁸ Warto wspomnieć, iż niektórzy badacze ze względu na istotność różnicy na poziomie komunikacyjnym i funkcjonalnym w obrębie mediów tradycyjnych oraz najnowszych rezygnują z posługiwania się terminem „nowe media” na rzecz innych, nierzadko szerzej rozumianych terminów, takich jak np. „postmedia” – np. zob. P. Celiński, *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Lublin 2013.

⁹ Zob. P. Siuda, *Religia a internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Warszawa 2010, s. 7-9.

¹⁰ Tamże, s. 10.

¹¹ Zob. M. Prensky, *Digital Natives, Digital Immigrants*, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [dostęp: 17.08.2017].

Z roku na rok obniżeniu ulega granica wiekowa użytkowników nowych mediów. Badanie przeprowadzone przez Fundację Dzieci Niczyje w 2015 roku na dzieciach w wieku od 6 miesięcy do 6,5 roku życia wskazuje na to, że kontakt z urządzeniami mobilnymi, będącymi nośnikiem nowych mediów, występuje już we wczesnym etapie rozwojowym. Według raportu 64% dzieci spośród badanych korzysta z urządzeń mobilnych, z czego 25% kontaktów ma charakter codzienny¹². Z kolei, z raportu z badania zrealizowanego w 2016 roku przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK), państwowy instytut badawczy nadzorowany przez Ministerstwo Cyfryzacji, wynika, że 93,4% gimnazjalistów i licealistów korzysta z Internetu w domu wiele razy dziennie i pozostają cały czas dostępni *online*¹³. Natomiast zrealizowane w 2017 roku przez Centrum Badania Opinii Społecznej (CBOS) badanie przeprowadzone wśród dorosłych Polaków wskazuje na to, że z Internetu korzysta 100% respondentów w wieku między 18 a 24 rokiem życia, w kolejnych grupach wiekowych odsetek osób korzystających z Internetu sukcesywnie obniża się, a wśród najstarszych respondentów, tj. osób powyżej 65 roku życia, wynosi jedynie 23%¹⁴. A zatem, im starszy wiek respondentów, tym mniejszy kontakt z nowymi mediami, co wydaje się wynikać z faktu, iż obcowanie ze środowiskiem internetowym wśród tych osób rozpoczęło się na trochę późniejszym etapie życia.

Z korzystaniem z nowych mediów istotnie wiąże się problem wykluczenia społecznego. Sprawa ta nierzadko spleta się z kwestią wieku i wykształcenia użytkowników. Przed kilkunastoma laty Tomasz Goban-Klas i Piotr Sienkiewicz zwrócili uwagę na to, że nowe media – pomimo konstrukcji nastawionej na intuicyjność dla użytkownika (*user friendly*) – w istocie są dość skomplikowane oraz mogą pogłębiać różnice społeczne, znajdują bowiem entuzjastów przede wszystkim wśród ludzi młodych¹⁵. Co prawda, sytuacja ta w sposób znaczący zmieniła się pod wpływem rozpowszechnienia urządzeń mobilnych, nieco mniej problematycznych w użytkowaniu, a także pod wpły-

¹² Zob. A. Bąk, *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego* (Fundacja Dzieci Niczyje), http://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Bak_Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport.pdf [dostęp: 17.08.2017].

¹³ Zob. *Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach* (NASK), <https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20bada%C5%84%20og%C3%B3lnopolskich.pdf> [dostęp: 18.08.2017].

¹⁴ Przytaczam pozostałe wyniki procentowe odwzorowujące liczbę osób korzystających z Internetu na podstawie deklaracji respondentów reprezentujących pozostałe grupy wiekowe: 25-34 r.ż. = 96%; 35-44 r.ż. = 87%, 45-54 r.ż. = 70%; 55-64 r.ż. = 47% – zob. *Korzystanie z Internetu. Komunikat z badań nr 49/2017* (CBOS), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_049_17.PDF [dostęp: 18.08.2017].

¹⁵ Zob. T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, 1999 – podają za: M. Szpunar, *Digital divide, a nowe formy stratyfikacji społecznej w społeczeństwie informacyjnym – próba typologizacji*, w: *Społeczeństwo informacyjne*, red. K. Wódcz, T. Wieczorek, Dąbrowa Górnicza 2007, s. 38-48.

wem rozpowszechnienia i respektowania idei doświadczeń użytkownika (*user experience*) oraz bacznego przyglądania się im, co stało się istotnym bodźcem do rozwoju nie tylko komunikacji marketingowej, lecz także do zwiększenia funkcjonalności urządzeń z dostępem do Internetu. Niemniej jednak odsetek osób korzystających z Internetu w wieku senioralnym jest nadal stosunkowo niski w porównaniu z osobami młodszymi. Natomiast dzieci i młodzież obcuje z nowymi mediami od wczesnych lat, przez co, jako cyfrowi tubylcy, w inny sposób postrzegają przestrzeń Internetu. W ich aktywności najlepiej uwidaczniają się odmienne – w porównaniu ze starszym pokoleniem – mechanizmy codziennego funkcjonowania, wynikające z dorastania w nowym, na swój sposób dwoistym środowisku.

Nierzadko w kontekście nowych mediów czy urządzeń stanowiących ich nośnik, takich jak telefony komórkowe czy tablety, mówi się w kategorii uzależnienia. Jednakże sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, co trafnie wyjaśnia amerykańska socjolożka i psycholożka Sherry Turkle w przytoczonym poniżej fragmencie.

Metafora uzależnienia pasuje do powszechnego odczucia: im dłużej przebywamy *online*, tym bardziej chcemy tak właśnie spędzać czas. Niezależnie jednak od tego, jak stosowna wyda się nam ona w tym kontekście, nie możemy pozwolić sobie na luksus jej zastosowania. Rozmowa o uzależnieniu kieruje debatę na złe tory, sugeruje bowiem, że jeśli mamy problemy, to rozwiązanie jest tylko jedno. Aby pokonać uzależnienie, musimy odstawić szkodzącą nam substancję, ale nie uda nam się „pozbyć” internetu. Nie wyłączymy wszystkich urządzeń, nie odbierzemy dzieciom telefonów komórkowych¹⁶.

Na nowe media należy zatem spojrzeć nie tyle jako na czynnik determinujący wzrost uzależnień, co raczej jako na nowe środowisko aktywności człowieka. Najogólniej zaś każde środowisko wymusza na organizmie wytworzenie pewnych zachowań przystosowawczych. W środowisku internetowym ujawnia się ich wiele, warto spośród nich przywołać choćby nieliniarny sposób myślenia czy wielozadaniowość¹⁷. Ponadto, pod wpływem rozwoju tech-

¹⁶ S. Turkle, *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Kraków 2013, s. 358.

¹⁷ Kilka uwag na ten temat zawarłam w: M. Harasimowicz, *Przyzwyczajenia i twórczość użytkowników nowych mediów a kryzys egzystencjalny*, w: *Wybrane aspekty kryzysów egzystencjalnych i religijnych*, red. B.J. Soiński, Poznań 2016, s. 19-30. Na temat wielozadaniowości w aspekcie neurobiologicznym pisałam m.in. M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozum siebie i swoje dzieci*, tłum. A. Lipiński, Słupsk 2013. Na temat wielozadaniowości i myślenia nieliniarnego pisałam w: M. Harasimowicz, *Refleksja nad edukacją w kontekście problematyki multitaskingu*, w: *Homo irretitus? „W sieci” serwisów społecznościowych, reklamy i marketingu*, red. K. Walotek-Ściańska, M. Szyszka, Sosnowiec 2014, s. 71-82.

nologicznego coraz częściej można zaobserwować zjawisko *multi-screeningu*, czyli korzystania z wielu urządzeń jednocześnie¹⁸, które może wzmacniać potrzebę zapośredniczenia w nowych mediach oraz wspierać powstawanie kolejnych zachowań przystosowawczych. Może także dowodzić potrzeby permanentnego „bycia w sieci” i ciągłej dostępności.

Chciałabym teraz poświęcić trochę uwagi ukazaniu różnych stron korzystania z nowych mediów w obrębie grup społecznych, a przede wszystkim przyjrzeć się najpierw wartości współdziałania, a w dalszej części artykułu – wybranym sposobom organizowania się grup w przestrzeni wirtualnej.

3. ZNACZENIE KOOPERACJI W DOBIE „EKSPLOZJI UCZESTNICTWA”

Wielu autorów twierdzi, że współcześnie żyjemy w społeczeństwie sieci¹⁹ oraz że za sprawą upowszechnienia Internetu staliśmy się świadkami i zarazem uczestnikami głębokich przemian o zasięgu globalnym. Mówiąc słowami Dona Tapscotta i Anthony’ego D. Williamsa, „ta nowa sieć zapoczątkowała światową eksplozję uczestnictwa”²⁰. Holenderski socjolog i teoretyk komunikacji, Jan van Dijk, podkreśla, że w społeczeństwie sieci w zakresie tworzenia wiedzy wzrasta wartość kooperacji, która coraz częściej wiąże się ze społeczną aktywnością²¹. Natomiast zdaniem D. Tapscotta i A.D. Williamsa, zdolność do kumulowania wiedzy milionów użytkowników stanowi wyraz nastania nowej epoki w zakresie ogólnoswiatowej współpracy²². „Na naszych oczach powstaje zatem nieznaną wcześniej sztuka i technika współdziałania, którą my nazywamy «wikinomią». Nie dotyczy to wyłącznie opracowywania internetowych encyklopedii czy innych dokumentów. [...] To metafora nadchodzącej epoki uczestnictwa i wspólnego działania”²³. Idea globalnego współdziałania trafnie wychwytuje ducha zmian, których doświadczyliśmy w ciągu ostatnich dekad, a które to niepostrzeżenie wpisały się w krajobraz codzienności.

Owo współdziałanie uwidacznia się w różnych odsłonach, w wielu sferach. Często opiera się na zasadzie mądrości tłumu i wówczas przyjmuje różnorodne formy – począwszy od tzw. błyskawicznego tłumu (ang. *flash mob*),

¹⁸ Por. *TV+WWW=Razem lepiej. Raport z badania* (IAB Polska, 2014), http://iab.org.pl/wp-content/uploads/2014/07/20140714_IABPolska_TVWWW_raport_final.pdf [dostęp: 19.08.2017].

¹⁹ Zob. M. Castells, *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, Warszawa 2007; D. Barney, *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Fornia, Warszawa 2008.

²⁰ D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2008, s. 39.

²¹ Zob. J. van Dijk, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Koniczny, Warszawa 2010, s. 104.

²² Zob. D. Tapscott, A.D. Williams, dz. cyt., s. 70.

²³ Tamże, s. 37.

skończywszy na działaniach, których realizacja zakłada otwarte wezwanie do zaangażowania tłumu (ang. *crowd*) osób z zewnątrz dla uzyskania określonych efektów (np. *crowdfunding*, *crowdinvesting*, *crowdsourcing* itp.). Wartość tkwiącą we współdziałaniu najtrafniej oddaje idea *crowdsourcing*, opierająca się na zaangażowaniu do rozwiązania danego problemu przez szerokie grono osób niebędących ekspertami w danej dziedzinie²⁴. *Crowdsourcing* znajduje swoje zastosowanie w zarządzaniu organizacjami²⁵, jednakże model ten może być wykorzystany w wielu różnych dziedzinach, np. może stanowić drogę do wprowadzania innowacji w obrębie działalności wyższych uczelni²⁶. Oczywiście, *crowdsourcing* nie jest jedyną formą działania, odwołującą się do wiedzy kolektywnej. Innym tego przykładem jest idea *open source*, czyli otwartego oprogramowania, w którego rozwijanie – dla dobra wspólnego – mogą angażować się internauci²⁷. Poza kumulacją wiedzy w Internecie można zaobserwować także aktywność ukierunkowaną na jej indeksowanie. Magdalena Szpunar stwierdza, że „zmianę podejścia do procesu wiedzotwórczego unocznia mechanizm społecznego tagowania treści (*social tagging*)”²⁸. Wskazuje również, iż formą tagowania jest wykorzystanie przycisku „Lubię to”, charakterystycznego dla Facebooka.

Poza aspektem wiedzotwórczym swego rodzaju współczesna eksplozja uczestnictwa ma jeszcze inny wymiar. Pod wpływem procesu konwergencji i przenikania się treści między różnymi platformami medialnymi²⁹ oraz w związku z uzyskaniem przez użytkowników nowych mediów siły sprawczej – wynikającej *de facto* z interaktywności wpisanej w istotę Internetu – zaczęła się zacierać granica między nadawcami a odbiorcami treści medialnych. Dziś użytkownik nowych mediów odgrywa zarówno rolę konsumenta, jak i producenta, co rzutuje nie tylko na zmianę kierunku rozwoju przemysłu medialnego, lecz także na powstanie głębokich zmian kulturowych. Dla określenia łączenia aktywności konsumpcji i produkcji zaczęto się posługiwać kategorią prosump-

²⁴ Por. P. Siuda, *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczeństw fanów*, Warszawa 2012, s. 26.

²⁵ Por. H. Kościelniak, K. Brendzel-Skowera, *Crowdsourcing w zarządzaniu organizacjami*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Zarządzanie” 2(2014), s. 146.

²⁶ Por. M. Harasimowicz, *Uniwersytet idealny dla prosumenta. Refleksje nad nowymi możliwościami zaangażowania studenta w tworzenie rzeczywistości uniwersyteckiej*, w: *W poszukiwaniu uniwersytetu idealnego*, red. T. Wawak, J.F. Jacko, Kraków 2016, s. 109-110.

²⁷ Por. M. Szpunar, *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Warszawa 2012, s. 138-139.

²⁸ Tamże, s. 139.

²⁹ Zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 9.

cji, ukutą przed trzydziestu laty przez futurologa Alvina Tofflera³⁰, natomiast za medioznawcą Henrym Jenkinsem zaczęto mówić o kulturze uczestnictwa.

Pojęcie kultury uczestnictwa kontrastuje ze starszymi przekonaniem o pasywnej postawie medialnej publiczności. Zamiast mówić o pełniących oddzielne role producentach i konsumentach mediów, możemy dziś raczej postrzegać jednych i drugich jako uczestników wchodzących ze sobą w interakcje zgodnie z nowym zestawem reguł, których nikt z nas w pełni nie rozumie. [...] Każdy z nas tworzy swoją własną osobistą mitologię z części oraz fragmentów informacji wyłuskanych ze strumienia mediów i przekształconych w zasoby, dzięki którym nadajemy sens naszemu życiu codziennemu³¹.

Don Tapscott i Anthony Williams zwracają uwagę na to, że przekraczanie przez przedstawicieli pokolenia Internetu pasywnej roli konsumentów oraz dążenie do prosumpcji będzie szło w parze z realizacją własnych potrzeb, a między innymi z zaspokajaniem pragnienia wyboru i poczucia kontroli³². Autorzy akcentują przy tym wzrost wartości współpracy, co – ich zdaniem – znajduje swój wyraz między innymi w tworzeniu wirtualnych społeczności prosumenckich. Natomiast w innym miejscu Don Tapscott przybliży charakterystykę pokolenia sieci, gdzie – obok wartości współpracy i dopasowania do własnych potrzeb – wskazuje na ważność takich cech, jak wiarygodność, baczna obserwacja, szybkie tempo, innowacyjność, wolność czy rozrywka³³.

4. NOWE MEDIA W WYMIARZE SPOŁECZNYM I WSPÓLNOTOWYM

Niektórzy badacze wskazują na wzrastające w ostatnich latach znaczenie społeczności fanowskich, przybierających formę subkultury, aktywnie zaangażowanych w konsumpcję danego produktu czy marki³⁴. Głównym kanałem komunikacyjnym tych społeczności są nowe media, co wiąże się z prospołecznym nastawieniem fanów i tendencją do łączenia się we wspólnoty z innymi

³⁰ Zob. A. Toffler, *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyło, Warszawa 1986. Więcej informacji na temat prosumpcji można znaleźć w: P. Siuda, *Kultury prosumpcji...*, dz. cyt.

³¹ H. Jenkins, dz. cyt., s. 9.

³² Zob. D. Tapscott, A.D. Williams, dz. cyt., s. 85, 186.

³³ Pełny opis sylwetki reprezentanta pokolenia sieci można znaleźć w: D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryjański, Warszawa 2010, s. 140.

³⁴ Np. zob. P. Siuda, *Fani jako specyficzna «subkultura konsumpcji»*. *Pomiędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, w: „Czas ukoj nas?”. *Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Toruń 2008, s. 61–62. Warto wspomnieć, iż Piotr Siuda określa fanów mianem awangardy kultury prosumpcji – tenże, *Kultury prosumpcji...*, dz. cyt.

osobami dzielącymi fascynację danym obiektem³⁵. Często też zwraca się uwagę na wzrost aktywności kulturalnej w obrębie różnego rodzaju nisz. Jak twierdzi socjolog Tomasz Szlendak, „żyjemy w federacji nisz, które często są wzajemnie dla siebie nieprzenikalne. Dzięki internetowi nie czeka nas jednak męka niezrozumienia, nie musimy iść na znaczne kompromisy, szukając znajomych o podobnych gustach”³⁶. W niszach można dostrzec próby nawiązywania kontaktu oraz budowania więzi z innymi osobami z tej samej niszy i, jak podkreśla badacz, twórczość niszowa wiąże się z głębszymi relacjami niż w przypadku twórczości dystrybuowanej w mediach tradycyjnych, co po części wynika z potrzeby współpracy w zdobywaniu „offowych” przekazów kulturowych³⁷.

Jak zauważa Piotr Siuda, Internet stanowi dobry grunt dla powstawania wspólnot międzyludzkich³⁸. Jednakże użytkowników nowych mediów mogą łączyć nie tylko wspólne zainteresowania, lecz także światopogląd. „To, że internet staje się doskonałym obszarem powstawania wspólnot ludzkich, dotyczy również społeczności religijnych”³⁹. Zdaniem badacza do świata wirtualnego przenosi się nie tylko instytucjonalny, lecz także wspólnotowy wymiar religii. Ten pierwszy uwidacznia się w działalności parafii czy osób duchownych, natomiast ten drugi ma charakter mniej formalnych grup. Te ostatnie, wirtualne społeczności religijne, nie pozostają bez wpływu na praktyki religijne szerokiego grona osób i „ułatwiają tworzenie nowych kręgów wiary”⁴⁰. Autor twierdzi także, że wpływ oraz charakter podejmowanej aktywności w obrębie wirtualnych wspólnot religijnych są w dużej mierze uzależnione od specyfiki danych wierzeń czy tradycji religijnej. Niekiedy wspólnoty religijne w Internecie są kontynuacją wspólnot funkcjonujących w życiu realnym. Jak wskazuje Siuda, wirtualne społeczności religijne „zapewniają religijne wsparcie, informują, dają poczucie przynależności do wspólnoty ludzi podzielających takie same poglądy religijne. Przez to budują tożsamość duchową członków”⁴¹. Z jednej strony, anonimowość i astygmatyczność komunikacji zapośredniczonej w Internecie może, zdaniem autora, sprzyjać podtrzymaniu prawdziwej religijnej tożsamości. Jednakże, z drugiej strony, specyfika środowiska może wzmagać tendencję do wzrostu sporadyczności w ramach aktywności w tej sferze. Za sprawą specyfiki Internetu religia może także przypominać artykuł wybierany w czymś na kształt supermarketu religijne-

³⁵ Por. tenże, *Fani jako specyficzna...*, dz. cyt., s. 60.

³⁶ T. Szlendak, *Wielozmysłowa kultura iwentu*, „Kultura Współczesna” 4(2010), s. 94.

³⁷ Zob. tamże, s. 96.

³⁸ Zob. P. Siuda, *Religia a internet...*, dz. cyt., s. 19.

³⁹ Tamże.

⁴⁰ Tamże, s. 12.

⁴¹ Tamże, s. 137.

go⁴². Odchodząc od tematu wirtualnych wspólnot religijnych i pozostając przy wybranych sposobach organizacji grup w sieci, warto jeszcze wspomnieć, iż w Internecie działa aktywnie wiele wirtualnych grup wsparcia. Pełnią one te same funkcje, co w życiu realnym, jednak – jak zauważa socjolożka Joanna Bierówka – ze względu na specyfikę środowiska grupy te w niektórych aspektach są bardziej skuteczne, w innych nieco mniej. Bez wątplenia ich zaletą jest możliwość całodobowego niesienia pomocy, działalności internetowych grup wsparcia sprzyja także anonimowość, pozwalająca na większą otwartość⁴³.

Abstrahując od szerszego opisu możliwych form grup czy wspólnot wirtualnych, warto poświęcić kilka uwag ich postrzeganiu w ocenie wybranych autorów. Zdaniem Sherry Turkle, „nasze narzędzia nas kształtują, a teraz zaczęły nas zmieniać i kształtować komputer”⁴⁴. Jak zauważa autorka, pomimo tego, że dzięki rozwojowi technologicznemu uzyskaliśmy nowe substytuty bezpośredniego kontaktu, przesunięciu ulega granica między bliskością a samotnością. Choć pozostajemy w nieustannej łączności z innymi, boimy się bliskości, a przez to czujemy się samotni⁴⁵. Badaczka zwraca uwagę na widoczną wśród internautów potrzebę łączenia się z innymi i tendencję do nazywania tych wspólnych przestrzeni „wirtualnymi wspólnotami”. Jak dowodzi – „wspólnota konstytuuje się jednak przez bliskość fizyczną, wspólne troski, rzeczywiste konsekwencje i dzieloną odpowiedzialność”⁴⁶. W związku z tym, zdaniem Turkle, wylogowanie się z forum danej „wspólnoty” celem uniknięcia nieprzychylnych komentarzy nie ma wiele wspólnego z przyjmowaniem tego, co naturalnie wiąże się ze wspólnotowym łączeniem się w troskach i problemach. Z kolei, jak zauważa Magdalena Szpunar, wiedza o człowieku uzyskana za pośrednictwem Internetu sprowadza się w istocie do jego wypowiedzi w oderwaniu od całej symboliki niewerbalnej, co wpływa na komunikację nie tylko zubażająco, lecz także zniekształcająco⁴⁷. Natomiast, jak wskazuje kulturoznawczyni Danuta Smołucha, cechy stanowiące o niedoskonałości relacji zapośredniczonych w Internecie – jak np. brak bodźców niewerbalnych – paradoksalnie mogą jednocześnie stanowić mocną stroną tych relacji. Jednakże stwierdza też, iż „symulowana interaktywność jest tylko substytutem międzyludzkich relacji”⁴⁸. Zdaniem badaczki w przypadku wspólnot wirtualnych kontakt międzyludzki ma charakter fragmentaryczny. Z kolei, w swojej kon-

⁴² Por. tamże, s. 20.

⁴³ Zob. J. Bierówka, *Zasada wzajemności w społeczeństwie informacyjnym*, Kraków 2009, s. 130-132.

⁴⁴ S. Turkle, dz. cyt., s. 10.

⁴⁵ Zob. tamże, s. 21, 33.

⁴⁶ Tamże, s. 294.

⁴⁷ Zob. M. Szpunar, *Nowe-stare medium...*, dz. cyt., s. 81.

⁴⁸ D. Smołucha, *Portale społecznościowe – substytut czy uzupełnienie realnej wspólnoty?, w: Homo irretitus?...*, dz. cyt., s. 38.

cepcji akcentującej walory współpracy socjolog Richard Sennet stwierdza, że współcześnie relacje społeczne „stają się obiektem internetowej konsumpcji i teatralizacji”⁴⁹. Jego zdaniem sieciowa towarzyskość może osłabiać interakcje z innymi oraz wzmacniać nierówności klasowe. Ponadto autor ten uważa, że nie ma możliwości wytworzenia *online* silnej więzi, a ta stanowi według niego warunek prawdziwej współpracy. Niektórzy badacze, jak neurobiolog Manfred Spitzer, dostrzegają problem w prowadzeniu wirtualnego życia społecznego i przestrzegają przed obniżeniem kompetencji społecznych oraz wzrastającym brakiem samokontroli w relacjach społecznych⁵⁰.

Pomimo opisanych powyżej krytycznych spojrzeń na wirtualne grupy społeczne, warto zaznaczyć, iż część badaczy podkreśla także prospołeczne ukierunkowanie działalności niektórych tych grup. Wśród nich znajduje się Patricia Wallace, psycholożka, która stwierdza, że „paradoksalnie, sieć wydaje się sprzyjać i wspierać altruizm, mimo że wyzwala też w ludziach agresję. [...] Społeczność sieciowa jest gotowa sobie pomagać zarówno w małych, jak i całkiem dużych sprawach”⁵¹. Internauci wyrażają chęć jednoczenia się dla „wyższego celu”, o czym mogą świadczyć chociażby kampanie w ramach marketingu społecznego, cieszące się w ostatnich latach dużym powodzeniem⁵². Dziś wśród wielu mniej lub bardziej doniosłych prospołecznych zachowań internautów można wskazać również na działania grup aktywistów, między innymi ukierunkowanych na obronę wolności mediów czy innych podzielanych globalnie wartości⁵³. Jednakże sieć sprzyja także stwarzaniu pozorów pomocy, czego przykładem jest *slacktivism*. Mianem *slacktywistów* (ang. *slacker* oznacza leń) określa się osoby, które podejmują się działań prospołecznych, ale tylko takich, które wymagają niezbyt dużego wysiłku, ich efekt jest niewielki i służą przede wszystkim poprawieniu sobie samopoczucia⁵⁴.

⁴⁹ R. Sennet, *Razem. Rytuały, zalety i zasady współpracy*, tłum. J. Dzierzgowski, Warszawa 2013, s. 195.

⁵⁰ „Anonimowość internetu prowadzi do utraty samokontroli i sprawia, że nie musimy dbać o utrzymanie odpowiednich form zachowań społecznych. Dla kogoś, kto społeczne kompetencje nabył w tradycyjny sposób (*offline*, twarzą w twarz), korzystanie z wirtualnych sieci społecznościowych nie stanowi żadnego zagrożenia [...]. Kto zaś nie miał okazji do naturalnego rozwinięcia zachowań społecznych i jako dziecko lub młodociany większość kontaktów z rówieśnikami utrzymuje za pomocą internetu, a więc prowadzi wirtualne życie społeczne, najprawdopodobniej rozwinię zachowania odbiegające od norm, które w realnym życiu uznawane są za odpowiednie” – M. Spitzer, dz. cyt., s. 111.

⁵¹ P. Wallace, *Psychologia internetu*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2001, s. 249.

⁵² Por. K. Walotek-Ściańska, M. Harasimowicz, *Reklama w świecie nowych technologii – przegląd wybranych zagadnień*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Zarządzanie” 1(2015), s. 134-135.

⁵³ Wiele uwag poświęciła temu zagadnieniu A. Nacher, *Rubieże kultury popularnej. Popkultura w świecie przeptywów*, Poznań 2012.

⁵⁴ Por. M. Szpunar, *Nowe-stare medium...*, dz. cyt., s. 163.

Jak stwierdza hiszpański socjolog, Manuel Castells, „dzięki swojej elastyczności Internet jest szczególnie podatny na wzmacnianie sprzecznych tendencji widocznych w naszym dzisiejszym świecie”⁵⁵.

PODSUMOWANIE

Za sprawą rewolucji cyfrowej płaszczyzna ludzkiej aktywności znacząco się poszerzyła. Dzięki powszechnemu dostępowi do Internetu przekroczeniu uległy naturalne granice czasowe i przestrzenne, otwierając tym samym szerokie pole do wypełnienia przez interakcje społeczne. Bez wątpienia nowe media stanowią ważne środowisko codziennej aktywności. Jednakże trudno je poddać jednoznacznej ocenie, bowiem – jak zauważa D. Smołucha – „Internet jest tylko narzędziem. Dopiero sposób jego użycia może być przedmiotem oceny”⁵⁶.

Do przestrzeni wirtualnej przeniosła się duża część interakcji społecznych, można w niej zaobserwować wiele sposobów organizowania się grup społecznych. Niekiedy są one substytutem realnych wspólnot, niekiedy zaś ich przedłużeniem. Niezależnie od ich oceny, wirtualność i realność przenikają się oraz wzajemnie determinują. W ramach zakończenia, w nawiązaniu do wspomnianej na początku debaty między technoutopistami a technodystopistami, chciałabym posłużyć się słowami M. Castellsa. Otóż, Internet „nie jest ani utopią, ani dystopią, lecz wyraża nas samych – specyficznym językiem, który musimy zrozumieć, jeśli chcemy zmienić naszą rzeczywistość”⁵⁷.

BIBLIOGRAFIA

- Barney D., *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Fornia, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Bąk A., *Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce. Wyniki badania ilościowego* (Fundacja Dzieci Niczyje), http://fdcs.pl/wp-content/uploads/2016/05/Bak_Korzystanie_z_urzadzen_mobilnych_raport.pdf [dostęp: 17.08.2017].
- Bierówka J., *Zasada wzajemności w społeczeństwie informacyjnym*, Krakowskie Towarzystwo Edukacyjne – Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2009.
- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2003.
- Castells M., *Spoleczeństwo sieci*, tłum. M. Marody, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Celiński P., *Postmedia. Cyfrowy kod i bazy danych*, Wydawnictwo UMCS, Lublin 2013.

⁵⁵ M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2003, s. 16.

⁵⁶ D. Smołucha, dz. cyt., s. 45.

⁵⁷ M. Castells, *Galaktyka Internetu...*, dz. cyt., s. 16.

- Dijk van J., *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2010.
- Harasimowicz M., *Przyzwyczajenia i twórczość użytkowników nowych mediów a kryzys egzystencjalny*, w: *Wybrane aspekty kryzysów egzystencjalnych i religijnych*, red. B.J. Soiński, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Wydział Teologiczny, Poznań 2016, s. 19-30.
- Harasimowicz M., *Refleksja nad edukacją w kontekście problematyki multitaskingu*, w: *Homo irretitus? „W sieci” serwisów społecznościowych, reklamy i marketingu*, red. K. Walotek-Ściańska, M. Szyszka, Oficyna Wydawnicza „Humanitas”, Sosnowiec 2014, s. 71-82.
- Harasimowicz M., *Uniwersytet idealny dla prosumenta. Refleksje nad nowymi możliwościami zaangażowania studenta w tworzenie rzeczywistości uniwersyteckiej*, w: *W poszukiwaniu uniwersytetu idealnego*, red. T. Wawak, J.F. Jacko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2016, s. 109-110.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Korzystanie z Internetu. Komunikat z badań nr 49/2017* (CBOS), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2017/K_049_17.PDF [dostęp: 18.08.2017].
- Kościelniak H., Brendzel-Skowera K., *Crowdsourcing w zarządzaniu organizacjami*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Zarządzanie” 2(2014), s. 145-154.
- Levinson P., *Nowe nowe media*, tłum. M. Zawadzka, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
- McQuail D., *Teoria komunikowania masowego*, tłum. M. Bucholc, A. Szulżycka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007.
- Mikułowski Pomorski J., *Jak narody porozumiewają się ze sobą w komunikacji międzykulturowej i komunikowaniu medialnym*, TAiWPN UNIVERSITAS, Kraków 2012.
- Nacher A., *Rubież kultury popularnej. Popkultura w świecie przepływów*, Galeria Miejska Arsenal, Poznań 2012.
- Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach* (NASK), <https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20bada%C5%84%20og%C3%B3lnopolskich.pdf> [dostęp: 18.08.2017].
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [dostęp: 17.08.2017].
- Sennet R., *Razem. Rytuály, zalety i zasady współpracy*, tłum. J. Dzierzgowski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA SA, Warszawa 2013.
- Siuda P., *Fani jako specyficzna «subkultura konsumpcji». Pomędzy fanatyczną konsumpcją a oporem przeciwko konsumeryzmowi*, w: „Czas ukoń nas?”. *Jakość życia i czas wolny we współczesnym społeczeństwie*, red. W. Muszyński, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 60-71.
- Siuda P., *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczeństw fanów*, Instytut Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, Oficyna Wydawnicza ASPA-JR, Warszawa 2012.
- Siuda P., *Religia a internet. O przeniesieniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Smółucha D., *Portale społecznościowe – substytut czy uzupełnienie realnej wspólnoty?*, w: *Homo irretitus? „W sieci” serwisów społecznościowych, reklamy i marketingu*, red. K. Walotek-Ściańska, M. Szyszka, Oficyna Wydawnicza „Humanitas”, Sosnowiec 2014, s. 35-48.
- Spitzer M., *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozum siebie i swoje dzieci*, tłum. A. Lipiński, Wydawnictwo Dobra Literatura, Słupsk 2013.
- Szlendak T., *Wielozmysłowa kultura iwentu*, „Kultura Współczesna” 4(2010), s. 80-97.
- Szpunar M., *Czym są nowe media – próba konceptualizacji*, „Studia Medioznawcze” 2008, nr 4 (35), s. 31-40.
- Szpunar M., *Digital divide, a nowe formy stratyfikacji społecznej w społeczeństwie informacyjnym – próba typologizacji*, w: *Spółczesność informacyjna*, red. K. Wódcz, T. Wiczcerek, Wyższa Szkoła Biznesu, Dąbrowa Górnicza 2007, s. 38-48.

- Szpunar M., *Nowe-stare medium. Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego*, Wydawnictwo IFiS PAN, Warszawa 2012.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Tapscott D., Williams A.D., *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Toffler A., *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyło, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1986.
- Turkle S., *Samotni razem. Dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, tłum. M. Cierpisz, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2013.
- TV+WWW=Razem lepiej. Raport z badania* (IAB Polska, 2014), http://iab.org.pl/wp-content/uploads/2014/07/20140714_IABPolska_TVWWW_raport_final.pdf [dostęp: 19.08.2017].
- Wallace P., *Psychologia internetu*, tłum. T. Hornowski, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2001.
- Walotek-Ściańska K., Harasimowicz M., *Reklama w świecie nowych technologii – przegląd wybranych zagadnień*, „Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Humanitas. Zarządzanie” 1(2015), s. 129-139.

NEW MEDIA IN EVERYDAY LIFE. FROM THE IDEA OF COOPERATION TO VIRTUAL COMMUNITIES

SUMMARY

Nowadays the new media have an integral place in everyday life of contemporary man. Although scientists representing different disciplines evaluate their impact ambivalently, new media are an environment in which individuals and social groups could satisfy their needs. The main aim of the article is to present the merger between new media and social space, and moreover to describe selected ways of organization of social groups in an online environment. For this purpose the author elaborates on the chosen concepts and discusses different aspects of functioning of virtual social groups. In this article an emphasis is placed on the statement that the new media, as an important environment of human activities, cannot be assessed unequivocally.

Keywords: cooperation, Internet, new media, online environment, virtual communities

ANNA WIERADZKA-PILARCZYK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Teologiczny

Internet jako element wychowania i współtworzenia tożsamości we współczesnym świecie¹

Globalizacja świata, która pociągnęła za sobą intensywny rozwój technologii informatycznej i medialnej sprawiła, że we współczesnym świecie media stanowią nowe i istotne środowisko zachodzących procesów wychowawczych i tożsamościowych. Wraz z rozwojem narzędzi komunikacyjnych i technik zmienia się świat, w którym młody człowiek funkcjonuje, zmienia się jego otoczenie, a także on sam. Sieć informatyczna staje się „encyklopedią, miejscem schadzek i sceną. Jest przestrzenią kreatywności młodych i ich własną agorą”². Dzięki wirtualizacji świata rzeczywistość przestała być ograniczona fizycznie, językowo i kulturowo. Ze względu na tak dużą ilość czasu, jaką poświęca młode pokolenie na przebywanie w sieci, tworząc dzięki temu nowy typ wirtualnych relacji, mówi się o znaczeniu socjalizacyjnym Internetu. Przez swoją obecność w codziennym funkcjonowaniu młodego człowieka, Internet zaczyna w jego życiu pełnić szczególną rolę. „Media elektroniczne stały się dominującym ogniwem środowiska życia dziecka, jednym z pierwszych i podstawowych źródeł poznawania ludzi i świata”³. Jak mówią autorzy raportu „Młodzi 2011”, „drzemie w nim (Internecie) potężna ekonomiczna,

¹ W artykule wykorzystano fragmenty niepublikowanej pracy magisterskiej pt. *Wymiary i status tożsamości w okresie wylaniającej się i wczesnej dorosłości – analiza międzykulturowa* napisanej w Instytucie Psychologii WNS Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu pod kierunkiem prof. dr hab. Anny I. Brzezińskiej, Poznań 2014.

² M. Boni, *Młodzi 2011*, Warszawa 2011, s. 31

³ J. Izdebska, *Media elektroniczne jako obszar zainteresowań współczesnej pedagogiki społecznej*, w: *Pedagogika społeczna. Podręcznik akademicki*, red. E. Marynowicz-Hetka, Warszawa 2007, s. 519.

społeczna i polityczna siła, której kierunek i ostateczny rezultat trudno jeszcze przewidzieć. Nie tylko dokonuje on destrukcji czasu i przestrzeni fizycznej, wprowadzając coś, czego się nie widzi, a jest (cyberprzestrzeń). Staje się ważnym korelatem nowej rzeczywistości społecznej, która coraz bardziej nasiąka techniką komunikacyjną i w której nic już nie jest takie jak dawniej⁴.

Opisywana sytuacja zmusza nas do przyjrzenia się roli i znaczeniu mediów jako środka mogącego mieć znaczenie dla wychowania młodego człowieka i dalej idąc, kształtowania jego tożsamości, a więc odkrywania siebie, swoich zdolności, możliwości, celu i sensu życia. Prezentowany artykuł przedstawia dwa oblicza działań socjalizacyjnych środków internetowego przekazu. Z jednej strony wskazuje, w jaki sposób wspiera ono procesy rozwojowe młodego pokolenia, z drugiej ukazuje możliwe deficyty osobowe i tożsamościowe, które mogą zaistnieć pod wpływem niekontrolowanego jego nadużywania.

1. WYCHOWANIE DO DOJRZAŁEJ TOŻSAMOŚCI W DOBIE INTERNETU

Karta Praw Rodziny wskazuje na niezbywalne prawo rodziców do wychowywania swoich dzieci zgodnie z wyznawanymi wartościami oraz obowiązek wspierania tego procesu przez inne instytucje⁵. Podstawowym zadaniem rodziców jest stworzenie dziecku obszaru do swobodnego poznawania świata i jego zasobów oraz uczenie umiejętnego wykorzystania ich dla dobra własnego i innych. Pierwszą rolą jaka przypada matce i ojcu jest bycie mistrzem, który wprowadza dziecko w tajemnicę funkcjonowania świata. Rodzice stają się jednocześnie gwarantem bezwarunkowej miłości, stałości, stabilności i bliskości w świecie promującym kulturę natychmiastowości. „Orientacja na natychmiastowość prowadzi do daleko idących zmian w stylu życia społeczeństw współczesnych. Powstaje styl życia typu instant i tożsamość typu instant, płynna i niestabilna – *poptożsamość*. Związane jest to z gwałtownym przyspieszeniem życia, przekształceniem potrzeby «wewnętrznej harmonii» w neurotyczne poszukiwanie nowości i wrażeń oraz orientację na zintensyfikowaną przyjemność i natychmiastową gratyfikację⁶. Przekazywane przez rodziców wartości pozwalają młodym uniknąć tożsamościowego zagubienia, a także dają szansę, aby „realizować potrzebę sacrum, która jest w opozycji do wszechogarniającego profanum, czyli serwowanej przez kulturę popularnej «papki». Tak wiele wartości zostało we współczesnym świecie zdegradowa-

⁴ M. Boni, dz. cyt., s. 250.

⁵ Por. Stolica Apostolska, *Karta Praw Rodziny*, Poznań 2001, s. 8.

⁶ Z. Melosik, *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, w: *Edukacja w czasach popkultury*, red. W. Burszta, A. de Tchorzewski, Bydgoszcz 2002, s. 18.

nych, iż relacje z rodzicami, prywatne i intymne, są sposobem na zachowanie swojej jednostkowej niepowtarzalnej tożsamości”⁷.

Kultura szeroka, która jest cechą społeczeństwa technologicznego, staje się kulturą uczestnictwa⁸ z szeroką i nieograniczoną eksploracją, z możliwością wymiany poglądów, osobistych doświadczeń, kulturowych treści. Internet stanowi cenne źródło informacji o świecie i ludziach, pozwala w dość prosty i łatwy sposób dotrzeć do potrzebnych informacji, pomaga gromadzić potrzebną wiedzę, wymieniać poglądy, tworzyć grupy osób o wspólnych zainteresowaniach, aż po świadczenie różnego typu usług. W ten sposób media stanowią cenne źródło wsparcia procesów edukacyjnych i wychowawczych, które wspomagają proces integralnego kształtowania człowieka. Stanowią one źródło wiedzy, pomagają przyswajać informacje, wspierają procesy diagnostyczne i terapeutyczne w przypadku występowania dysfunkcji w obszarze fizycznym, poznawczym czy emocjonalnym⁹. Programy i gry edukacyjne oparte na zasadzie rywalizacji i „wygranej” mogą wzmacniać w dziecku poczucie wartości, redukować niepewność i lęk¹⁰. Jednocześnie należy pamiętać, że „dziecko mające małe doświadczenie oraz wątlą wiedzę o świecie, poruszając się w Internecie bez nauczyciela, przesuwają obrazy jeden po drugim, poszukując atrakcji bądź rządzi się przypadkiem”¹¹. Nie można więc zapomnieć o istotnej roli wychowawców jako przekazicieli wiedzy o wirtualnym świecie, mistrzów użytkowania Internetu i świadków rozumnego z nich korzystania.

Chociaż technicyzacja dzisiejszego świata i tempo przyswajania przez dzieci nowinek technicznych sprawia, że dzieci często przewyższają swoich rodziców umiejętnościami posługiwania się urządzeniami medialnymi, to dorosli jednak stanowią o odpowiedzialnym i dojrzałym sposobie korzystania z nich¹². Wolność, która idzie w parze z odpowiedzialnością, samodyscyplina, zdolność ustalania priorytetów, mądre gospodarowanie czasem, umiejętność rozróżnienia medialnych środków o działaniu szkodliwym – to główne zadania wychowawcze dla rodziców w zderzeniu z „wartościami”, które chce wpoić młodemu pokoleniu Internet.

⁷ Por. A. Kola, *Rola Mistrza w kulturze popularnej. Spojrzenie ucznia poszukującego*, w: *Edukacja, Wychowanie, Poradnictwo w kulturze popularnej*, red. M. Kondracka, E. Łysak, Wrocław 2007, s. 195.

⁸ M. Boni, dz. cyt., s. 261

⁹ Por. G. Cęcelek, *Pedagogiczny wymiar cyberprzestrzeni w kontekście poszukiwania właściwego kształtu edukacji cyberprzestrzennej*, w: *Edukacja w zglobalizowanym świecie*, red. V. Tanaś, W. Welskop, Łódź 2016, s. 64.

¹⁰ Por. J. Izdebska, dz. cyt., s. 527.

¹¹ Por. B. Siemieniecki, *Media a patologie*, w: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki*, t. 1, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2007, s. 215.

¹² Por. J. Izdebska, dz. cyt., s. 519.

Współcześnie różnego rodzaju mass media stają się środkiem wychowawczym – przekazicielem informacji i doświadczeń, które mają istotny wpływ na wybór, kształtowanie i rozwijanie zainteresowań i postaw¹³. Powszechna dostępność mediów otwiera młodych dorosłych na kontakt ze światem. Często jednak, ze względu na ograniczone kontakty rodzinne, przejmują one rolę socjalizacyjną. Rodzice zajęci karierą i własnym rozwojem lub zmuszeni sytuacją ekonomiczną do wielogodzinnej pracy, oddają swoje dorastające dzieci pod opiekę Internetu, gier komputerowych i innych nowinek technologicznych. Młodzi, stanowiący nowy typ społeczeństwa *online*, często przez kilka godzin dziennie są pod wpływem „medialnego wychowania”, które kształtuje ich światopogląd, wzorce zachowań, jest miejscem nauki, pracy, zabawy, tworzenia i podtrzymywania relacji, a także budowania cybertożsamości. Przyjaźń z ogólnie pojętą „siecią” zastępuje przyjaźń z realnie istniejącą osobą. Analizując poszczególne zjawiska związane z funkcjonowaniem młodego pokolenia w sieci, zauważa się, że realna i żywa komunikacja międzypersonalna zostaje często zastąpiona przez wirtualne fora internetowe i znajomych na odległość. Podstawowym źródłem komunikacji staje się internetowy *chat* zamiast osobowego kontaktu „twarzą w twarz”. „W warunkach lawinowego przyrostu informacji powszechny do niej dostęp stwarza Internet, który staje się dla wielu głównym jej źródłem i medium komunikacyjnym, gdyż coraz większa część dorobku cywilizacyjnego jest dostępna przez globalną sieć informacyjną. Internet stał się medium wszechobecnym, siecią, która oplotła cały świat, łącząc wszystkie komputery pomiędzy sobą, aby mogły te informacje wymieniać”¹⁴. W parze z kontaktami interpersonalnymi nie idzie jednak odpowiedzialność za relacje, większe zaangażowanie i głębokość uczestnictwa. Nie tworzą się w ten sposób grupy zaangażowane w działalność społeczną mimo realnie istniejących takich możliwości¹⁵.

Dla młodego pokolenia życie bez komputera, tabletu czy smartfonu wydaje się wręcz niemożliwe. Coraz częściej pojawiają się przypadki uzależnienia od gier komputerowych i Internetu jako konsekwencja braku bliskich relacji z rodzicami, wspólnie spędzanego czasu, tworzenia przyjaznej atmosfery i poczucia bezpieczeństwa, w której można dzielić się swoimi radościami i smutkami. Młodzi, którzy czują się nierozumiani przez dorosłych, uciekają w wirtualny świat, aby być zauważonym, poczuć się akceptowanym, by mieć świadomość wyjątkowości. Tę potrzebę realizują w wolnym świecie sieci, która ich niczym nie ogranicza. Świat tworzony przez media stanowi konkurencję w porównaniu ze światem realnym. Z jednej strony jest pełen sukcesów,

¹³ Por. J. Gajda, *Media w edukacji*, Kraków 2007, s. 113.

¹⁴ F. Bereźnicki, *Dydaktyka szkolna dla kandydatów dla nauczycieli*, Kraków 2015, s. 207n.

¹⁵ Por. M. Krajewski, *Stan czuwania*, w: *Młodzi i media*, red. M. Fliciak, Warszawa 2010, s. 35nn.

szans, możliwości i osiągnięć, z drugiej natomiast wskazuje na bezradność młodego człowieka wobec panującego tam okrucieństwa, bezwzględności i dyskryminacji¹⁶. W dobie kryzysu autorytetów media zaczynają pełnić dla młodych wchodzących w dorosłość rolę swoistych „mistrzów życia”, funkcjonowanie w bliskości z Internetem jest bowiem „na zawołanie, bez wymagań i bez bólu”. Jednakże ucieczka od realnego świata i relacji z innymi ludźmi prowadzi ostatecznie do poczucia osamotnienia, a w konsekwencji może wywoływać stany depresyjne¹⁷.

Podstawowym zadaniem profilaktycznym, zapobiegającym nadużywaniu środków medialnego przekazu, jest bliskość, która opiera się na zaufaniu¹⁸. Wychowanie, którego fundament stanowi przekazanie wartości, wymaga otwartej, pełnej zaufania i bliskości relacji. Wartości przekazuje się w dialogu. Im bardziej jest on otwarty na dyskusję, pytania i szukanie wspólnych dróg, tym większa szansa, by młody człowiek nie tylko przyjął je jako pokoleniowy bagaż, ale jako owoc osobistego wyboru. Taka sytuacja daje szansę na wierność i trwałość wartościom, na które młody człowiek świadomie się zgadza¹⁹. Podstawą kształtowania dojrzałej tożsamości jest osobisty wybór, a jego fundamentem dojrzałe wychowanie. Jak już zostało wspomniane nie jest to możliwe bez relacji, która opiera się w swej istocie na doświadczeniu miłości w wymiarze fizycznej, emocjonalnej bliskości i rzetelnie przekazywanej wiedzy.

2. POSZUKIWANIE WŁASNEJ TOŻSAMOŚCI W SIECI

Według współczesnych badań okres pomiędzy adolescencją a wczesną dorosłością, tzw. wyłaniająca się dorosłość jest czasem kształtowania się tożsamości osoby. E. Erikson zawdzięczał rozwiązanie kryzysu tożsamościowego osobistej konfrontacji młodego człowieka z rolami narzucanymi mu przez społeczeństwo i sytuacje. Skutkiem tych działań miało być uzyskanie większej samoświadomości i wzrost poczucia własnej tożsamości²⁰. J. Marcia, a za nim K. Luyckxa rozwinęły tę koncepcję, przyjmując za istotne dla kształto-

¹⁶ Por. J. Izdebska, dz. cyt., s. 520.

¹⁷ Por. A. Hankała, *Psychologiczne i społeczne zagrożenia związane z zastosowaniem mediów i technologii informatycznej w edukacji*, w: *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, red. M. Tanaś, Kraków 2005, s. 80.

¹⁸ Por. Benedykt XVI, *List do diecezji rzymskiej, o pilnej potrzebie wychowania*, www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/benedykt_xvi/listy/wychowanie_21012008.html, [dostęp: 10.10.2017].

¹⁹ Por. A. Pankalla, A. Wieradzka, *Ponowoczesna tożsamość religijna młodych Polaków z perspektywy koncepcji Jamesa Marcii i Koena Luyckxa*, „*Studia Sociologica*” VI(2014), vol. 1, s. 165n.

²⁰ Por. E. Erikson, *Dzieciństwo i społeczeństwo*, tłum. P. Hejmej, Poznań 2000, s. 272-274.

wania tożsamości dwa procesy: eksploracji i zobowiązania²¹. Rozwiązanie kryzysu tożsamościowego ma doprowadzić człowieka do wyboru jego drogi życiowej i ustaleniu „planu na życie”. Wiąże się to z podjęciem określonych zadań oraz wyznaczeniem i dążeniem do realizacji życiowych celów. By ten proces mógł zaistnieć konieczne jest poszukiwanie własnego „ja”, czyli oddzielenie tego, co moje, od tego, co mnie nie stanowi, tego, w co się chcę zaangażować, a czemu nie poświęcę czasu. Owocem interakcji z otoczeniem, w tym w pierwszej kolejności z najbliższą rodziną, jest samoświadomość oraz, jak już wspomniano, spójny system wyznawanych wartości. Proces ten dokonuje się w swoistym ścieraniu się z propozycjami świata, które w obliczu współcześnie narzucanych ofert wymagają szczególnej zdolności świadomego wyboru elementów osobistego „ja”. Ostatecznie dokonywane wybory oparte są na przyjętym systemie wartości, który stanowi o przyjęciu niektórych propozycji „bycia sobą” i odrzuceniu innych. U osób młodych o nieukształtowanej psychice proces ten może ulec zaburzeniu w zderzeniu ze światem wirtualnym, który niejako hipnotyzując, nadaje człowiekowi rolę, zadania i narzuca sposób funkcjonowania²². Z jednej strony może to dać dziecku komfort funkcjonowania w lepszym dla niego świecie, z drugiej jednak, na drodze ucieczki od realnego świata, może doprowadzić do uzależnienia oraz zaburzeń tożsamościowych. Poczucie omnipotencji i nieśmiertelności, które wyzwalają gry komputerowe, sprawiają, że życie i drugi człowiek przestają mieć wartość. Na ich miejscu pojawia się narcystyczny kult siły i mocy, nie ma tu już miejsca na miłość i przebaczenie. Przeciwnika w grze trzeba zniszczyć, a nie wejść z nim w dialog, aby ustalić warunki pokoju. Można dziś mówić o „znieczuleniu na agresję”, która z wirtualnej rzeczywistości przenosi się na świat realnych relacji²³. Dzieci, które cechuje nieświadome naśladownictwo, szybko ulegają sugestywnym obrazom i poddają się medialnej manipulacji. Obszar ten dotyczy również świata wartości i zasad międzyludzkiego funkcjonowania. Zgodnie z zasadą *repetitio mater studiorum* można powiedzieć, że im większy wpływ na młodego, dojrzewającego człowieka obrazów o określonej treści, tym większe podobieństwo „upodobnienia” w sposobie zachowania, wyglądzie czy funkcjonowaniu według określonych wartości. Brak odporności na perswazję może prowadzić do przejmowania tożsamości bohaterów gier

²¹ Por. J. E. Marcia, *Development and validation of ego - identity status*, „Journal of Personality and Social Psychology” 3(1966), z. 5, s. 551-558; K. Luyckx, S.J. Schwartz, M.D. Berzonsky, B. Soenens, M. Vansteenkiste, I. Smits, L. Goossens, *Capturing ruminative exploration: extending the four-dimensional model of identity formation in late adolescence*, „Journal of Research in Personality” 42(2008), s. 60-61.

²² Por. A. Urbaniak, *Wychowanie w dobie Internetu*, w: *Wychowanie dzieci i młodzieży na tle współczesnych zagrożeń*, red. A. Wiernicki, I. Filon-Król, H. Grządko, Gorzów Wielkopolski 2010, s. 58.

²³ Por. J. Izdebska, dz. cyt., s. 529.

komputerowych czy oglądanych filmów. Tożsamościowe dysfunkcje opierają się często na powodowanych przez uzależnienie od mediów zaburzeń funkcji poznawczych, logicznego myślenia, natręctw, zaburzeń pamięci²⁴. „Konsumowanie mediów” oznacza coś innego niż tylko posiadanie i użytkowanie mediów, staje się zasadniczym sposobem tworzenia przez jednostkę własnej tożsamości²⁵. Tożsamość ta nie jest jednak wynikiem przemyślanych poszukiwań, eksploracji obszarów mogących kształtować osobę oraz świadomie podejmowanych zobowiązań, lecz stają się formą spędzania wolnego czasu, która nie tyle kreuje osobę, co dezintegruje jej funkcjonowanie. Często tożsamość ta nie posiada cech stałości, przechodzi między tożsamością płynną powodowaną przez aktualnie panującą modę po tożsamość rozmytą, gdzie osoba funkcjonuje pomiędzy rzeczywistością realną a wirtualną²⁶. Moda przestaje więc być kategorią wpisywaną w ukształtowaną tożsamość, zamiast tego zaczyna ją dynamicznie kreować²⁷.

Internet stwarza przestrzeń do ujawniania siebie i autorefleksji oraz tworzenia własnego „ja”. Coraz więcej informacji z osobistego życia jest przekazywanych i ujawnianych na łamach Internetu. Jednocześnie media nie oferują możliwości uzyskania informacji zwrotnej, jeżeli taka występuje, jest mocno ograniczona i daje możliwość zafałszowania i manipulacji²⁸. W sieci bowiem można zarówno „być sobą”, jak i udawać kogoś, kim się nie jest. Możliwość podszywania się pod innych, kreowania i testowania swych możliwych wersji tożsamości, swoiste gry osobowości, mogą doprowadzić do dezintegracji, niezdolności do odnalezienia i opisanego własnej osoby. Młodzi ludzie już nie tylko grają w gry komputerowe, postrzegają oni swoją aktywność jako uczestnictwo, „bycie kimś”, kto w świecie gry żyje, wchodząc w społeczne interakcje²⁹. Prowadzić to może do wyobcowania ze środowiska realnego, utraty kompetencji miękkich związanych z komunikacją, autentycznym kreowaniem siebie czy zdolnością do podtrzymywania relacji³⁰.

Tożsamość kształtowana przez Internet, który stał się przestrzenią najbardziej dynamicznej aktywności współczesnego człowieka, będzie nabierała swoistych cech opartych głównie na procesie eksploracji i ograniczonym zobowiązaniu. Opisanie powyżej poszukiwanie własnego „ja” związane jest

²⁴ Por. G. Cęcelek, *Pedagogiczny wymiar cyberprzestrzeni...*, dz. cyt., s. 65

²⁵ Por. M. Janoś-Kresło, *Konsumpcja jako proces zaspokajania potrzeb*, w: *Konsumenci i konsumpcja we współczesnej gospodarce*, red. M. Janoś-Kresło, B. Mróz, Warszawa 2006, s. 79.

²⁶ Por. J. Gajda, dz. cyt., s. 149.

²⁷ Por. Z. Melosik, T. Szkudlarek, *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls” 2009, s. 65.

²⁸ Por. F. Bereźnicki, dz. cyt., s. 205.

²⁹ Por. M. Konopczyński, F. Konopczyński, *Tożsamość w sieci. Perspektywa socjopedagogiczna*, „Resocjalizacja Polska” 2(2011), s. 350.

³⁰ Por. J. Izdebska, dz. cyt., s. 529.

także z poszerzaniem kompetencji poznawczych, wobec których, z własnymi zasobami lub deficytami, trzeba się opowiedzieć. Na polu eksploracji wiedzy możliwości są szerokie, choć wiarygodność informacji zdobywanych za pomocą mediów może być zawodna, a przekaz informacji ograniczony i splotny. „W kulturze instant wszechobecne media dostarczają nieustannego potoku informacji, przed którymi jednostka nie może się bronić. Występuje zjawisko zwane «ekstazą komunikacji» Obsesyjnie konsumujemy informacje, nie jest przy tym ważne, czego one dotyczą” Media starają się zapewnić szybkie informacje, porady umożliwiające szybkie rozwiązanie problemu, łączą swoje funkcje, np. rozrywkę z edukacją³¹.

Brak możliwości zaangażowania w dialog w poszukiwaniu odpowiedzi na życiowe, często niejednoznaczne pytania, może rodzić bezrefleksyjne uleganie współczesnym modom. Mogą one być tak samo twórcze, jak destrukcyjne. W obliczu kultury obrazu, wypierającego werbalny przekaz treści, tworzenie własnych światopoglądów może być zamknięte w ramach osobistych odczuć i emocjonalnych poruszeń, a nie refleksyjnego podejścia do życia. Możliwość poszerzania wiedzy o nowe informacje z wybranych dziedzin daje szansę na rozwijanie osobistych pasji, zwiększa kompetencje np. językowe, pozwala na dzielenie się własnym doświadczeniem, czy daje szansę na czerpanie z doświadczenia osób czasami z zupełnie innych części świata. Postęp techniczny daje szerokie możliwości włączenia się w kulturę. Droga artystycznych poszukiwań często w dzisiejszym świecie opiera się na możliwości programów komputerowych. Wynikami i osiągnięciami w różnych dziedzinach szeroko pojętej sztuki (muzyki, malarstwa, fotografii, teatru) można dzielić się i propagować je na różnych stronach www, pisząc osobiste blogi czy włączając się w działalność portali społecznościowych. Z jednej więc strony wirtualna sieć stanowi doskonale środowisko do poszukiwania siebie w kontekście własnych zainteresowań, rozwijania posiadanych kompetencji, zdobywania szerokich kontaktów, z drugiej strony może stać się przyczyną tożsamościowego zagubienia w zderzeniu z wielością ofert proponowanych przez media.

Wobec tej sytuacji istotna jest zdolność do refleksyjnego wybierania treści przez młodych surfujących w sieci. Kultura komunikacji, umiejętność obiektywnego reagowania na przekaz medialny, bezpieczne poruszanie się w sieci, twórcze korzystanie ze stron www daje szansę na właściwe i konstruktywne wykorzystanie procesu eksploracji w okresie kształtowania tożsamości. Proces ten nie może być ograniczony jedynie do wirtualnych treści. Dla właściwego rozwoju konieczny jest bowiem osobowy kontakt z jego relacyjnością, poczuciem bliskości, dialogiem, osobowym ciepłem, nauką odpowiedzialności za słowa i czyny, czego nie zastąpi żaden program komputerowy.

³¹ Por. Z. Melosik, *Kultura instant...* dz. cyt., s. 18.

ZAKOŃCZENIE

We współczesnym świecie, gdzie cyberprzestrzeń stanowi nieodzowny komponent życia człowieka, mający również istotne znaczenie dla procesów wychowawczych i przeobrażeń rozwojowych, należy zwrócić uwagę na jej znaczenie zarówno pozytywne, jak i negatywne. „Sieć w równym stopniu służy do porozumiewania się w celach szlachetnych, jak i przestępczych”³². Media kreują w dużym stopniu styl życia, wpływają na tworzenie światopoglądów, kształtują kontakty międzyludzkie. Przekazy medialne wspierają procesy rozwojowe na drodze wychowania i samowychowania, ale jednocześnie mogą stać się środkiem dezintegrującym dojrzewanie młodego pokolenia. Istotne w kształtowaniu człowieka do dojrzałej tożsamości, człowieka zanurzonego w świecie zwielokrotnionej i barwnej, by nie rzecz krzyczącej informacji, jest wychowanie oparte przede wszystkim na mądrym, świadomym korzystaniu ze środków medialnych. Zasada korzyści polegająca na przeglądaniu, oglądaniu i używaniu tylko tych stron, aplikacji itp., które są istotne dla wielokierunkowego rozwoju osoby, połączona z nauką mądrego gospodarowania czasem i umiejętnością ustalania priorytetów, stanowić może ważną lekcję zapobiegającą uzależnieniu od mediów. Fundament zawsze jednak stanowić musi poczucie wspólnoty, gdzie szeroko pojęta sieć może stanowić okazję do wspólnych wirtualnych wycieczek, zdrowej rywalizacji, nauki i rozwijania różnych kompetencji np. projektowania wymarzonego domu, pokoju, samochodu, okazji do dialogu nad wartościami, postawami przekazywanymi przez media czy konfrontowaniu osobistego światopoglądu z propozycjami prezentowanymi w Internecie. Tym, co jednak nie zastąpi mediów w nauce największej wartości, jaką jest miłość, jest drugi człowiek. Odpowiadając sobie na tak ważne tożsamościowe pytanie: kim jestem?, nie może zabraknąć odpowiedzi: jestem kochany i powołany do miłości, która „cierpliwa jest, łaskawa, nie szuka pokłasku...” (por. 1Kor 13,13). Ta odpowiedź możliwa jest tylko wtedy, gdy ktoś doświadczył miłości i dzięki temu nauczył się kochać, czyli w bliskiej relacji z drugim człowiekiem. I w tym momencie media muszą zamilknąć.

BIBLIOGRAFIA

- Benedykt XVI, *List do diecezji rzymskiej, o pilnej potrzebie wychowania*, Rzym 2008, http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/benedykt_xvi/listy/wychowanie_21012008.html [dostęp: 10.10.2017].
- Bereźnicki F., *Dydaktyka szkolna dla kandydatów dla nauczycieli*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2015.

³² Por. J. Gajda, dz. cyt., s. 147.

- Boni M., *Młodzi 2011*, Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, Warszawa 2011.
- Cęcełek G., *Pedagogiczny wymiar cyberprzestrzeni w kontekście poszukiwania właściwego kształtu edukacji cyberprzestrzennej*, w: *Edukacja w zglobalizowanym świecie*, red. V. Tanaś, W. Wełskop, Wyższa Szkoła Biznesu i Nauk o Zdrowiu, Łódź 2016, s. 61-71.
- Erickson E., *Dzieciństwo i społeczeństwo*, tłum. P. Hejmej, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2000.
- Gajda J., *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2007.
- Hankała A., *Psychologiczne i społeczne zagrożenia związane z zastosowaniem mediów i technologii informatycznej w edukacji w: Pedagogika @ środki informatyczne i media*, red. M. Tanaś, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2005, s. 73-84.
- Izdebska J., *Media elektroniczne jako obszar zainteresowań współczesnej pedagogiki społecznej*, w: *Pedagogika społeczna. Podręcznik akademicki*, red. E. Marynowicz-Hetka, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 518-533.
- Janoś-Kresło M., *Konsumpcja jako proces zaspokajania potrzeb w: Konsument i konsumpcja we współczesnej gospodarce*, red. M. Janoś-Kresło, B. Mróz, Szkoła Główna Handlowa w Warszawie – Oficyna Wydawnicza, Warszawa 2006, s. 61-80.
- Kola A., *Rola Mistrza w kulturze popularnej. Spojrzenie ucznia poszukującego*, w: *Edukacja, Wychowanie, Poradnictwo w kulturze popularnej*, red. M. Kondracka, E. Łysak, Wrocław 2007, s. 194-201.
- Konopczyński M., Konopczyński F., *Tożsamość w sieci. Perspektywa socjopedagogiczna*, „Resocjalizacja Polska”, 2(2011), s. 347-358.
- Krajewski M., *Stan czuwania w: Młodzi i media*, red. M. Fliciak, Raport Centrum Badań nad Kulturą Popularną SWPS, Warszawa 2010, 35-41.
- Luyckx K., Schwartz S.J., Berzonsky M.D., Soenens B., Vansteenkiste M., Smits I., Goossens L., *Capturing ruminative exploration: extending the four-dimensional model of identity formation in late adolescence*, „Journal of Research in Personality”, 42(2008), s. 58-82.
- Marcia J.E., *Development and validation of ego – identity status*, „Journal of Personality and Social Psychology”, 3(1966), nr 5, s. 551-558.
- Melosik Z., *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, w: *Edukacja w czasach popkultury*, red. W. Burszta, A. de Tchorzewski, Wydawnictwo BNR, Bydgoszcz 2002, s. 372-385.
- Melosik Z., Szkuclarek T., *Kultura, tożsamość i edukacja. Migotanie znaczeń*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2009.
- Pankalla A., Wieradzka A., *Ponowoczesna tożsamość religijna młodych Polaków z perspektywy koncepcji Jamesa Marcii i Koena Luyckxa*, „Studia Sociologica” 2014, VI, vol. 1, s. 163-177.
- Siemieniecki B., *Media a patologie*, w: *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki*, t. 1, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 204-233.
- Stolica Apostolska, *Karta Praw Rodziny*, Oficyna Współczesna, Poznań 2001.
- Urbaniak A., *Wychowanie w dobie Internetu*, w: *Wychowanie dzieci i młodzieży na tle współczesnych zagrożeń*, red. A. Wiernicki, I. Filon-Król, H. Grządko, Stowarzyszenie Pomocy Bliźniemu im. Brata Krystyna, Gorzów Wielkopolski 2010, s. 55-70.

THE INTERNET AS AN ELEMENT OF UPBRINGING AND CO-CREATION OF IDENTITIES IN THE MODERN WORLD

SUMMARY

This article is an overview of the problem of shaping identity amongst the generation immersed in the world of technology and media news. Today the Internet, and other means of communication media, provide an important environment for identity processes. They interact with the process of parental socialization, and often attempt to replace it. Self-reflection, which allows to build individual identity in terms of the “self”, is not based on the provisions of the virtual world. In this way new communication media can contribute to or deconstruct human identity. An important factor supporting identity processes freed from media manipulation and online addiction is the proximity, trust and love of a loved one who is capable of showing the creative perspectives of a loving person who knows what he or she is, and what he or she strives for.

Keywords: education, identity, internet

BORYS JACEK SOIŃSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Teologiczny

Wybrane konsekwencje psychospołeczne korzystania z nowych technologii cyfrowych

W ciągu ostatnich kilkunastu lat Internet stał się jednym z głównych elementów życia codziennego. Młodzież i dzieci stanowią pokolenie, które można określić mianem „net generacji”¹. Oznacza to, że wzrastając i dojrzewając wraz z postępem informatycznym, bez oporów korzystają z nowych technologii i globalnej sieci. Żyją zanurzeni w otaczającej je przestrzeni medialnej, wykorzystując ją do komunikacji, rozrywki i nauki. Internet stał się również dla osób dorosłych środkiem nowych form komunikowania się oraz przestrzenią, w której formują się nowe grupy i zjawiska społeczne². Nikt nie kwestionuje dziś stwierdzenia, że jego wpływ na człowieka i na zmiany jego funkcjonowania jest ogromny. Zarówno w Polsce, jak i na świecie zauważa się jednak ambiwalencję ocen między nadzieją na spełnienie marzeń a lękiem, jakie niesie funkcjonowanie cyberprzestrzeni. W omawianym kontekście pojawia się zatem wiele interesujących problemów badawczych. Jakie są konsekwencje aktywności sieciowej człowieka ujawniające się w zmieniającym się środowisku jego życia i pracy? Na ile i kiedy takie konsekwencje i zmiany można uznać za korzystne, a kiedy za niekorzystne? Czy można uznać, że te zmiany pozytywnie wpływają na jakość życia i funkcjonowania danej osoby, czy na doskonalenie środowiska, w którym żyje? Jeśli wpływają pozytywnie, to czy zawsze i na wszystkich? Czy w procesach niezwykle dynamicznie następują-

¹ Por. E. Hargittai, *Digital na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the „net generation”*, „*Sociological Inquiry*” 2010 vol. 80(1), s. 92-113.

² Por. J. Grzenia, *Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa 2007, s. 8.

cych zmian technologicznych pojawiają się jakieś zagrożenia czy nawet niebezpieczeństwa?

Cybernetyzacja świata przynosi współczesnemu człowiekowi wiele niewymiernych korzyści. Większość badaczy, dostrzegając uboczne skutki tego procesu, ostatecznie ocenia, że bilans jest pozytywny³. Korzyści, jakie niosą ze sobą nowe technologie i korzystanie z wirtualnej sieci, zostały nakreślone przez autora w innym miejscu⁴.

Wiele jest podejść badawczych do problemu cyberzagrożeń i wiele spotyka się typologizacji tego zjawiska. Jacek Pyżalski zaproponował typologię uwzględniającą zagrożenia związane z korzystaniem z nowych mediów przez dzieci, opartą na trojkiej roli, jaką pełni internauta (odbiorca, uczestnik, sprawca) oraz wydzielił cztery obszary zagrożeń (komercja, zagrożenia związane z działalnością gospodarczą w Internecie, agresja, seks oraz wartości). W efekcie wyróżnił 12 grup zagrożeń:

1. zagrożenia związane z treścią obecną w sieci, której internauta jest odbiorcą. Do zagrożeń tej kategorii zalicza się 1) spam, 2) treści zawierające sceny agresji, 3) pornografię, 4) treści rasistowskie i treści fałszywe na temat zdrowia czy narkotyków,
2. zagrożenia związane z kontaktem z innymi osobami, gdzie internauta jest uczestnikiem. Są to: 1) śledzenie aktywności i zbieranie danych osobistych internauty, 2) agresja elektroniczna, której internauta staje się ofiarą 3) spotkania z obcymi o charakterze molestowania, 4) czy też samookaleczenia.
3. zagrożenia związane z zachowaniem, gdzie internauta jest sprawcą danej sytuacji. W tej kategorii wyróżnia się takie zagrożenia jak: 1) hazard, hakerstwo, piractwo, 2) bycie sprawcą agresji elektronicznej, produkowanie treści o charakterze agresywnym, 3) produkcja pornografii, *sexting*, 4) wytwarzanie zagrażających treści instruujących, np. jak popełnić samobójstwo⁵.

Opisywane zagrożenia mogą mieć charakter osobowy oraz społeczny. Zagrożenia o charakterze osobowym dotyczą trzech zasadniczych sfer rozwoju i funkcjonowania człowieka:

³ Por. M. Jędrzejko, D. Morańska, *Uzależnienie czy cyberzaburzenie?*, w: *Pułapki współczesności. Człowiek wobec uzależnień. Wybrane problemy*, red. M. Jędrzejko, M. Natczuk-Gwoździwicz, Warszawa 2013, s. 138.

⁴ Por. B.J. Soiński, *Psychopedagogiczne wyzwania komunikacji wirtualnej*, w: *Nowe przestrzenie proklamacji Słowa*, red. J. Szpet, Poznań 2015, s. 28-30.

⁵ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbulling jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012, s. 91.

1. cielesności (tzw. zagrożenia fizyczne dotyczą zdrowia człowieka, a powodowane mogą być niestosowaniem zasad ergonomii i higieny psychofizycznej w czasie pracy przy komputerze. Są to np. wady wzroku, otyłość, zespół urazowy nadgarstka, wady postawy – problemy szyjnego odcinka kręgosłupa)⁶,
2. życia psychicznego (zagrożenia dotyczące zjawisk psychicznych i procesów poznawczych),
3. życia duchowego i moralności.

Natomiast zagrożenia o charakterze społecznym to te, które dotyczą zjawisk w wymiarze interpersonalnym oraz zjawisk społecznych w skali globalnej⁷. Negatywne skutki, które ujawniają się w sferze funkcjonowania psychospołecznego, prowadzą do zaburzeń komunikacji, alienacji, do manipulowania innymi oraz rozwoju patologii społecznych swoistych dla świata wirtualnego, takich jak przestępczość internetowa czy cyberterrorizm⁸. Natomiast do zagrożeń o skali globalnej zalicza się m.in. niebezpieczeństwo podziałów społecznych, spowodowane nierównomiernym dostępem do informacji (problem wykluczenia), problemy ochrony prywatności. Do tej grupy należą także zagrożenia dotyczące kultury, w tym zmiany stylu życia, upowszechnienia konsumpcjonizmu, przemian językowych (szerzenie uproszczonego kodu językowego), określanych niekiedy jako imperializm kulturowy.

W niniejszym artykule przeanalizowane zostaną wybrane zagrożenia dla funkcjonowania psychospołecznego człowieka, jakie niesie ze sobą cyfryzacja życia. Nie każde przytaczane zagrożenie jest uznawane przez wszystkich badaczy. Uznanie bowiem jakiejś formy wpływu Internetu na człowieka za negatywny nie zależy jedynie od empirycznego potwierdzenia. Jak na każdą ewaluację, ma na to wpływ także przyjmowana koncepcja człowieka, czynniki kulturowe i światopoglądowe, a także poprawność polityczna.

⁶ Por. J. Pyżalski, *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, w: *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Łódź 2017, s. 164.

⁷ Por. W. Furmanek, *Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych*, „Dydaktyka Informatyki” 9(2014), s. 22.

⁸ Por. J.D. Ballard, J.G. Hornik, D. McKenzie, *Technological facilitation of terrorism: definitional, legal and policy issues*, „American Behavioral Scientist”, 45(2002), s. 1010.

1. ZABURZENIA KOMUNIKACJI INTERPERSONALNEJ WYWOŁANE NADMIERNĄ EKSPLORACJĄ CYBERPRZESTRZENI

Za Andrzejem Hankałą można wyliczyć kilka najważniejszych skutków negatywnych, dotyczących komunikacji interpersonalnej, które wynikają z samej specyfiki mediów internetowych⁹:

- zubożenie interakcji z powodu braku sygnałów niewerbalnych o emocjach interlokutora,
- redukcja sygnałów normatywnych, które regulują interakcje *face to face*,
- polaryzacja grupowa, czyli tendencja do podejmowania w sieci decyzji i wyrażania poglądów w sposób coraz bardziej radykalny,
- ograniczenie funkcji kierowania przebiegiem interakcji z powodu niedostatecznej liczby wskazówek werbalnych (np. wysokość i ton głosu, pauzy) oraz behawioralnych (np. uważne spojrzenie, zatrzymanie wzroku),
- niemożność odbioru informacji proksemicznych, dotyczących dystansu interpersonalnego.

Ponadto długotrwałe korzystanie z Internetu wpływa na jakość komunikacji interpersonalnej. Badacze wskazują tutaj na pojawianie się trudności w prowadzeniu rozmowy z innymi bez pośrednictwa mediów elektronicznych¹⁰. Na przykład, w praktyce akademickiej okazuje się, że współcześni studenci raczej niechętnie udzielają się w dyskusjach na żywo, ale bardzo chętnie zadają pytania wykładowcom przez pocztę elektroniczną i systemy konferencji czy dyskusji *online*¹¹.

Kolejnym skutkiem wpływającym na jakość komunikacji interpersonalnej jest prowadzenie płytkiego dialogu z powodu pośpiechu i polifoniczności przekazu komunikatów sieciowych. Tematyka rozmów prowadzonych za pomocą cyberkomunikacji jest szeroka, ale treść tych rozmów jest błaha, a wyrażane opinie uproszczone. Dotyczy to np. towarzyskich czatów, w których bierze udział wielu internautów. Często do głosu dochodzą niekontrolowane emocje, co prowadzi do zerwania dyskusji¹².

⁹ A. Hankała, *Interakcje pedagogiczne w nauczaniu na odległość z perspektywy psychologii*, w: *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, red. M. Tanaś, Warszawa–Kraków 2004, s. 17-29.

¹⁰ Por. D. Tapscott, *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Warszawa 2010.

¹¹ Por. A.N. Joinson, *Przyczyny i skutki rozhamowanego zachowania w Internecie*, red. W.J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 153.

¹² Por. M. Juza, *Elitarne i masowe formy komunikacyjnego wykorzystania Internetu*, w: *Re: Internet. Polskie konteksty i interpretacje*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, A. Przybylska, A. Tarkowski, J.M. Zajac, Warszawa 2006, s. 70-71.

2. IZOLACJA I ALIENACJA SPOŁECZNA

Na przełomie XX i XXI wieku żywe zainteresowanie mediów wzbudziły raporty wykazujące, że korzystanie z Internetu wywołuje negatywne rezultaty dla użytkownika, bo ogranicza istniejące i bliskie relacje międzyludzkie¹³ i prowadzi do spadku poczucia satysfakcjonujących kontaktów z otoczeniem, wzrostu poczucia osamotnienia, a w konsekwencji do izolacji i samotności¹⁴. Zdaniem Wojciecha Cwaliny, komuś, kto angażuje się znacząco w prowadzenie komunikacji sieciowej, zagrażać ma pułapka błędnego koła¹⁵. Łatwość komunikacji w sieci zachęca do spędzania czasu na rozmowach *online* i do budowania powierzchownych relacji z obcymi osobami. Internauci komunikujący się z wieloma ludźmi w sieci mieliby wycofywać się z kolejnych interakcji w świecie rzeczywistym. W ten sposób słabną głębsze relacje i więzi z osobami najbliższymi. To generuje kolejne trudności w tych kontaktach, prowadząc do zamykania się w sobie, a nawet do alienacji z życia społecznego¹⁶. Do takich krytycznych wniosków doszedł zespół Roberta Krauta, realizujący w latach 1995-1996 projekt HomeNet wśród początkujących użytkowników Internetu¹⁷, oraz Norman Nie wraz z Lutzem Erbingiem – autorami sondażu przeprowadzonego w 2000 roku na próbie około 4000 osób¹⁸. Zjawisko ograniczania interakcji społecznych z powodu podjęcia aktywności w sieci nazwano wówczas „paradoksem Internetu”, bo przecież jego głównym celem było ułatwienie komunikowania się¹⁹.

Jednakże, jak podają John A. Bargh i Katelyn Y.A. McKenna, niemal wszystkie pozostałe badania doszły do odmiennych wniosków²⁰. Analizy rozbieżnych wyników wykazały, że w przeprowadzonych badaniach i sondażach nie uwzględniano cech osobowości internautów. Kolejne badania zespołu

¹³ Por. R.B. Hamman, *Computer networks linking communities: A study of the effects of computer network use upon pre-existing communities*, w: *Virtualle Gruppen-Charakteristika und Problemdimensionen (Virtual groups: Characteristics and problematic dimensions)*, red. U. Thiedke, Wiesbaden 1999, s. 10.

¹⁴ Por. J.A. Bargh, K.Y.A. McKenna, *Internet a życie społeczne*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 34-35.

¹⁵ Por. W. Cwalina, *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, w: *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, red. T. Zasępa i R. Chmura, Częstochowa 2001, s. 34.

¹⁶ Por. B. Maj, *Miejsce komunikacji wirtualnej – w odniesieniu do rzeczywistości – we współczesnym świecie*, w: *Wartości w komunikowaniu*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2009, s. 181-182.

¹⁷ Por. R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukophadhyay, W. Scherlis, *Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?* „*American Psychologist*” 1998, nr 53(9), s. 1017-1031.

¹⁸ Por. N.H. Nie, L. Erbring, *Internet and society*, „Stanford Institute for the Quantitative Study of Society” 3(2000), s. 14-19.

¹⁹ Por. R. Kraut, M. Patterson, V. Lundmark, S. Kiesler, T. Mukophadhyay, W. Scherlis, dz. cyt.

²⁰ Por. J.A. Bargh, K.Y.A. McKenna, dz. cyt., s. 35.

Krauta na tej samej próbie mieszkańców Pitsburga, wykazały, że początkowe negatywne efekty korzystania z Internetu zniknęły²¹. Natomiast do ograniczenia interakcji społecznych komunikacja wirtualna prowadzi zasadniczo tylko internautów o cechach neurotycznych i introwertywnych. Takie osoby miewają trudności w realizacji potrzeb społecznych w świecie realnym i są szczególnie zainteresowane realizowaniem swoich potrzeb tylko w sieci²².

Zależność skutków społecznych funkcjonowania *online* od osobowości internautów i ich zasobów społecznych wykazały także badania zespołu Sary Kiesler. W przypadku introwertyków oraz osób o słabym wsparciu społecznym w rodzinie, przedłużanie czasu surfowania prowadzi do wzrostu poziomu poczucia osamotnienia²³.

3. ANONIMOWOŚĆ I MANIPULACJA TOŻSAMOŚCIĄ

Internet, który jest nośnikiem wpływu psychicznego, w sposób znaczący oddziaływał na kontakty międzyludzkie i zupełnie zmienił ich jakość. Jedną z bardzo charakterystycznych i znaczących cech komunikacji internetowej jest anonimowość. W cyberprzestrzeni nawiązać można bowiem wiele kontaktów interpersonalnych, w których nie zawsze będzie wiadomo, kto rzeczywiście jest partnerem dialogu, czy rzeczywiście ten partner jest autorem danej wypowiedzi i jakie ma prawdziwe intencje. W przestrzeni wirtualnej wiele ważnych dla poprawnej komunikacji informacji jest niedostępnych, co umożliwia dowolne kształtowanie relacji. Pozwala to m.in. na bardzo powszechne zachowanie anonimowości poprzez używanie nicków czy też nieprawdziwych imion, na przybieranie za każdym razem innych ról, czy nawet dowolnego statusu społecznego, a także na celowe manipulowanie swoją tożsamością²⁴. Anonimowość sprzyja pozbywaniu się zahamowań, przez co może znacząco wpływać na zachowanie internautów, które będzie inne niż ich rzeczywiste zachowania. Internauci bowiem mogą nie obawiać się poważniejszych konsekwencji zaangażowania się w relacje interpersonalne ze względu na fizyczną odległość, na możliwość ukrywania się za różnymi ekranowymi imionami, czy natychmiastowego przerwania kontaktu lub zupełnego wycofania się z re-

²¹ Por. R. Kraut, S. Kiesler, B. Boneva, J. Cummings, V. Helgeson, A. Crawford, *Internet Paradox Revisited*, „Journal of Social Issues” 2002, nr 58 (1), s. 47-74.

²² Por. Y. Amichai-Hamburger, G. Wainapel, S. Fox, *On the Internet no one knows I'm an introvert: Extroversion, neuroticism, and Internet interaction*, „CyberPsychology & Behavior” 5(2002), s. 125-128.

²³ Por. S. Kiesler, R. Kraut, J. Cummings, B. Boneva, V. Helgeson, A. Crawford, *Internet Evolution and Social Impact*, „IT & SOCIETY”, 2002 vol. 1(1), s. 128-129.

²⁴ Por. J. Lipińska, *Tożsamość sieciowa*, w: *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008, s. 214.

lacji. Stąd nieraz w kontaktach za pośrednictwem Internetu posuwają się dalej, niżby to zrobili podczas kontaktu realnego. Znacznie łatwiej można atakować kogoś, kto jest daleko i kogo się nie widzi, łatwiej głosić skrajne i kontrowersyjne poglądy czy przyznawać się do działań, które chce się zachować w tajemnicy²⁵.

Komunikacja za pośrednictwem komputera umożliwia ponadto łatwe eksperymentowanie z własną tożsamością. W warunkach anonimowości bardzo łatwo można ją korygować, upiększać, w dowolny sposób zmieniać, a nawet wykreować zupełnie nową tożsamość do gruntu fałszywą²⁶. Zarówno na forach dyskusyjnych, jak i w komunikatorach, każdy może mieć taką tożsamość, jaką tylko zechce, i mieć ich tak wiele, ile tylko zdoła wykreować²⁷. Stosowanie różnych ekranowych imion pozwala zaprezentować te aspekty swojej tożsamości, które internauci chcą ujawnić (np. płeć, przynależność etniczna, specjalne zainteresowania). Przewiska w sieci stanowią rodzaj substytutu twarzy i ciała. Narzędziem ekspresji tożsamości jest także kod wiek/płeć/lokalizacja, stosowany w standardowym formacie graficznym czatu²⁸.

Internet umożliwia jednak manipulowanie swoją tożsamością poprzez ukrywanie wielu istotnych informacji o sobie lub ich fałszowanie. Wyróżnia się wiele rodzajów takiej manipulacji (np. *trolling*²⁹, wirtualna zmiana płci (*gender-switching*) czy podszywanie się³⁰). Zwykle człowiek, wchodząc w interakcje komunikacyjne, zakłada, że uzyskiwane informacje są prawdziwe. Tymczasem Internet nie gwarantuje, że deklarowana tożsamość użytkownika jest tą prawdziwą. Jak podaje Giuseppe Riva, używanie fałszywych tożsamości jest rozpowszechnione w społecznościach elektronicznych (szczególnie w IRC)³¹. Stąd nigdy nie można być do końca pewnym, kim jest interlokutor. Nierzadko partner interakcji wirtualnej w sposób świadomy i celowy próbuje bawić się czyimś kosztem poprzez odgrywanie ról, czy też próbuje wprowa-

²⁵ Por. P. Wallace, *Psychologia Internetu*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2000, s. 17, 157, 311. Dlatego całkowicie słuszną wydaje się opinia Adama Joinsona, że użytkowanie Internetu sprzyja przestępczości (por. A.N. Joinson, dz. cyt., s. 151).

²⁶ Por. S. Kowalski, *Tożsamość w sieci*, w: *Manipulacja, media, edukacja*, red. B. Siemieniecki, Toruń 2007, s. 378-379.

²⁷ Por. G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: terażniejszość i przyszłość interakcji opartych na technice*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 98.

²⁸ Por. K. Subrahmanyam, P.M. Greenfield, B. Tynes, *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 171-172.

²⁹ *Troll* to ktoś, kto włącza się na forum grupy dyskusyjnej, fałszując informacje na swój temat, gdyż swoimi agresywnymi wypowiedziami ma na celu prowokowanie jałowych dyskusji albo też próbuje tę grupę rozbić.

³⁰ Por. J. Lipińska, dz. cyt., s. 215-217.

³¹ Por. G. Riva, dz. cyt., s. 78.

dzić drugą stronę w błąd, zmanipulować, a nawet okłamać czy oszukać. Różne przemyślane, z pozoru niewinne pseudonimy (nicki) mogą wykorzystywać bardzo niebezpieczne indywidua (np. pedofile). Stąd anonimowość, którą zapewnia sieć, oprócz poczucia bezpieczeństwa, może nieść ze sobą niezwykle groźne konsekwencje.

Manipulacja zawsze ma dwa oblicza, gdyż ostatecznie jej ofiarą pada nie tylko osoba manipulowana, ale także sam manipulator. Niebezpieczeństwem dla internetowego manipulatora może być fakt eksperymentowania z własną tożsamością, gdy tworzy wciąż nowe sieciowe wizerunki swej osoby, w zależności od kontekstu społecznego. Charakterystyczna dla komunikacji za pomocą komputera anonimowość powoduje, że uczestnicy grup wirtualnych wykazują znaczącą skłonność do akceptacji wewnętrznych norm grupowych i tożsamości grupowych oraz zaprzeczania zewnętrznym normom i prawdziwej tożsamości. Zgodnie z dynamiką procesów grupowych w warunkach anonimowości, wirtualna tożsamość grupowa staje się ważniejsza od tożsamości indywidualnej³². W efekcie, w przypadku młodych ludzi, na tworzenie ich tożsamości społecznego kontekstu zanika wpływ takich społeczności jak rodzina, Kościół czy szkoła, a zaczyna dominować kontekst społeczności wirtualnych³³. Jednakże, poszczególne grupy wirtualne można bardzo łatwo zmieniać, opuścić, przejść do innych, a nawet można uczestniczyć w kilku grupach jednocześnie, pod różnymi imionami ekranowymi. Z tego powodu zagrożona staje się istota tożsamości związana z poczuciem bezpieczeństwa oraz poczuciem ciągłości i spójności biograficznej³⁴. Anthony Giddens zwraca uwagę, że wspomniane poczucie bezpieczeństwa silnie wiąże się z tym, jak dana osoba ma na imię³⁵, a zatem, stosowanie wielu pseudonimów w jakiś sposób może zachwiać fundamentem tego poczucia.

Twórca klasycznej koncepcji tożsamości Eric H. Erikson³⁶ twierdzi, że chociaż człowiek własną tożsamość kształtuje przez całe życie, to adolescencja jest okresem największego eksperymentowania ze swoją tożsamością. Jednakże bez osiągnięcia względnie stałej i konsekwentnej tożsamości pod koniec adolescencji, grozi mu kryzys i cierpienie wskutek pomieszania ról. Od tego zależy cała jego przyszłość, gdyż poczucie tożsamości jest niezwykle ważnym przejawem zdrowia psychicznego³⁷, a wzrastające zróżnicowanie

³² Por. A.N. Joinson, dz. cyt., s. 151.

³³ Por. G. Riva, dz. cyt., s. 96; 98.

³⁴ Por. P.K. Oleś, *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Wydawnictwo „Scholar”, Warszawa 2009, s. 221.

³⁵ Por. A. Giddens, *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa 2007, s. 50-55, 76-78.

³⁶ Por. E.H. Erikson, *Tożsamość a cykl życia*, tłum. M. Żywicki, Poznań 2004.

³⁷ Por. P.K. Oleś, *O różnych rodzajach tożsamości oraz ich stałości i zmianie*, w: *Tożsamość i jej przemiany a kultura*, red. P.K. Oleś i A. Batory, Lublin 2008, s. 41-84; M. Straś-Romanowska,

„ja” i różnych charakterystyk tożsamości stanowić może zagrożenie dla poczucia tożsamości³⁸.

Taki negatywny efekt nierozwiązania kryzysu tożsamości pogłębić może częste doświadczanie przez nastolatka pomieszania ról i tożsamości internetowych. Zdaniem Sherry Turkle, wirtualne wspólnoty są przykładem tego, jak kultura symulacji kwestionuje tradycyjną ideę ludzkiej tożsamości. Umożliwia to internautom konstrukcję niezwykle zwielokrotnionej własnej tożsamości. Gdy ktoś przeżywa swoje życie poprzez liczne wykreowane reprezentacje wirtualne, ma nieograniczoną możliwość bycia wielością. Wówczas staje pod znakiem zapytania pojęcie wewnętrznego, „prawdziwego ja”³⁹. W ten sposób manipulowanie własną tożsamością może obrócić się przeciw samemu manipulatorowi, który z powodu ekspresji różnych aspektów tożsamości może utracić kontrolę nad wizerunkiem publicznym, albo mieć trudności z syntezą wiedzy o rozproszonych fragmentach swojego „ja”⁴⁰, a przez to zwątpić w to, kim jest w rzeczywistości. Już C.G. Jung ostrzegał przed niebezpieczeństwem nadmiernego posługiwania się w życiu publiczną osobowością (maską), bo może ona prowadzić do zafałszowania własnego obrazu siebie i zatracenia poczucia własnej tożsamości⁴¹.

4. ROZHAMOWANIE I OBRAŻLIWE ZACZEPIANIE (*FLAMING*)

Internet sprawia, że ludzie zachowują się w nim tak, jakby w realnym świecie nigdy się nie zachowywali. Powszechne ograniczenia i zasady konwersacji w sieci nie obowiązują, jakby następowało osłabienie społecznych hamulców. Jest to stan, w którym system normatywny zanika bądź zamienia się w chaos. Dana osoba traci jasne poczucie tego, co jest dobre, a co złe, co godne, a co nie, do czego należy dążyć, a czego unikać, jakie zachowania są dozwolone, a jakie zakazane⁴². Pojawia się przekonanie, że społeczne normy jakby przestały obowiązywać, a jeśli będzie się przestrzegać przyjętych zwy-

Tożsamość w czasach dekonstrukcji, w: *Oblicza tożsamości: perspektywa interdyscyplinarna*, red. B. Zimoń-Dubownik i M. Gamian-Wilk, Wrocław 2008, s. 19-30.

³⁸ Por. R. Styła, K. Jankowski, H. Suszek, *Skala niespójności Ja (SN-Ja)*, „Studia Psychologiczne”, 2010 nr 48(2), s. 31-43.

³⁹ Por. S. Turkle, *Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs*, „Mind, Culture and Activity” 3(1994), s. 158-167; P. Mazurek, *Tożsamość internauty. Płynność, zwielokrotnienie czy integracja?*, w: *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2005, s. 188.

⁴⁰ Por. U. Woźniak, *Tożsamość w narracjach internetowych*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura”, 2016 nr 8(2) *Cyfrowa humanistyka*, s. 97.

⁴¹ Por. Z. Płużek, *Psychologia pastoralna*, Kraków 2002, s. 41.

⁴² Por. P. Sztompka, *Socjologia: analiza społeczeństwa*, Kraków 2002, s. 275.

kle norm społecznych, to niemożliwe okaże się osiągnięcie wyznaczonych sobie celów⁴³.

Jeśli z zahamowaniem mamy do czynienia wtedy, gdy ktoś kontroluje swoje zachowanie, bo jest do tego przymuszony, bo obawia się oceny innych albo powstrzymuje go samoświadomość, to rozhamowanie nie jest prostym, symetrycznym brakiem zahamowań. Internetowe rozhamowanie jest zachowaniem się w sieci w sposób mniej zahamowany niż w prawdziwym życiu. Jest to zachowanie charakteryzujące się wyraźną redukcją troski o jego skutki⁴⁴.

Już w latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku Sara Kiesler i współpracownicy wykazali⁴⁵, że użytkownicy komputerów w celach komunikacyjnych przekraczają umowne granice między pracą a domem, mieszają komunikaty zawodowe z osobistymi, używają zamiennie języka specjalistycznego i kolokwialnego, lekceważą powszechne zwyczaje prywatności. Ponadto przewidywali, że komunikacja komputerowa stanie się z czasem jeszcze bardziej wyzwolona. Wiele późniejszych badań potwierdziło istnienie zjawiska niepożądania, wielokrotnie częstszego obrażania i zaczepki w interakcjach sieciowych w porównaniu z komunikacją *face to face*⁴⁶.

Internetowe rozhamowanie (*disinhibition*) łączy się najczęściej z dwiema formami zachowań o negatywnym wydźwięku: z obraźliwym zaczepianiem (*flaming*) oraz z nadmiernym ujawnianiem siebie (*self-disclosure*). *Flaming* obejmuje zachowania od bycia niemiłym przez stosowanie w komunikatach dużych liter i wykrzykników, aż do wyrażania emocji wobec innych użytkowników sieci. Poza zaczepkami, innym przykładem rozhamowania sieciowego jest ujawnianie siebie np. w bardzo intymnych zwierzeniach, zgłaszaniu przez pacjentów medycznych większej liczby symptomów i niepożądanych zachowań za pomocą komputera niż bezpośrednio, umieszczanie na stronach internetowych zastrzeżonych informacji osobistych.

Badacze wysuwają różne hipotezy wyjaśniające przyczyny rozhamowania w komunikacji zapośredniczonej komputerowo w porównaniu z komunikacją twarzą w twarz:

- deindywidualizacja w sytuacji, gdy użytkownicy pozostają anonimowi, bardziej koncentrują się na zadaniu niż na własnych standardach wewnętrznych, gdy osłabiona jest samoregulacja i samoświadomość⁴⁷,

⁴³ Por. K. Kmieciak-Baran, *Poczucie alienacji: destruktywne i konstruktywne sposoby minimalizacji*, Gdańsk 1995.

⁴⁴ Por. A.N. Joinson, dz. cyt., s. 138.

⁴⁵ Por. S. Kiesler, J. Siegal, T.W. McGuire, *Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication*, „American Psychologist” 1984, vol. 39(10), s. 1126.

⁴⁶ Por. A.N. Joinson, dz. cyt., s. 140.

⁴⁷ Por. S. Kiesler, J. Siegal, T.W. McGuire, dz. cyt., s. 1126.

- redukcja sygnałów społecznych wynikająca z ograniczonej liczby kanałów komunikacyjnych w sieci sprawia, że więcej uwagi poświęca się zadaniu niż odbiorcy, pomijane są sygnały statusu interlokutora,
- obniżony poziom obecności społecznej w stosunku do komunikacji twarzą w twarz sprawia, że mniej uwagi poświęca się uczestnikowi dyskusji, przez co komunikacja sieciowa staje się bardziej zdepersonalizowana, mniej przyjazna, mniej emocjonalna, a bardziej zorientowana na zadanie,
- wysoki poziom samoświadomości prywatnej, spadek samoświadomości publicznej i zanik lęku przed oceną powodują, że internauta zachowuje się w sposób mniej pożądanym społecznie,
- uaktywnienie społecznej tożsamości z powodu anonimowości i braku koncentracji na sobie jako indywiduum (deindywiduacja) prowadzi do regulacji zachowania na podstawie norm grupowych, a nie norm wewnętrznych danej osoby. W konsekwencji dochodzi do polaryzacji postaw, które stają się bardziej radykalne⁴⁸.

Rozhamowanie w Internecie wydaje się efektem silniejszej niż w kontakcie twarzą w twarz koncentracji na sobie⁴⁹ oraz kontekstu danego zachowania, który pozwala na prowadzenie odhamowanej formy kontaktu (np. przeszukiwanie sieci, udzielanie się w grupach wirtualnych). Skutki sieciowego rozhamowania są wielorakie i dalekosiężne. Dotyczą relacji interpersonalnych, funkcjonowania społecznego, więzi rodzinnych, procesów grupowych, a nawet ekonomii (ludzie mają tendencję do kupowania przez Internet rzeczy, których by nie kupili w prawdziwym świecie). Podkreśla się wpływ rozhamowania na funkcjonowanie społeczne widoczne na poziomie funkcjonowania rodziny. Osłabia się jej pozycja wśród innych grup odniesienia w Internecie, osłabiają się więzi rodzinne internautów, a także wzrasta akceptacja społecznych zachowań, pozwalających na nawiązywanie związków emocjonalnych, które nie posiadają związku z koncepcją rodziny⁵⁰. Rozhamowanie otwiera także drogę do rozmaitych form zachowań obraźliwych bądź niestosownie wrogich⁵¹, manipulacji, nadużyć czy stosowania przemocy.

⁴⁸ Por. A.N. Joinson, dz. cyt., s. 146-149.

⁴⁹ Por. K. Matheson, M.P. Zanna, *The impact of computer-mediated communication on self-awareness*, „Computers in Human Behavior” 1988, vol. 4(3), s. 221-233.

⁵⁰ Por. L. Kocik, *Rodzina w obliczu wartości i wzorów życia ponowoczesnego świata*, Kraków 2006, s. 358.

⁵¹ Chociaż grupy internetowe starają się zredukować zachowania upośledzające komunikację za pomocą komputera, to jednak ustalone normy (netetykieta) nie są wszędzie takie same. To, co jest potępiane przez jedną grupę, będzie dopuszczalne w innej (por. G. Riva, dz. cyt., s. 79-80).

5. NARCISSURFING I NADMIERNE UJAWNIANIE SIEBIE (*SELF-DISCLOSURE*)

Zdaniem wielu badaczy budowane w Internecie relacje bardzo mocno są nasycone narcyzmem. Jak stwierdzają, powszechne korzystanie z Internetu znacząco wzmacnia narcystyczne inklinacje człowieka zarówno w jego aspekcie indywidualnym, jak i kulturowym⁵². Choć kultura narcyzmu opisana została przez amerykańskiego historyka Christophera Lascha już w latach siedemdziesiątych ubiegłego stulecia⁵³, a więc przed rozpowszechnieniem się Internetu, to okazało się, że media wirtualne szczególnie sprzyjają zachowaniom narcystycznym. Jest to wyraźnie widoczne od czasu, gdy dla net-generacji stały się integralnym i immanentnym elementem codzienności. Obecnie bowiem, bardziej niż kiedykolwiek wcześniej, Internet ześrodkował na „ja” i wykreował narcyzm jako cechę charakteru e-osobowości, przejawiającej tendencje wielkościowe oraz potrzebę podziwu⁵⁴. Sieć oferuje szersze niż gdziekolwiek indziej możliwości kształtowania swojego wizerunku, poszukiwania znajomych, z którymi można podzielić się swoimi problemami⁵⁵. Stąd obecnie mówi się o kulturze narcyzmu cyfrowego⁵⁶, czy nawet o swoistej epidemii narcyzmu⁵⁷. Natomiast wyszukiwanie *online* treści na swój temat oraz przemożna potrzeba informowania o sobie otrzymały już swoje własne określenie – *narcissurfing*⁵⁸. Według badaczy znamiona narcyzmu noszą takie zachowania w sieci jak obsesyjne przeglądanie własnych profili, umieszczanie *selfie*, czy budowanie zafałszowanych, „ulepszonych” tożsamości w sieci⁵⁹.

Faktem jest, że coraz więcej osób tworzy w sieci własne strony domowe, prowadzi konta na portalach społecznościowych, gdzie umieszczają swoje komentarze, prywatne zdjęcia i filmy. Wirtualna rzeczywistość rozbudza skłon-

⁵² Por. E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, tłum. R. Andruszko, Kraków 2012; L.E. Buffardi, *Narcissism and the World Wide Web*, w: *The Handbook of Narcissism and Narcissistic Personality Disorder: Theoretical Approaches, Empirical Findings, and Treatments*, red. W.K. Campbell, J.D. Miller, New Jersey 2011, s. 371-381; H. Cai, V.S.Y. Kwan, C. Sedikides, *A sociocultural approach to narcissism: The case of modern China*, „European Journal of Personality”, 26(2012), s. 529-535; J. Twenge, *Generation Me – Revised and Updated: Why Today’s Young Americans Are More Confident, Assertive, Entitled – and More Miserable Than Ever Before*, New York 2014.

⁵³ Por. Ch. Lasch, *Kultura narcyzmu*, tłum. G. Ptaszek, A. Skrzypek, Warszawa 2015.

⁵⁴ Por. E. Aboujaoude, dz. cyt., s. 64, 66.

⁵⁵ Por. A. Klimczuk, *Eksperci i narcyzm kulturowy – próba analizy wzajemnych relacji*, w: *Narcyzm: jednostka – społeczeństwo – kultura*, red. J. Sieradzan, Białystok 2011, s. 233.

⁵⁶ Por. M. Szpunar, *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Kraków 2016.

⁵⁷ Por. J.M. Twenge, W.K. Campbell, *The Narcissism Epidemic: Living in the Age of Entitlement*, New York: Free Press 2009.

⁵⁸ Por. M. Szpunar, *Kultura cyfrowego narcyzmu...*, dz. cyt.

⁵⁹ Por. Ł. Kaprańska, A. Maksymowicz, „Internet? Zapomnij o prywatności”. *Rozważania o ekshibicjonizmie w dobie Internetu i nowych technologii*, w: *Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 62.

ność ludzi do otwartości i dzielenia się. Internauta ma poczucie, że osoby po drugiej stronie komputera są mu bardziej przyjazne i bliskie niż te, które spotyka na co dzień. Chętnie opowiada im o sobie, czuje do nich sympatię i okazuje wiele emocji. Łatwo koncentruje się na sobie, na własnych słowach i odczuciach, które chce im pokazać⁶⁰. Internet zachęca go do spędzania czasu na budowaniu i nieustannym szlifowaniu swoich sieciowych tożsamości, które tworzy na użytek interlokutorów. Prowadzi to do koncentrowania się na własnym „ja”. Ponadto wzmagają się poczucie, że inni interesują się nim i jego życiem. Tak się dzieje szczególnie wtedy, gdy komuś trudno odnaleźć się w naturalnej rzeczywistości, gdy ma kłopoty w nawiązywaniu kontaktów i czuje się odrzuconym lub nieakceptowanym. Internauta zapatrzony w siebie może bezkrytycznie sądzić, że inni podzielają jego zainteresowania. Jedną z cech takiego egocentryzmu jest wyobrażenie sobie wyimaginowanej publiczności, która może liczyć miliony, ale równie dobrze może być bliska zeru⁶¹. Aby wzmocnić swoje samopoczucie, na portalach społecznościowych kolekcjonuje się nawet nieautentyczne przyjaźnie. Zdobycie jak największej liczby znajomych zapewnia bowiem poczucie większej popularności. Znakami rozpoznawczymi bycia popularnym na portalach jest pogoń za tzw. fejmem oraz chęć wzbogacenia się o jak największą liczbę lajków⁶². W ten sposób portale społecznościowe stają się „kulturą upozorowania”, gdzie „facebookowa wystylizowana maska stanowi remedium na problemy życiowe i kompensuje brak sukcesów w realnym życiu”⁶³.

Dlatego też w sieci mamy obecnie do czynienia z prawdziwym zalewem fotografii narcystycznej (np. *selfie* – zdjęcia „z ręki”, wykonywane samemu sobie)⁶⁴. Aby zaistnieć, zostać zauważonym, internauci próbują za wszelką cenę zwrócić na siebie uwagę. Najlepiej czymś bulwersującym, nawet za pomocą prowokacyjnych, intymnych zdjęć. Magdalena Wasylewicz przytacza wyniki badań przeprowadzonych w 2014 roku wśród 1235 uczniów ze szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych: prawie połowa (47,5%) z nich deklarowała prezentowanie swoich własnych zdjęć w sieci. A według innych przytoczonych badań co dziewiąty nastolatek wysyłał za pośrednictwem elektronicznych multimedii swoje roznieglizowane zdjęcia⁶⁵. Tak wielką aktywność

⁶⁰ Por. P. Wallace, dz. cyt., s. 199.

⁶¹ Por. tamże, s. 50-51.

⁶² Por. M. Dubis, *Agresja w cyberprzestrzeni jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*, „General and Professional Education”, 1(2016), s. 22.

⁶³ M. Szpunar, *Od narcyzmu jednostki do kultury narcyzmu*, „Kultura – Media – Teologia”, 18(2014), s. 115.

⁶⁴ Por. K. Olechnicki, *Fotoblogi, pamiętniki z opeją przekazu. Fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej*, Warszawa 2009, s. 42.

⁶⁵ Por. M. Wasylewicz, „Komunikowanie o sobie” w internecie w dobie dominacji Ikonosfery, „Edukacja – Technika – Informatyka”, 2016 nr 3(17), s. 174.

w upublicznianiu swoich fotografii czy filmów można wyjaśnić jako próbę budowania własnej tożsamości na podstawie interakcji z wirtualnymi partnerami albo jako traktowanie sieci jako laboratorium, w którym można wypróbować rozmaite koncepcje siebie i testować granice swobody w odgrywanych przez siebie rolach⁶⁶.

Narcyzm, jak pokazują badania użytkowników Facebooka, należy do podstawowych sił psychicznych składających się na wirtualne „ja” internautów⁶⁷. Wyraźne skłonności narcystyczne posiadają ci z nich, którzy prowadzą intensywną autopromocję, mają liczne grono znajomych, długie samoopisy oraz przynależą do wielu wirtualnych grup (koreluje z wynikami skali narcyzmu *Narcissistic Personality Inventory* – NPI⁶⁸), czyli są osobami, które epatują egocentryzmem, autoreklamą, zapatrzone w siebie rzadko udzielają informacji zwrotnych i są mało zainteresowane informacjami pochodzącymi od swoich rozmówców, które nie dotyczą ich samych.

Internet powstał w celu usprawnienia komunikacji⁶⁹ i chociaż, jak wykazano wcześniej, od początku wzmacniał interakcje międzyludzkie, to jednak wydaje się, że często prowadzi do egocentrycznego skupienia się na samym sobie i na własnych internetowych prezentacjach. Cyfrowy narcyzm przejawia się w kompulsywnym przeglądaniu się w wirtualnym lustrze, którego odbicie stanowią patrzący inni. Wirtualne kontakty z innymi okazują się jednak dość powierzchowną formą okazywania aprobaty⁷⁰. Wzmacniając postawy egoistyczne, rozwijając samolubstwo, Internet zamiast łączyć ludzi, może przyczyniać się do pogłębienia izolacji i silniejszego odczuwania osamotnienia pomimo życia w kręgu najbliższych osób⁷¹.

Poszukując odpowiedzi na pytanie, dlaczego Internet, będący narzędziem zwiększającym możliwości komunikacji, znacząco wpływa na wzrost narcyzmu, podkreślić trzeba niepowtarzalną specyfikę technologiczną i komunikacyjną tego medium w porównaniu z tradycyjnymi mediami gromadzenia i wymiany informacji. Jest nią po pierwsze sama technologia, która pozwala na szybki dostęp do wszelakich informacji, a jednocześnie personalizuje ten dostęp. Pod drugie, specyfiką sieci są przyjęte reguły komunikacji, dopuszczają-

⁶⁶ Por. tamże, s. 176.

⁶⁷ Por. O. Siemieniecka, G. Karwasz, *Internetowa tożsamość – czyli o kreowaniu własnego ID, w: Oblicza Internetu. Steciowe dyskursy. (Roz)poznawanie cyfrowego świata*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2014, s. 26-27.

⁶⁸ Por. L.E. Buffardi, W.K. Campbell, *Narcissism and Social Networking WebSites*, „Personality and Social Psychology Bulletin” 2008 vol. 34(10), s. 1306.

⁶⁹ Por. B. Aouil, *Komunikowanie się w Internecie – narzędzia, specyfika i właściwości*, w: *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008, s. 13-15.

⁷⁰ Por. M. Szpunar, *Kultura cyfrowego narcyzmu...*, dz. cyt.

⁷¹ Por. Z. Melosik, *Mass media i przemiany kultury współczesnej*, w: *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Warszawa 2007, s. 89.

ce m.in. anonimowość. Te właściwości sprawiają, że Internet stał się źródłem niedostępnych wcześniej doświadczeń, sposobów zaspokajania potrzeb oraz możliwości działania. Niektóre z tych możliwości sprzyjają nasileniu się lub utrwalaniu tendencji narcystycznych. Anna Tylikowska wylicza kilka czynników powodujących sieciową aktywizację narcystycznych cech i zachowań⁷²:

- nieograniczony dostęp do wiedzy (niezależnie od pory dnia i miejsca pobytu), nawet przez pozornie bierne czytanie i oglądanie zawartości stron internetowych, może zrodzić poczucie wszechmocy i prowadzić do przeszacowywania własnych umiejętności;
- personalizacja przeglądarek, które dostosowują wyniki do upodobań danego internauty, może u niego spowodować nieuzasadniony wzrost poczucia własnego znaczenia;
- zaspokajanie potrzeb, które w realnym świecie uznawane są za błahę, zbyt dziecinne, aspołeczne lub niezgodne z obyczajowością, co sprawia, że internauta może poczuć się coraz bardziej uprzywilejowany⁷³;
- pobudzanie tendencji agresywnych i skłonności do cyberprzemocy (np. w grach) wzmacnia narcystyczne poczucie wyższości, wyjątkowości i uprzywilejowania, brak empatii oraz fantazjowanie o własnych nieograniczonych możliwościach⁷⁴;
- nieograniczony dostęp do zasobów informacyjnych wzmacnia impulsywność typową dla zaburzeń osobowości oraz osłabia samokontrolę⁷⁵;
- możliwość afirmującej „ja” autoprezentacji, połączonej z unikaniem w sieci negatywnych informacji zwrotnych, wzmacnia kluczowe charakterystyki narcyzmu⁷⁶;
- stwarzanie przez serwisy społecznościowe lub fora dyskusyjne okazji do nawiązywania relacji powierzchownych, nie angażujących emocji, które można zerwać, gdy tylko przestaną satysfakcjonować⁷⁷;
- możliwość wykorzystywania informacji udostępnianych przez innych do budowania własnego wizerunku w połączeniu z manipulowaniem informacjami zwrotnymi mogą zniekształcać spostrzeganie granicy dzielącej „ja” od innych (typowe dla narcyza);

⁷² Por. A. Tylikowska, *Narcyzm a Internet: analiza przyczyn „narcystycznej epidemii” w świetle teorii Dynamiki Spiralnej*, w: *Człowiek zalogowany 4. Człowiek społeczny w przestrzeni Internetu*, red. W.B. Gulla, M. Wysocka-Pelczyk, Kraków 2015, s. 160-161.

⁷³ Por. E. Aboujaoude, dz. cyt., s. 68.

⁷⁴ Por. E.J. Kim, K. Namkong, T. Ku, S.J. Kim, *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*, „European Psychiatry”, 23(2008), s. 212-218.

⁷⁵ Por. E. Aboujaoude, dz. cyt.

⁷⁶ Por. S. Mehdizadeh, *Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on Facebook*, „Cyberpsychology, Behavior and Social Networking”, 13(2010), s. 357-364.

⁷⁷ Por. tamże.

- ogrom zawartych w sieci informacji powoduje, że aby zostać dostrzeżonym, trzeba się wyróżnić przez stosowanie w autoprezentacji takich re-guł gry jak brak samokrytycyzmu, ignorowanie negatywnych informacji zwrotnych oraz podkreślanie własnej wyjątkowości.

Analiza wyników badań prowadzonych w tym kierunku pozwala wnioskować, że choć Internet może wpływać na wzrost indywidualnych wskaźników narcyzmu, to nie stanowi jednak jedynej przyczyny tego wzrostu. Anna Tylikowska wykazuje, że zasadniczą przyczyną nasilania się jednostkowego i kulturowego narcyzmu mogą być naturalne, rozwojowe przemiany ludzkiej świadomości, które dokonują się w długich odcinkach czasu⁷⁸ i są elementem kultury współczesnego świata.

6. IMAGOLOGIA I IMPERIALIZM KULTUROWY

Internet, jak mało który środek masowego przekazu, gwałtownie przyspieszył przebieg procesu globalizacji, wzmacniając poczucie, że świat stanowi jedną całość. Zaludniona przez miliony użytkowników cyberprzestrzeń wzmacnia poczucie, że wszystkie wydarzenia, nawet te z najbardziej oddalonych rejonów globu, dzieją się równocześnie i są równie bliskie jak te, które mają miejsce na własnym podwórku. Choć do sieci włączają się internauci z całego świata i pochodzący z zupełnie różnych środowisk, to korzystając z wielokrotnego powielania tych samych globalnych informacji, zaczynają odkrywać jedność zbudowaną na tych samych wartościach. Zjawisko to sprzyja przyjmowaniu nowych, globalnych wzorców kulturowych tworzących specyficzną cywilizację, niepodobną do czegokolwiek, co istniało w „prawdziwym świecie”⁷⁹. Ta wspólna metakultura znacząco wpływa na zmianę życia codziennego internautów.

Przejęty przez Internet obraz życia zmienia rzeczywistość, co wzmacnia proces nazwany przez Milana Kunderę imagologią, czyli podmienianiem rzeczywistości⁸⁰. Ten, rządzony logiką mass mediów proces, wpływa zarówno na zachowania, jak i na poglądy filozoficzne czy nawet na wybory estetyczne, które zaczynają mieć charakter globalny i zuniformizowany. Piotr Sztompka taki proces określa mianem imperializmu kulturowego, bo globalna uniformizacja raczej sprzyja rozprzestrzenianiu się kultury zachodniej, z dominacją Ameryki,

⁷⁸ Por. A. Tylikowska, dz. cyt., s. 162.

⁷⁹ Por. J. R. Levine, C. Baroudi, *Sekrety internetu*, oprac. wersji pol. N. Svolkien-LLoyd i in. Warszawa 1995, s. 29.

⁸⁰ Por. M. Kundera, *Nieśmiertelność*, tłum. M. Bieńczyk, Warszawa 2002.

a coraz bardziej łączy się z regresem, a nawet zanikiem kultur narodowych⁸¹, będących przestrzenią porozumienia ludzi posługujących się tym samym językiem. W miejsce kultury narodowej wchodzi kultura globalna. Następuje homogenizacja treści kultur wysokich oraz ich przekształcenie w postmodernistyczną grę symboli⁸². Zbyszko Melosik wskazuje, że taki proces uniformizacji kulturowej powoduje wykształcenie się tożsamości przeźroczystej, czyli tożsamości jednolitej na całym świecie, a przy tym niewrażliwej na różnice kulturowe⁸³. Co, jak wskazuje Barbara Ostafińska-Molik, przyczynia się do zmian w kulturowych zwyczajach, do ich przemierzania, a nawet do zapomnienia poszczególnych tradycji i zanikania znaczeń tradycyjnych symboli⁸⁴.

PODSUMOWANIE

Analiza publikacji na temat konsekwencji korzystania z technologii informacyjnych wskazuje, że o istniejących zagrożeniach napisano już wiele i to w świetle różnych dyscyplin naukowych. Jednakże dyskusje na ten temat mają często charakter uproszczony i daleki do udokumentowanych danych empirycznych. Szereg stwierdzeń opiera się na stereotypach lub na generalizacji pojedynczych przypadków. Ponadto brakuje precyzyjnego rozróżnienia pomiędzy ryzykiem potencjalnym a poważnym, a stopień tego ryzyka często zależy od kontekstu, który sprawia, że w poszczególnych sytuacjach szkodliwość nie zawsze jest jednakowa. Łatwo w takich rozważaniach przyjąć optykę jednowymiarową, prowadzącą do zniekształcenia dość złożonej problematyki. Tymczasem nieadekwatny do rzeczywistości obraz zagrożeń może w sposób znaczący udaremniać działania profilaktyczne czy wychowawcze⁸⁵.

Po kilku dekadach funkcjonowania Internetu wyraźnie już widać, że komunikowanie się w cyberprzestrzeni powoduje powstawanie nowych fenomenów społecznych, które można rozmaicie oceniać. Powyższe analizy, nawet jeśli koncentrowały się na negatywnych aspektach psychospołecznych korzystania z nowych technologii informatycznych i komunikacji wirtualnej, nie miały na

⁸¹ Por. P. Sztompka, dz. cyt., s. 244.

⁸² Por. W. Furmanek, dz. cyt., s. 35.

⁸³ Por. Z. Melosik, *Młodzież a przemiany kultury współczesnej*, w: *Młodzież wobec (nie)gościnniej przeszłości*, red. R. Leppert, Z. Melosik, B. Wojtasik, Wrocław 2005, s. 24.

⁸⁴ Znaczące są wyniki badań Barbary Ostafińskiej-Molik przeprowadzonych w 2009 roku na grupie 300 uczniów w dwóch województwach: śląskim i małopolskim, w których na pytanie: Z czym kojarzy ci się „madonna”, 73% młodzieży wskazało na amerykańską piosenkarkę, 5% na Matkę Boską, a 10% wskazało zarówno piosenkarkę, jak i Matkę Jezusa (por. *Dzieci i młodzież wobec obcych wzorców kulturowych. Wybrane aspekty*, w: *Dzieci i młodzież w niegościnnym świecie. Zagrożenia rozwojowe i społeczne*, red. E. Wysocka, Warszawa 2012, s. 144-150).

⁸⁵ Por. J. Pyżalski, *Dzieci ...*, dz. cyt., s. 160-161.

celu zasiania ziaren sceptycyzmu ani potępienia. W każdej sferze życia i aktywności przestrzeń wirtualna pozostaje bowiem dla człowieka wielką szansą. Wszystko zależy od tego, kto danego narzędzia używa i jakimi wartościami się kieruje. Internet może służyć rozwojowi, edukacji, lepszej komunikacji, biznesowi, a także rozrywce. Należy uwzględniać zasady psychoprofilaktyki, która może i powinna chronić przed zagrożeniami. W tym celu trzeba ciągle poszukiwać nowych sposobów i form edukacji do korzystania z Internetu, które będą dostosowane do każdego pokolenia internautów.

W początkowym okresie Internet wykorzystywały elity, a wielu obawiało się cybernetycznego wykluczenia. Dzisiaj dorastające dzieci i młodzież stanowią już e-pokolenie, które permanentnie korzysta z tego środka komunikacji. Nie oznacza to, że wirtualna rzeczywistość została oswojona i niebezpieczeństwa dla tego e-pokolenia straciły już swoje znaczenie. We wszystkich epokach historii ludzkości kultura rozwijała się zawsze po to, aby pomóc człowiekowi w panowaniu nad rzeczywistością, która go chwilami przerastała. Dzisiaj jesteśmy świadkami przemiany kulturowej, która zachodzi właśnie z powodu konfrontacji z nowymi cybernetycznymi wyzwaniami. Internet rozwija się niezwykle dynamicznie, bo zaspokaja potrzeby coraz większej liczby współczesnych użytkowników. Należy jednak zwracać uwagę na realizację tych potrzeb u młodych internautów, którzy jeszcze nie osiągnęli poziomu wystarczającej dojrzałości osobowej, którzy dopiero kształtują swoją tożsamość i postawy życiowe, aby nie stali się ofiarami niebezpieczeństw wynikających z dominacji potrzeb niższych (podstawowych), nad potrzebami i wartościami wyższymi, personalistycznymi i duchowymi.

BIBLIOGRAFIA

- Aboujaoude E., *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, tłum. R. Andruszko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Amichai-Hamburger Y., Wainapel G., Fox S., *On the Internet no one knows I'm an introvert: Extroversion, neuroticism, and Internet interaction*, „CyberPsychology & Behavior” 5(2002), s. 125-128.
- Aouil B., *Komunikowanie się w Internecie – narzędzia, specyfika i właściwości*, w: *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2008, s. 13-15.
- Ballard J.D., Hornik J.G., McKenzie D., *Technological facilitation of terrorism: definitional, legal, and policy issues*, „American Behavioral Scientist”, 5(2002), s. 989-1016..
- Bargh J.A., McKenna K.Y.A., *Internet a życie społeczne*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 34-35.
- Buffardi L.E., Campbell W.K., *Narcissism and Social Networking WebSites*, „Personality and Social Psychology Bulletin”, 2008 vol. 34(10), s. 1303-1314.
- Buffardi L.E., *Narcissism and the World Wide Web*, w: *The Handbook of Narcissism and Narcissistic Personality Disorder: Theoretical Approaches, Empirical Findings, and Treatments*, red. W.K. Campbell, J.D. Miller, John Wiley & Sons Inc., New Jersey 2011, s. 371-381.

- Cai H., Kwan V.S.Y., Sedikides C., *A sociocultural approach to narcissism: The case of modern China*, „European Journal of Personality”, 26(2012), s. 529-535.
- Cwalina W., *Generacja Y –ponury mit czy obiecująca rzeczywistość*, w: *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, red. T. Zasępa i R. Chmura, Częstochowa 2001, s. 29-42.
- Dubis M., *Agresja w cyberprzestrzeni jako nowe ryzykowne zachowanie młodzieży*, „General and Professional Education”, 1(2016) s. 16-25.
- Erikson E.H., *Tożsamość a cykl życia*, tłum. M. Żywicki, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2004.
- Furmanek W., *Zagrożenia wynikające z rozwoju technologii informacyjnych*, „Dydaktyka informatyki” 2014 nr 9, s. 22-35.
- Giddens A., *Nowoczesność i tożsamość. „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, tłum. A. Szulżycka, PWN, Warszawa 2007.
- Grzenia J., *Komunikacja językowa w Internecie*, PWN, Warszawa 2007.
- Hamman R.B., *Computer networks linking communities: A study of the effects of computer network use upon pre-existing communities*, w: *Virtualle Gruppen-Charakteristika und Problemdimensionen (Virtual groups: Characteristics and problematic dimensions)*, red. U. Thiedke, West-deutscher Verlag, Wiesbaden 1999.
- Hankała A., *Interakcje pedagogiczne w nauczaniu na odległość z perspektywy psychologii*, w: *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, red. M. Tanaś, „Impuls”, Warszawa-Kraków 2004, s. 17-29.
- Hargittai E., *Digital na(t)ives? Variation in internet skills and uses among members of the „net generation”*, „Sociological Inquiry” 2010 vol. 80(1), s. 92-113.
- Jędrzejko M., Morańska D., *Uzależnienie czy cyberzaburzenie?*, w: *Pułapki współczesności. Człowiek wobec uzależnień. Wybrane problemy*, red. M. Jędrzejko, M. Natczuk-Gwoździewicz, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2013, s. 137-150.
- Joinson A.N., *Przyczyny i skutki rozhamowanego zachowania w Internecie*, red. W.J. Pałuchowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 138-153.
- Juza M., *Elitarne i masowe formy komunikacyjnego wykorzystania Internetu*, w: *Re: Internet. Polskie konteksty i interpretacje*, red. Ł. Jonak, P. Mazurek, M. Olcoń, A. Przybylska, A. Tarkowski, J.M. Zając, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006, s. 70-71.
- Kapralska Ł., Maksymowicz A., *„Internet? Zapomnij o prywatności”*. *Rozważania o ekshibicjonizmie w dobie Internetu i nowych technologii*, w: *Technologiczno-społeczne oblicza XXI wieku*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Wydawnictwo LIBRON – Filip, Kraków 2016, s. 51-74.
- Kiesler S., Kraut R., Cummings J., Boneva B., Helgeson V., Crawford A., *Internet Evolution and Social Impact*, „IT & SOCIETY”, 2002 vol. 1(1), s. 128-129.
- Kiesler S., Siegal J., McGuire T.W., *Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication*, „American Psychologist” 1984 vol. 39(10), s. 1123-1134.
- Kim E.J., Namkong K., Ku T., Kim S.J., *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits*, „European Psychiatry”, 2008 vol. 23, s. 212-218.
- Klimczuk A., *Eksperci i narcyzm kulturowy – próba analizy wzajemnych relacji*, w: *Narcyzm: jedność – społeczeństwo – kultura*, red. J. Sieradzan, Uniwersytet w Białymstoku, Białystok 2011, s. 218-255.
- Kmiecik-Baran K., *Poczucie alienacji: destruktywne i konstruktywne sposoby minimalizacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1995.
- Kocic L., *Rodzina w obliczu wartości i wzorów życia ponowoczesnego świata*, Oficyna Wydawnicza AFM, Kraków 2006.
- Kowalski S., *Tożsamość w sieci*, w: *Manipulacja, media, edukacja*, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2007, s. 378-379.
- Kraut R., Kiesler S., Boneva B., Cummings J., Helgeson V., Crawford A., *Internet Paradox Revisited*, „Journal of Social Issues” 2002, nr 58 (1), s. 47-74.

- Kraut R., Patterson M., Lundmark V., Kiesler S., Mukopadhyay T., Scherlis W., *Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?*, „American Psychologist” 1998, nr 53(9), s. 1017-1031.
- Kundera M., *Nieśmiertelność*, tłum. M. Bieńczyk, WAB, Warszawa 2002.
- Lasch Ch., *Kultura narcyzmu*, tłum. G. Ptaszek, A. Skrzypek, Wydawnictwo Sedno, Warszawa 2015.
- Levine J.R., Baroudi C., *Sekrety internetu*, oprac. wersji pol. N. Svolkien-Lloyd i in., Oficyna Wydawnicza READ ME, Warszawa 1995.
- Lipińska J., *Tożsamość sieciowa*, w: *Komunikacja społeczna w świecie wirtualnym*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2008, s. 214.
- Maj B., *Miejsce komunikacji wirtualnej – w odniesieniu do rzeczywistości – we współczesnym świecie*, w: *Wartości w komunikowaniu*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2009, s. 181-182.
- Matheson K., Zanna M.P., *The impact of computer-mediated communication on self-awareness*, „Computers in Human Behavior”, 1988 vol. 4(3), s. 221-233.
- Mazurek P., *Tożsamość internauty. Płynność, zwielokrotnienie czy integracja?*, w: *Oblicza Internetu. Internet a globalne społeczeństwo informacyjne*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej, Elbląg 2005, s. 187-192.
- Mehdizadeh S., *Self-presentation 2.0: Narcissism and self-esteem on Facebook*, „Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking”, 13(2010), s. 357-364.
- Melosik Z., *Mass media i przemiany kultury współczesnej*, w: *Pedagogika medialna*, red. B. Siemieniecki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2007, s. 89-120.
- Melosik Z., *Młodzież a przemiany kultury współczesnej*, w: *Młodzież wobec (nie)gościnnej przyszłości*, red. R. Leppert, Z. Melosik, B. Wojtasik, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005, s. 20-24.
- Nie N.H., Erbring L., *Internet and society*, „Stanford Institute for the Quantitative Study of Society” 2000 (3) s. 14-19.
- Olechnicki K., *Fotoblogi, pamiętniki z opcją przekazu. Fotografia i fotoblogerzy w kulturze konsumpcyjnej*, WAI P, Warszawa 2009.
- Oleś P.K., *O różnych rodzajach tożsamości oraz ich stałości i zmianie*, w: *Tożsamość i jej przemiany a kultura*, red. P.K. Oleś i A. Batory, Wydawnictwo KUL, Lublin 2008, s. 41-84.
- Oleś P.K., *Wprowadzenie do psychologii osobowości*, Wydawnictwo „Scholar”, Warszawa 2009.
- Ostafińska-Molik B., *Dzieci i młodzież wobec obcych wzorców kulturowych. Wybrane aspekty*, w: *Dzieci i młodzież w niegościnnym świecie. Zagrożenia rozwojowe i społeczne*, red. E. Wysocka, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2012, s. 144-150.
- Plużek Z., *Psychologia pastoralna*, Instytut Teologiczny Księży Misjonarzy, Kraków 2002.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbulling jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012.
- Pyżalski J., *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, w: *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017, s. 160-164.
- Riva G., *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: terażniejszość i przyszłość interakcji, opartych na technice*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 78-98.
- Siemieniecka O., Karwasz G., *Internetowa tożsamość – czyli o kreowaniu własnego ID*, w: *Oblicza Internetu. Sieciowe dyskursy. (Roz)poznawanie cyfrowego świata*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej, Elbląg 2014, s. 26-27.
- Soiński B.J., *Psychopedagogiczne wyzwania komunikacji wirtualnej*, w: *Nowe przestrzenie proklamacji Słowa*, red. J. Szpet, RW WT UAM, Poznań 2015, s. 28-30.

- Straś-Romanowska M., *Tożsamość w czasach dekonstrukcji*, w: *Oblicza tożsamości: perspektywa interdyscyplinarna*, red. B. Zimoń-Dubownik i M. Gamian-Wilk, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2008, s. 19-30.
- Styła R., Jankowski K., Suszek H., *Skala niespójności Ja (SN-Ja)*, „Studia Psychologiczne”, 2010 nr 48(2), s. 31-43.
- Subrahmanyam K., Greenfield P.M., Tynes B., *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 171-172.
- Szpunar M., *Kultura cyfrowego narcyzmu*, Wydawnictwa AGH, Kraków 2016.
- Szpunar M., *Od narcyzmu jednostki do kultury narcyzmu*, „Kultura – Media – Teologia”, 18(2014), s. 106-116.
- Sztompka P., *Socjologia: analiza społeczeństwa*, Znak, Kraków 2002.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość. Jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, tłum. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Turkle S., *Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs*, „Mind, Culture and Activity” 3(1994), s. 158-167.
- Twenge J., *Generation Me – Revised and Updated: Why Today's Young Americans Are More Confident, Assertive, Entitled – and More Miserable Than Ever Before.*, Simon and Schuster, Inc., New York 2014.
- Twenge J.M., Campbell W.K., *The Narcissism Epidemic: Living in the Age of Entitlement*, Free Press, New York 2009.
- Tylikowska A., *Narcyzm a Internet: analiza przyczyn „narcystycznej epidemii” w świetle teorii Dynamiki Spiralnej*, w: *Człowiek zalogowany 4. Człowiek społeczny w przestrzeni Internetu*, red. W.B. Gulla, M. Wysocka-Pelczyk, Biblioteka Jagiellońska, Kraków 2015, s. 160-162.
- Wallace P., *Psychologia Internetu*, tłum. T. Hornowski, Dom Wydawniczy Rebis, Kraków 2000.
- Wasylewicz M., „Komunikowanie o sobie” w internecie w dobie dominacji Ikonosfery, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2016 nr 3(17), s. 174-176.
- Woźniak U., *Tożsamość w narracjach internetowych*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura”, 2016 nr 8(2) *Cyfrowa humanistyka*, s. 85-99.

SELECTED PSYCHOSOCIAL CONSEQUENCES THE USE OF NEW DIGITAL TECHNOLOGIES

SUMMARY

Cybernetisation of the world has been immeasurably beneficial for humans, although many researchers notice also certain side effects of this process. This article shows some threats for the psychosocial functioning of people posed by using new electronic media. The author points out and analyses such cyber threats as: interpersonal communication disorders caused by excessive use of cyberspace, social isolation and alienation, anonymity and identity manipulation, flaming, narcissurfing and excessive self-disclosure, imagology and cultural imperialism.

Keywords: flaming, identity manipulation, imagology, Internet, interpersonal communication, social isolation, social alienation, narcissurfing

IWONA NIEWIADOMSKA
WERONIKA AUGUSTYNOWICZ

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II
Wydział Nauk Społecznych

Wybrane konsekwencje psychospołeczne korzystania z nowych technologii cyfrowych

Koniec XX, początek XXI wieku to czas dynamicznych przemian informacyjno-komunikacyjnych, które zyskały miano „trzeciej rewolucji przemysłowej”. Człowiek we współczesnym świecie stoi przed wyzwaniem ciągłego przyswajania nowych informacji, nabywania wiedzy oraz doskonalenia umiejętności. Szybko rozwijająca się technologia ma wpływ na wszystkie obszary życia jednostki – funkcjonowanie rodzinne, relacje międzyludzkie, komunikację społeczną, pracę, zdrowie fizyczne i psychiczne¹. Postępująca rewolucja informacyjna związana jest z rozwojem nowych mediów – telefonia komórkowa, komputer, Internet, interaktywna telewizja². Świat tych nowości technologicznych nie jest alternatywą, lecz częścią rzeczywistości, w której funkcjonuje współczesny człowiek³. Rzeczywistość ta zyskała miano społeczeństwa informacyjnego⁴,

¹ Por. I. Niewiadomska, J. Chwaszcz, W. Augustynowicz, R.P. Bartczuk, *Readaptacja społeczno-zawodowa więźniów. Narzędzia do diagnozowania potencjału readaptacyjnego i kapitału wspierającego*, Lublin 2014.

² Por. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek, *Wprowadzenie*, w: *Komunikacja w cyberswiecie*, red. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek, Radom 2012, s. 11-17.

³ Por. B. Maj, *Media elektroniczne jako środowisko komunikacyjne współczesnego człowieka*, w: *Komunikacja wobec wyzwań współczesności*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, I. Jagoszewska, Toruń 2011, s. 118.

⁴ Por. K. Doktorowicz, *Problematyka społeczeństwa informacyjnego. Teoria, doświadczenie, polityka*, w: *Komunikacja we współczesnym społeczeństwie. Edukacja – strategie – wyzwania*, red. W. Świerczyńska-Głownia, A. Wąsiński, Bielsko-Biała 2011, s. 22-37; por. społeczeństwo medialne

a osoby urodzone w rozwijającym się świecie technologicznych innowacji nazywane są pokoleniem Z⁵.

Życie w dynamicznie zmieniającym się społeczeństwie stawia przed jego członkami wyzwanie odpowiedzialnego korzystania z mediów, w tym z urządzeń mobilnych i globalnej sieci Internet. Niestety, nie wszystkim udaje się sprostać temu zadaniu. Od lat bowiem obserwujemy rozwój tak zwanych nowych uzależnień, które przyjęto nazywać uzależnieniami behawioralnymi lub czynnościowymi, a wśród nich sieciorolizmu (*action addiction, behavioral dependency*)⁶.

W świetle definicji z uzależnieniem spotykamy się w przypadku kontaktu człowieka z określonego rodzaju substancją chemiczną, obecnie zjawisko to zostało rozszerzone na nieprawidłowy kontakt człowieka z różnymi zachowaniami⁷. A więc, mianem uzależnień behawioralnych określane są zaburzenia zachowania o charakterze nałogowym, niezwiązane z używaniem substancji psychoaktywnych⁸. Do grupy tych uzależnień zalicza się zaburzenia uprawiania hazardu oraz szereg zachowań kompulsywnych związanych z: Internetem i grami, zakupami, seksem, pracą, ćwiczeniami fizycznymi, zdrowym odżywianiem czy opalaniem (DSM-5). Dodatkowo wyróżnić możemy fonoholizm – nałogowe używanie telefonu komórkowego⁹. Obecnie większość czynności, od których można się uzależnić stanowi codzienne czynności życiowe człowieka (za wyjątkiem hazardu). Nie jest więc łatwo jednoznacznie nakreślić granicę, w której dana czynność traci swoją funkcję przystosowawczą, a staje się nałogiem. Wskazówką może być fiksacja na danej czynności, która skutkuje negatywnymi konsekwencjami dla osoby i jej otoczenia¹⁰.

Termin „uzależnienia behawioralne” oficjalnie nie funkcjonuje w żadnej z klasyfikacji chorób i zaburzeń (por. ICD-10, DSM-5). Aktualnie w najnowszej edycji podręcznika DSM-5 patologiczne granie hazardowe zostało

T. Goban-Klas, *Media i mediaznawstwo*, w: *Słownik wiedzy o mediach*, red. E. Chudziński, Bielsko-Biała – Warszawa 2007, s. 17-18.

⁵ Por. J. Szymczyk, *Pokolenie Z na rynku pracy – charakterystyka*, 2016 <https://poradnik-przedsiębiorcy.pl/pokolenia-w-pracy-cz-4-pokolenie-z>, [dostęp: 21.10.2017].

⁶ Por. M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka*, Warszawa 2015; N. Ogińska-Bulik, *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Warszawa 2010; C. Guerreschi, *Nowe uzależnienia*, tłum. A. Wieczorek-Niebielska, Wydawnictwo Salwator, Kraków 2006.

⁷ Por. B. Lelonek-Kuleta, *Uzależnienia behawioralne – podstawy teoretyczne*, w: *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria, Diagnoza, Profilaktyka, Terapia*, red. J. Jarczyńska, Bydgoszcz 2014, s. 15-29.

⁸ Por. M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka...*, dz. cyt.; M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne, w: Dialog motywujący...*, dz. cyt., s. 53-71.

⁹ Por. M. Dębski, *Nałogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Gdynia 2016.

¹⁰ Por. M.D. Griffiths, *A „components” model of addiction within a biopsychosocial framework*, „Journal of Substance Use” 10(2005), s. 191-197.

włączone w obszar uzależnień z obowiązującą nazwą „zaburzenie uprawiania hazardu” i znalazło się w kategorii „zaburzeń używania substancji i nałogów”, podkategoria „zaburzeń nie związanych z substancjami, które można interpretować jako zaburzenia związane z zachowaniem (behawioralne)”. Do obszaru wymagającego dalszych badań, włączono zaburzenie związane z graniem w gry internetowe (*Internet Gaming Disorder*) (DSM-5). Nie oznacza to jednak, że współcześni naukowcy nie dostrzegają problemu związanego z rozpowszechnianiem się nowych uzależnień, jednakże, żeby znalazły one swoje miejsce w obowiązujących klasyfikacjach, muszą być jeszcze dokładnie przebadane i poddane analizie. Kryteria diagnozowania uzależnień behawioralnych powinny łączyć w sobie trzy elementy: kompulsyjny charakter zachowań, związek między afektem, myślami oraz zachowaniem, podobieństwo do uzależnień od substancji psychoaktywnych (DSM-5).

Od początku definicje i kryteria diagnostyczne uzależnień czynnościowych opierały się na opisach uzależnienia od alkoholu. Już psychoterapeuta Stanon Peele w 1975 roku wskazał na analogię pomiędzy mechanizmami charakterystycznymi dla uzależnienia chemicznego a niektórymi zaburzeniami postępowania¹¹. Istotne jest to, że w obydwu kategoriach obserwuje się te same bądź bardzo zbliżone objawy kluczowe, do których należą m.in.: poczucie utraty kontroli nad własnym zachowaniem, objawy abstynencyjne, wzrost tolerancji, kontynuowanie zachowania pomimo jego negatywnych konsekwencji w życiu¹². Na poziomie biologicznym w obu wymienionych rodzajach zaburzeń zaangażowane są te same neuroprzekazniki, a więc obydwa typy zaburzeń mają podobne podłoże neurobiopsychospołeczne¹³. Najczęściej są to mechanizmy związane ze ścieżkami dopaminergicznymi – układ nagrody i serotonergicznymi – regulacja negatywnego afektu, ale także z adrenaliną i noradrenaliną¹⁴. Znaczą to, że zarówno uzależnienia chemiczne, jak i behawioralne mogą wpływać na funkcjonowanie mózgu¹⁵.

Poza wieloma podobieństwami wskazać należy również szereg istotnych różnic pomiędzy uzależnieniami behawioralnymi a uzależnieniami chemicznymi. Przede wszystkim charakter środka, który jest przedmiotem uzależnie-

¹¹ Por. S. Peele, A. Brodsky, *Love and addiction*, New York 1975.

¹² Por. R.J. Rosenthal, H.R. Lesieur, *Self-Reported Withdrawal Symptoms and Pathological Gambling*, „The American Journal on Addictions” 1992 vol. 1.2, s. 150-154 – za: B. Lelonek-Kuleta, dz. cyt., s. 19-20.

¹³ Por. M. Valleur, D. Velea, *Les addictions sans drogue(s)*, „Rev Toxibase” 6(2002), s. 1-13 – za: I. Niewiadomska, A. Palacz-Chrisidis, *Zmiany kryteriów w diagnozowaniu zaburzeń związanych z hazardem oraz uzależnień chemicznych i czynnościowych*, „Resocjalizacja Polska Polish Journal of Social Rehabilitation” 12(2016), s. 91-104.

¹⁴ Por. E.J. Nestler, *Is there a common molecular pathway for addiction?*, „Nature Neuroscience” 5(2005), s. 1445-1449.

¹⁵ Por. M.N. Potenza, *Should addictive disorders include non-substance-related conditions?*, „Addiction” 101(2006), s. 142-151.

nia – środek przyjmowany zewnątrz vs. czynność, która najczęściej stanowi przystosowawcze zachowanie człowieka. Różnica w założeniu abstynencji – bezwzględnie wymagana w sytuacji uzależnień chemicznych, wręcz niemożliwa w przypadku uzależnienia od czynności, które są podstawą codziennego funkcjonowania jednostki (z wyjątkiem hazardu). Celem terapii w uzależnieniach behawioralnych staje się więc wypracowanie prawidłowego wzorca funkcjonowania – koncepcja redukcji szkód. Kolejną różnicą jest brak detoksykacji, która jest niezbędna przy uzależnieniach od substancji psychoaktywnych, ale ze względu na naturę środka uzależniającego nie występuje w uzależnieniach od czynności. Należy też podkreślić, że uzależnienia behawioralne łączą się z rzadszym występowaniem negatywnych skutków dla zdrowia i życia osoby uzależnionej oraz znikomym ryzykiem przedawkowania, w przeciwieństwie do uzależnień chemicznych, które sięgają spustoszenia we wszystkich sferach życia człowieka, a przedawkowanie jest związane z ryzykiem upośledzenia funkcjonowania czy śmiercią jednostki uzależnionej¹⁶.

Na uwagę zasługuje też odmienne postrzeganie przez społeczeństwo osób uzależnionych od substancji psychoaktywnych i osób uzależnionych behawioralnie. Jak wskazują badania¹⁷, jako groźniejsze wciąż postrzegane są uzależnienia o charakterze chemicznym – przede wszystkim narkomania i alkoholizm. Wśród uzależnień czynnościowych tylko hazard lokuje się bliżej nałogów zagrażających życiu (patrz tabela nr 1).

Zmienną, która różnicuje opinię badanych w omawianej kwestii jest płeć. Kobiety w swoich ocenach są bardziej restryktywne niż mężczyźni. Jeśli chodzi o uzależnienia behawioralne to wzrostowi świadomości wagi problemu sprzyja zamieszkanie w mieście i wyższy poziom wykształcenia¹⁸. Z postrzeganiem uzależnień behawioralnych w kategoriach rozrywki czy fanaberii wiąże się również niskie przyzwolenie społeczne na leczenie osób uzależnionych ze środków publicznych. Da się jednak zauważyć różnice w podejściu do leczenia uzależnień behawioralnych w ramach powszechnego ubezpieczenia zdrowotnego – badania opinii społecznej w roku 2014 wykazują nieco wyższą akceptację w stosunku do danych z 2012 roku¹⁹.

¹⁶ Por. M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka...*, dz. cyt.; M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne*, w: *Dialog motywujący...*, dz. cyt., s. 53-71.

¹⁷ Por. CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego/patologicznego oraz innych uzależnień behawioralnych*, Warszawa 2012; CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych*, 2015, <http://www.kbpn.gov.pl/porta-l?id=4476033>, [dostęp: 21.10.2017].

¹⁸ Por. CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych...*, dz. cyt., s. 171.

¹⁹ Por. tamże, s. 175.

Tabela 1. Odpowiedzi badanych w latach 2012 i 2014 na pytanie: Jaka jest Pana(i) opinia na temat różnego rodzaju uzależnień?

Rodzaj uzależnienia	2012	2014
Alkoholizm	9,30	8,98
Narkomania	9,60	9,52
Nikotynizm (uzależnienie od papierosów)	8,30	7,98
Zakupoholizm (uzależnienie od zakupów)	5,20	5,30
Pracoholizm (uzależnienie od pracy)	5,80	5,98
Siecioholizm (uzależnienie od Internetu)	6,40	6,49
Uzależnienie od hazardu	7,50	7,47

Odpowiedzi udzielane w skali od 1 – niegroźne przyzwyczajenie, nawyk, do 10 – nałóg zagrażający życiu. Opracowanie na podstawie CBOS²⁰.

Próby określenia kryteriów uzależnienia czynnościowego poza klasyfikacjami diagnostycznymi zaburzeń psychicznych DSM i ICD sięgają prac Otto Fenichela (1945)²¹. Pierwsze kryteria uzależnień behawioralnych zostały zaprezentowane w 1978 roku przez Jima Orforda. Autor wskazuje na:

- 1) kontynuowanie zachowania, pomimo jego negatywnych konsekwencji;
- 2) obsesję jego wykonywania;
- 3) doświadczanie poczucia winy po wykonaniu czynności nałogowej;
- 4) objawy abstynencyjne w sytuacji jej nagłego zaprzestania, jako kryteria świadczące o uzależnieniu od czynności²².

Marc Griffiths²³ prezentuje szersze podejście do uzależnień behawioralnych i opisuje je za pomocą sześciu kryteriów:

- 1) zaabsorbowanie danym zachowaniem – angażowanie się w jego uprawianie oraz częste myślenie o nim;
- 2) modyfikacja nastroju jako cel angażowania się w dane zachowanie;

²⁰ Por. CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych...*, dz. cyt., s. 170.

²¹ Por. O. Fenichel, *The psychoanalytic theory of neurosis*, New York 1945.

²² Por. J. Orford, *Conceptualizing addiction. Addiction as excessive appetite*, „Addiction” 96(2001), s. 15-31.

²³ Por. M.D. Griffiths, *Does internet and computer addiction exist? Some case study evidence*, Dokument zaprezentowany podczas spotkania z okazji 105. rocznicy Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego w Chicago 1997; M.D. Griffiths, *A „components” model of addiction...*, dz. cyt., s. 191-197.

- 3) wzrost tolerancji, czyli potrzeba wykonywania danej czynności w sposób zintensyfikowany w celu osiągnięcia zbliżonego poziomu gratyfikacji (obniżenie napięcia bądź poprawa nastroju);
- 4) symptomy odstawienne na skutek ograniczonej możliwości wykonywania danego zachowania, przejawiające się w sferze behawioralnej, emocjonalnej i poznawczej, a w szczególnych przypadkach również w biologicznej;
- 5) konflikt w obszarze intrapersonalnym, w relacjach interpersonalnych, relacjach z innymi czynnościami, które poprzednio przynosiły satysfakcję;
- 6) nawroty.

Zdaniem Aviela Goodmana²⁴ uzależnienie czynnościowe przynosi przyjemność lub redukuje przykrość (powoduje ulgę) u osoby uzależnionej. Nałóg czynnościowy lokuje się pomiędzy szybką przyjemnością a redukcją napięcia. Jako kluczowe objawy uzależnienia czynnościowego autor wskazuje:

- 1) niezdolność oparcia się impulsom popychającym do określonego zachowania;
- 2) poczucie narastającego napięcia, które pojawia się tuż przed rozpoczęciem zachowania;
- 3) odczuwanie przyjemności i/lub ulgi podczas wykonywania zachowania;
- 4) poczucie utraty kontroli nad wykonywaną czynnością.

W kontekście omawianego w danej pracy problemu – funkcjonowania współczesnego człowieka w wirtualnym świecie – warto poświęcić szczególną uwagę zagrożeniom płynącym z niewłaściwego korzystania przez jednostkę z szeroko rozumianych innowacji technologicznych – komputera, smartfona, tabletu, Internetu. Z roku na rok następuje intensywny przyrost użytkowników nowych mediów w Polsce i na świecie (patrz tabela nr 2).

Rozwój nowych technologii w postaci urządzeń mobilnych ma istotny wpływ na występowanie zjawiska uzależnienia od Internetu – zagrożeni uzależnieniem i uzależnieni od Internetu częściej od przeciętnych użytkowników łączą się z siecią za pomocą urządzeń przenośnych. Następuje również znaczący wzrost wykorzystywania mobilnych urządzeń ogółem na przestrzeni lat²⁵.

Szczególnie niepokojące wydają się nowe postacie uzależnień – związane z korzystaniem z sieci globalnej Internet (e-hazard, interaktywne gry internetowe, e-zakupy, e-seks). Widać tu nakładanie się dwóch negatywnych zjawisk – uzależnień od czynności z patologicznym wykorzystaniem możliwości pły-

²⁴ Por. A. Goodman, *Addiction: definition and implications*, „British Journal of Addiction”, 85(1990), s. 1403-1408.

²⁵ Por. CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych...*, dz. cyt., s. 114.

nących z Internetu. Zjawiska te dotyczą dorosłych, ale najbardziej zagrożoną grupą są osoby młode, które przyszły na świat już w dobie rozwiniętych technologii i w przeciwieństwie do osób w średnim wieku nie posiadają odniesienia do życia bez udziału mediów cyfrowych. O ile upowszechnienie korzystania z Internetu w Polsce daje przyrost grupy osób, którą możemy określić jako przeciętnych użytkowników Internetu, to grupą, która jest najbardziej zagrożona uzależnieniem są osoby poniżej 25 roku życia, szczególnie nieletni. Wskazują na to dane płynące z analiz empirycznych – ponad połowa badanych Polaków wykazująca zagrożenie uzależnieniem od Internetu (53,6%) nie przekroczyła 22 roku życia, a średnia wieku w tej grupie to niespełna 27 lat, podczas gdy średni wiek przeciętnego użytkownika Internetu wynosi blisko 38 lat, a mediana wieku w tej grupie to 36 lat. Wśród najmłodszych badanych użytkowników Internetu (15-17 lat) 6,2% wykazuje zagrożenie uzależnieniem bądź uzależnienie od sieci, natomiast wśród użytkowników w wieku 18-24 lata zagrożonych uzależnieniem jest 4,7%²⁶.

Tabela 2. Przyrost liczby użytkowników Internetu, telefonów komórkowych i mediów społecznościowych w Polsce i na świecie

Dane ogólne	Świat	Polska
Aktywni użytkownicy Internetu	3,010 mld	27,7 mln
Aktywne konta na mediach społecznościowych	2,078 mld	13 mln
Użytkownicy telefonów komórkowych	3,649 mld	56,5 mln
Aktywne konta mediów społecznościowych na smartfonach	1,685 mld	9,2 mln
Wzrost rok do roku	Świat	Polska
Aktywni użytkownicy Internetu	+21%	+3%
Aktywne konta na mediach społecznościowych	+12%	+8%
Użytkownicy telefonów komórkowych	+5%	+11%
Aktywne konta mediów społecznościowych na smartfonach	+23%	+28%

Opracowanie na podstawie: Dębski 2016²⁷.

²⁶ Por. tamże, s. 107-109, por. J. Chwaszcz, I. Niewiadomska, S. Fel, A. Palacz-Chrisidis, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, *Podmiotowe i środowiskowe czynniki ryzyka rozwoju siecioccholizmu u młodzieży*, 2015 http://www.kbnp.gov.pl/portal?id=15&res_id=6364719, [dostęp: 21.10.2017]; K. Warzecha, E. Krzyżak-Szymańska, A. Wójcik, T. Żądło, *Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych*, 2016 http://www.kbnp.gov.pl/portal?id=15&res_id=6826490, [dostęp: 21.10.2017].

²⁷ Por. M. Dębski, dz. cyt., s. 15.

Termin „uzależnienie od Internetu” (*Internet Addiction Disorder, IAD*) zostało zaproponowane w latach dziewięćdziesiątych XX wieku przez Ivana K. Goldberga²⁸. Griffith²⁹ z kolei wprowadził pojęcie „technologiczne uzależnienie”, a Richard A. Davis³⁰ promował termin „patologiczne użytkowanie Internetu” (*Pathological Internet Use, PIU*). Ponadto w literaturze przedmiotu możemy spotkać takie określenia, jak siecioholizm (*netaholics*), siecioletność (*netaddiction*), cyberzależność lub cybernałóg (*cyberaddiction*), internetoholizm, internetozależność, uzależnienie internetowe (*Internet addiction*), zaburzenia spowodowane zależnością od Internetu (*Internet Addiction Disorder, IAD*), infoholizm, infozależność (*information addiction*)³¹.

Przed wystąpieniem uzależnienia od Internetu możemy wyróżnić formę nadużywania i dysfunkcyjnego używania. Nadużywanie Internetu to „zachowanie charakteryzujące się utratą kontroli nad korzystaniem z Internetu. Może prowadzić do izolacji oraz zaniedbywania różnych form aktywności społecznej, nauki, aktywnego wypoczynku, higieny osobistej oraz zdrowia”³². Dysfunkcyjne korzystanie z Internetu jest terminem szerszym niż nadużywanie i „obejmuje zarówno nadużywanie Internetu, jak i zagrożenie nadużywaniem (tj. przejawianie tylko niektórych objawów)”³³. Uzależnienie od Internetu możemy zatem zdefiniować jako: „dysfunkcyjny wzorzec elementów poznawczych i zachowań związanych z używaniem Internetu, którego rezultatem jest utrata kontroli nad zachowaniem (czasem i sposobem korzystania z Internetu) oraz znaczące pogorszenie w społecznym, zawodowym lub innym istotnym obszarze funkcjonowania podmiotu”³⁴. Guerreschi zwraca uwagę na fakt iż osoba, u której następuje uzależnienie od Internetu „pozostaje połączona z Siecią przez długie godziny, tracąc zupełnie poczucie czasu. Głównym jej problemem jest niemożność kontrolowania potrzeby łączenia się z Siecią, która staje się

²⁸ Por. M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka...*, dz. cyt.

²⁹ Por. M.D. Griffith, *Internet „addiction”: An issue for clinical psychology?* „Clinical Psychology Forum”, 97(1996), s. 32-36; M.D. Griffith, *Does Internet and computer „addiction” exist? Some case study evidence*, „CyberPsychology & Behavior” 3(2000), s. 211-218.

³⁰ Por. R.A. Davis, *A cognitive – behavioral model of pathological Internet use*, „Computers in Human Behavior”, 2001 vol. 17(2), s. 187-195.

³¹ Por. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyber bullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012; M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka...*, dz. cyt.; D. Bis, *Siecioholizm jako patologia społeczna o charakterze technologicznym*, „Roczniki Pedagogiczne”, 2014 nr 6(42), 4, s. 103-119; A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica UKSW” 3(2002), s. 133-142.

³² H. Tomaszewska, *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków*, Warszawa 2012, s. 4.

³³ Tamże.

³⁴ K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007, s. 44.

centrum niepokojów i frustracji uzależnionego podmiotu”³⁵. Kimberly Young oparła definicję uzależnienia od Internetu na kryteriach patologicznego hazardu wyróżnionych w DSM-IV. Autorka uważa, że jest ono związane z zaburzeniem kontroli impulsów i wyróżnia osiem charakterystyk tej formy uzależnienia³⁶:

- 1) zaabsorbowanie Internetem;
- 2) potrzeba spędzania coraz więcej czasu *online*;
- 3) próby zredukowania częstości korzystania z Internetu;
- 4) symptomy odstawienia w przypadku zredukowania czasu/intensywności korzystania z Internetu;
- 5) problemy z zarządzaniem czasem (wynikające z nadmiernego używania Internetu);
- 6) problemy z otoczeniem (rodzina, szkoła, praca, przyjaciele);
- 7) zaniżanie czasu spędzonego *online*;
- 8) modyfikacje nastroju wynikające z korzystania z Internetu.

Z kolei polski badacz sieciologizmu – Bohdan T. Woronowicz³⁷ wykorzystał w swojej definicji zjawiska kryteria uzależnienia zamieszczone w ICD-10. Autor proponuje, aby sieciologizm rozpoznawać, gdy w ciągu ostatniego roku stwierdzono co najmniej trzy z poniższych objawów:

- 1) silna potrzeba lub przymus korzystania z Internetu;
- 2) subiektywne przekonanie o mniejszej możliwości kontrolowania zachowań związanych z Internetem (to jest osłabienie kontroli nad powstrzymaniem się od korzystania z Internetu oraz nad długością spędzanego w nim czasu);
- 3) występowanie niepokoju, rozdrażnienia czy obniżonego samopoczucia przy próbach przerwania lub ograniczenia korzystania z Internetu oraz ustępowanie tych stanów z chwilą powrotu do niego;
- 4) spędzanie coraz większej ilości czasu w Internecie w celu uzyskania zadowolenia lub dobrego samopoczucia, które poprzednio osiągnąć było w znacznie krótszym czasie;
- 5) postępujące zaniedbywanie alternatywnych źródeł przyjemności lub dotychczasowych zainteresowań na rzecz Internetu;
- 6) korzystanie z Internetu pomimo szkodliwych następstw (fizycznych, psychicznych i społecznych) mających związek ze spędzaniem czasu w Internecie.

³⁵ C. Guerreschi, dz. cyt., s. 34.

³⁶ Por. K. Young, *Addictive use of the Internet: A case study that breaks the stereotype*, „Psychological Reports” 79(1996), s. 899-902; K. Young, *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*, „CyberPsychology & Behavior” 1998 vol. 1, 3, s. 237-244; K. Young, *Internet addiction: Evaluation and treatment*, „Student British Medical Journal” 7(1999), s. 351-352.

³⁷ Por. B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*, Warszawa 2001, s. 192.

Badacze wskazują iż uzależnienie od Internetu nie jest jednorodnym zjawiskiem i wyróżniają następujące jego formy³⁸:

- 1) erotomania internetowa (*cyberseksual addiction*);
- 2) uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych (socjomania internetowa *cyber-relationship addiction*);
- 3) uzależnienie od sieci internetowej (*net compulsions*);
- 4) przeciążenie informacyjne (*information overload*);
- 5) uzależnienie od komputera (*computer addiction*).

Obecnie coraz częściej mówi się również o uzależnieniu od telefonu komórkowego – fonoholizmie, który objawia się nadmiernym przywiązywaniem uwagi do telefonu komórkowego oraz nadużywaniem go w różnych codziennych sytuacjach³⁹.

Objawy nadmiernego korzystania z komputera i Internetu przebiegają w trzech fazach:

- 1) zaangażowanie – faza początkowa charakteryzująca się ciekawością poznawczą związaną z odkrywaniem rzeczywistości wirtualnej oraz pozytywnymi emocjami – fascynacją oraz przyływem energii;
- 2) zastępowanie – faza ostrzegawcza charakteryzująca się potrzebą kontynuowania różnych czynności w Internecie, ponieważ w efekcie pozwala to utrzymać równowagę psychiczną, daje poczucie ulgi i pozwala poprawić nastrój;
- 3) ucieczka – faza krytyczna. Osoby w tej fazie nie są w stanie funkcjonować bez Internetu, się stają sposobem ucieczki od rzeczywistych problemów życia codziennego⁴⁰.

Współczesne badania nad problematyką uzależnienia od Internetu zmierzają w kierunku wyodrębnienia psychospołecznych czynników, które zwiększają ryzyko tego zjawiska. Szczególnie narażone na tę formę uzależnienia są dzieci i młodzież, którzy wykazują deficyty w obszarze nawiązywania relacji interpersonalnych, radzenia sobie z problemami i ze stresem – stosują głównie strategie ucieczkowe, jak również osoby z zaburzeniami lękowymi, nastroju

³⁸ Por. S. Bębas, *Patologie społeczne w sieci*, Toruń 2013; A. Augustynek, *Uzależnienia komputerowe – fakty i artefakty*, w: *Człowiek i uzależnienia*, red. M. Jędrzejko, D. Sarzała, Pułtusk 2010, s. 195-218, K. Young, *Internet addiction: Evaluation and treatment...*, dz. cyt., s. 351-352.

³⁹ Por. M. Dębski, dz. cyt.; J. Węgrzecka-Giluń, K. Ostaszewski, *Uzależnienia behawioralne, rodzaje oraz skala zjawiska, sygnały ostrzegawcze i skutki. Kompendium wiedzy dla rodziców*, Warszawa 2014; J. Jarczyńska, A. Orzechowska, *Siecioholizm i fonoholizm zagrożeniem współczesnej młodzieży*, w: *Uzależnienie behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria, Diagnoza, Profilaktyka, Terapia*, red. J. Jarczyńska, Bydgoszcz 2014, s. 121-146.

⁴⁰ Por. D. Bis, dz. cyt.; S. Bębas, dz. cyt.; K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie Internetu: charakterystyka psychologiczna*, Poznań 2009.

czy kontroli impulsów, osoby z niskim poczuciem własnej wartości, samotne – poszukujące kontaktu z innymi, posiadające zbyt wiele wolnego czasu, przebywające w sieci dłużej niż przeciętni użytkownicy, częściej zamieszkujący na wsi niż miastach, częściej mężczyźni niż kobiety⁴¹.

W badaniach prowadzonych przez Joannę Chwaszcz i współpracowników⁴² wyodrębniono następujące czynniki ryzyka uzależnienia od Internetu:

- 1) przejawianie przez młodzież relacji z otoczeniem o charakterze negatywnym: aroganckim, wyrachowanym, zimnym, nieczułym oraz o charakterze wycofania (powściągliwym i introwertywnym);
- 2) występowanie, w sytuacjach trudnych związanych z wykonywaniem zadań przekraczających aktualne zasoby młodzieży, niskiego wsparcia ze strony matki;
- 3) stosowanie przez młodzież, w sytuacjach trudnych, strategii zaradczych negatywnych, takich jak: unikanie, działania nie wprost oraz działania agresywne;
- 4) używanie przez młodzież marihuany i leków uspokajających oraz nasennych.

Z kolei Małgorzata Styśko-Kunkowska i Grażyna Wąsowicz⁴³ wskazują na następujące determinanty uzależnienia od Internetu: pozytywna postawa wobec Internetu – jako najmocniejszy czynnik ryzyka, mniejszy wpływ mają m.in. nieśmiałość, styl radzenia sobie ze stresem przez unikanie i angażowanie się w czynności zastępcze, spędzanie czasu ze znajomymi w świecie rzeczywistym lub na powietrzu oraz spędzanie czasu z rodzicami w sieci.

Wśród badanych z grupy ryzyka uzależnienia od Internetu znacznie większa grupa niż wśród przeciętnych internautów korzysta z Internetu w celu: zawodowym lub edukacyjnym; słuchania muzyki; korzystania z portali społecznościach; grania w gry *online*; zamieszczania swoich zdjęć; czytania bloga; handlu internetowego; nawiązywania nowych znajomości oraz podtrzymywania już istniejących w sieci⁴⁴. Jednocześnie osoby, które są uzależnione od Internetu częściej niż pozostałe osoby mają kontakt z marihuaną⁴⁵.

⁴¹ Por. M. Rowicka, *Uzależnienia behawioralne*, w: *Dialog motywujący...*, dz. cyt., s. 53-71; J. Jarczyńska, A. Orzechowska, dz. cyt., s. 121-146.

⁴² Por. J. Chwaszcz, I. Niewiadomska, S. Fel, A. Palacz-Chrisidis, R.P. Bartzuk, M. Wiechetek, dz. cyt.

⁴³ Por. M. Styśko-Kunkowska, G. Wąsowicz, *Uzależnienia od e-czynności wśród młodzieży: diagnoza i determinanty. Raport*, 2014 <https://bezpiecznaszkola.men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/09/raport.-uzaleznienia-od-e-czynnosci-wsrod-mlodziezy.pdf>, [dostęp: 21.10.2017].

⁴⁴ Por. CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych...*, dz. cyt., s. 118-126.

⁴⁵ Por. tamże, s. 160.

Maciej Dębski⁴⁶ wykazuje w swoich badaniach iż osoba, która w sposób niekontrolowany, nałogowy, kompulsywny korzysta w życiu codziennym z mediów cyfrowych, to osoba, która ma problemy w relacjach międzyludzkich na linii dziecko – rodzic, nauczyciel – uczeń, partnerzy życiowi. Osoby częściej uzależnione od telefonu komórkowego to te, które: szybciej od innych zaczynają korzystać z tego urządzenia, posiadają nowoczesny model smartfona oraz bezpośredni dostęp do Internetu, są aktywnymi członkami portali społecznościowych, osoby znudzone – bez pasji i hobby, które nie mają ustalonych zasad korzystania z telefonu w domu, szkole czy miejscu publicznym.

Sposobem poradzenia sobie z rosnącym zjawiskiem uzależnienia od Internetu oraz urządzeń multimedialnych wśród młodzieży jest szeroko rozumiana profilaktyka obejmująca wszystkie grupy – osoby młode, ich rodziców oraz nauczycieli. Należy w działaniach zapobiegawczych wykorzystywać szerokie spektrum strategii profilaktycznych – kształtowanie umiejętności życiowych, takich jak: odkrywanie i rozwijanie swojego potencjału; asertywność w relacji z samym sobą; organizacja czasu; kształtowanie pozytywnych relacji interpersonalnych typu otwarte, ciepłe, zgodne, towarzyskie; uczenie i wzmacnianie konstruktywnych strategii radzenia sobie w sytuacjach trudnych, takich jak: działania asertywne, współpraca społeczna, umiejętność korzystania ze wsparcia społecznego. Warto stosować strategie alternatywne związane z rozwijaniem kontaktów z rówieśnikami w świecie rzeczywistym, z zastępowaniem gier dysfunkcyjnych edukacyjnymi, angażowaniem młodzieży w różnego rodzaju aktywności społeczne. Pomoc może podejście informacyjne ukierunkowane na dostarczanie młodzieży, rodzicom oraz nauczycielom rzetelnej wiedzy dotyczącej szans i zagrożenia płynącego z nadmiernego używania urządzeń multimedialnych i korzystania z sieci globalnej Internet⁴⁷.

Rozwój współczesnego świata nierozzerwalnie łączy się z postępowaniem technologicznym. Urządzenia multimedialne oraz Internet dają osobie możliwość łatwego dostępu do informacji i wiedzy, a przez to zwiększają jej udział w różnych dziedzinach życia: społecznej, politycznej, kulturalnej. Zwiększają nasze szanse na doskonalenie starych i nabywanie nowych kompetencji i umiejętności, warunkują konkurencyjność na rynku pracy, zawodową przydatność, nawiązywanie i podtrzymywanie relacji interpersonalnych. Jednocześnie stanowią poważne zagrożenie dla zdrowia fizycznego i psychicznego człowieka. Jedynie umiejętne wykorzystywanie nowych technologii z jednoczesnym kształtowaniem pozytywnego i satysfakcjonującego życia w świecie rzeczywistym pozwoli na pełny i harmonijny rozwój jednostki.

⁴⁶ Por. M. Dębski, dz. cyt.

⁴⁷ Por. J. Chwaszcz, I. Niewiadomska, S. Fel, A. Palacz-Chrisidis, R.P. Bartczuk, M. Wiechetek, dz. cyt.; M. Styśko-Kunkowska, G. Wąsowicz, dz. cyt.

BIBLIOGRAFIA

- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition – DSM-5*, DC: American Psychiatric Association, Washington 2013.
- American Psychiatric Association, *Task Force on DSM-IV. DSM-IV draft criteria*, American Psychiatric Pub Incorporated 1993.
- Augustynek A., *Uzależnienia komputerowe – fakty i artefakty*, w: *Człowiek i uzależnienia*, red. M. Jędrzejko, D. Sarzała, Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieysztora, Pułtusk 2010, s. 195-218.
- Bębas S., *Patologie społeczne w sieci*, AKAPIT, Toruń 2013.
- Bębas S., Plis J., Bednarek J., *Wprowadzenie*, w: *Komunikacja w cyberświecie*, red. S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek, Wyższa Szkoła Handlowa w Radomiu, Radom 2012, s. 11-17.
- Bis D., *Siecioholizm jako patologia społeczna o charakterze technologicznym*, „Roczniki Pedagogiczne”, 2014 nr 6(42), 4, s. 103-119.
- CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia oraz identyfikacja czynników ryzyka i czynników chroniących w odniesieniu do hazardu, w tym hazardu problemowego/patologicznego oraz innych uzależnień behawioralnych*, CBOS, Warszawa 2012.
- CBOS, *Oszacowanie rozpowszechnienia wybranych uzależnień behawioralnych oraz analiza korelacji pomiędzy występowaniem uzależnień behawioralnych a używaniem substancji psychoaktywnych*, 2015, <http://www.kbpn.gov.pl/portal?id=4476033>, [dostęp: 21.10.2017].
- Chwaszcz J., Niewiadomska I., Fel S., Palacz-Chrisidis A., Bartczuk R.P., Wiechetek M., *Podmiotowe i środowiskowe czynniki ryzyka rozwoju siecioholizmu u młodzieży*, 2015 http://www.kbpn.gov.pl/portal?id=15&res_id=6364719, [dostęp: 21.10.2017].
- Davis R.A., *A cognitive-behavioral model of pathological Internet use*, „Computers in Human Behavior”, 2001 vol. 17(2), s. 187-195.
- Dębski M., *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Fundacja Dbam o Mój Zasięg, Gdynia 2016.
- Doktorowicz K., *Problematyka społeczeństwa informacyjnego. Teoria, doświadczenie, polityka*, w: *Komunikacja we współczesnym społeczeństwie. Edukacja – strategie – wyzwania*, red. W. Świerczyńska-Głownia, A. Wąsiński, Wyższa Szkoła Administracji, Bielsko-Biała 2011, s. 22-37.
- Fenichel O., *The psychoanalytic theory of neurosis*, Norton and Company, New York 1945.
- Goban-Klas T., *Media i mediacznawstwo*, w: *Słownik wiedzy o mediach*, red. E. Chudziński, Wydawnictwo Szkolne PWN, ParkEdukacja, Bielsko-Biała–Warszawa 2007, s. 17-18.
- Goodman A., *Addiction: definition and implications*, „British Journal of Addiction” 85(1990), s. 1403-1408.
- Griffith M.D., *Does Internet and computer „addiction” exist? Some case study evidence*, „CyberPsychology & Behavior” 3(2000), s. 211-218.
- Griffith M.D., *Internet “addiction”: An issue for clinical psychology?*, „Clinical Psychology Forum” 97(1996), s. 32-36.
- Griffiths M.D., *Does internet and computer addiction exist? Some case study evidence*, Dokument zaprezentowany podczas spotkania z okazji 105. rocznicy Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego w Chicago 1997.
- Griffiths M.D., *A „components” model of addiction within a biopsychosocial framework*, „Journal of Substance Use” 10(2005), s. 191-197.
- Guerreschi C., *Nowe uzależnienia*, tłum. A. Wiczorek-Niebielska, Wydawnictwo Salwator, Kraków 2006.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica UKSW” 3(2002), s. 133-142.
- Jarczyńska J., Orzechowska A., *Siecioholizm i fonoholizm zagrożeniem współczesnej młodzieży*, w: *Uzależnienie behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria, Diagnoza, Profilaktyka, Terapia*, red. J. Jarczyńska, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2014, s. 121-146.

- Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.
- Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu: charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2009.
- Lelonek-Kuleta B., *Uzależnienia behawioralne – podstawy teoretyczne*, w: *Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria, Diagnoza, Profilaktyka, Terapia*, red. J. Jarczyńska, Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2014, s. 15-29.
- Maj B., *Media elektroniczne jako środowisko komunikacyjne współczesnego człowieka*, w: *Komunikacja wobec wyzwań współczesności*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, I. Jagoszewska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2011, s. 118-137.
- Nestler E.J., *Is there a common molecular pathway for addiction?*, „Nature Neuroscience” 5(2005), s. 1445-1449.
- Niewiadomska I., Chwaszcz J., Augustynowicz W., Bartczuk R.P., *Readaptacja społeczno-zawodowa więźniów. Narzędzia do diagnozowania potencjału readaptacyjnego i kapitału wspierającego*, Instytut Psychoprofilaktyki i Psychoterapii Stowarzyszenie Natanaelum, Lublin 2014.
- Niewiadomska I., Palacz-Christidis A., *Zmiany kryteriów w diagnozowaniu zaburzeń związanych z hazardem oraz uzależnień chemicznych i czynnościowych*, „Resocjalizacja Polska Polish Journal of Social Rehabilitation” 12(2016), s. 91-104.
- Ogińska-Bulik N., *Uzależnienie od czynności. Mit czy rzeczywistość?*, Difin, Warszawa 2010.
- Orford J., *Conceptualizing addiction. Addiction as excessive appetite*, „Addiction” 96(2001), s. 15-31.
- Peele S., Brodsky A., *Love and addiction*, Taplinger, New York 1975.
- Potenza M.N., *Should addictive disorders include non-substance-related conditions?*, „Addiction” 101(2006), s. 142-151.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cebr bullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Impuls, Kraków 2012.
- Rosenthal R.J., Lesieur H.R., *Self-Reported Withdrawal Symptoms and Pathological Gambling*, „The American Journal on Addictions” 1992 vol. 1.2, s. 150-154.
- Rowicka M., *Uzależnienia behawioralne. Terapia i profilaktyka*, Krajowe Biuro do spraw Przeciwdziałania Narkomanii, Fundacja Praesterno, Warszawa 2015.
- Rowicka M., *Uzależnienia behawioralne*, w: *Dialog motywujący. Praca z osobami uzależnionymi behawioralnie*, red. J.M. Jaraczewska, M. Adamczyk-Zientara, ENETEIA Wydawnictwo Psychologii i Kultury, Warszawa 2015, s. 53-71.
- Styśko-Kunkowska M., Wąsowicz G., *Uzależnienia od e-czynności wśród młodzieży: diagnoza i determinanty. Raport*, 2014 <https://bezpiecznaszkola.men.gov.pl/wp-content/uploads/2015/09/raport-uzaleznienia-od-e-czynnosci-wsrod-mlodziezy.pdf>, [dostęp: 21.10.2017].
- Szymczyk J., *Pokolenie Z na rynku pracy – charakterystyka*, 2016 <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/pokolenia-w-pracy-cz-4-pokolenie-z>, [dostęp: 21.10.2017].
- Tomaszewska H., *Młodzież, rówieśnicy i nowe media. Społeczne funkcje technologii komunikacyjnych w życiu nastolatków*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2012.
- Valleur M., Velea D., *Les addictions sans drogue(s)*, „Rev Toxibase” 6(2002), s. 1-13.
- Warzecha K., Krzyżak-Szymańska E., Wójcik A., Żądło T., *Charakterystyka zjawiska hazardu i patologicznego używania Internetu wśród młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych*, 2016 http://www.kbpn.gov.pl/portal?id=15&res_id=6826490, [dostęp: 21.10.2017].
- Węgrzecka-Gilun J., Ostaszewski K., *Uzależnienia behawioralne, rodzaje oraz skala zjawiska, sygnały ostrzegawcze i skutki. Kompendium wiedzy dla rodziców*, ETOH Fundacja Rozwoju Profilaktyki, Warszawa 2014.
- World Health Organization et al., *ICD-10. The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders: Diagnostic criteria for research*, World Health Organization, Geneva 1993.
- Woronowicz B.T., *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2001.

- Young K., *Addictive use of the Internet: A case study that breaks the stereotype*, „Psychological Reports”, 79(1996), s. 899-902.
- Young K., *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*, „CyberPsychology & Behavior” 1998 vol. 1, 3, s. 237-244.
- Young K., *Internet addiction: Evaluation and treatment*, „Student British Medical Journal” 7(1999), s. 351-352.

INTERNET ADDICTION AS AN EFFECT OF USING NEW DIGITAL TECHNOLOGIES

SUMMARY

In the contemporary world, man is a witness and direct participant of many changes, including information-technological changes and the development of new technologies. To a large extent they make functioning in various spheres of human life easier. However, they also entail serious threats for the mental, physical and social life of an individual. Technological development has brought a new type of addictions – behavioral addictions. The article presents a general definition of behavioral addictions, their comparison to the addition to chemical substances and diagnostic criteria. It will describe addiction to the Internet, its types and symptoms of its excessive use, as well as risk and protection factors, deduced in the process of research.

Keywords: behavioral addiction, Internet addiction

BORYS JACEK SOIŃSKI

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
Wydział Teologiczny

Psychopatologiczne aspekty cybernetyzacji życia

Celem poniższego artykułu jest zaprezentowanie niektórych patologicznych przejawów korzystania z Internetu i innych nowych technologii komunikacyjnych. W prowadzonych analizach nie chodzi o obwinianie Internetu za te negatywne skutki. Nowe technologie cyfrowe same w sobie zawsze pozostają tylko narzędziami, a nie stają się w żaden sposób autonomicznymi czynnikami sprawczymi. Nikt dzisiaj nie kwestionuje, że przyniosły i nadal przynoszą niewymierne korzyści całemu społeczeństwu. Jednakże z powodu niewłaściwej aktywności człowieka mogą się stać szkodliwe, a nawet niebezpieczne i być przyczyną rozmaitych patologii. Jeśli ktoś chce się uchronić przed tymi negatywnymi skutkami, to winien zwracać uwagę na te aspekty psychopatologii i patologii społecznych, które ujawniają się dzięki Internetowi i nowym technologiom.

Ze względu na obszar zagrożeń wyróżnić można kilka patologicznych przejawów cybernetyzacji świata i codziennego życia współczesnego człowieka. Przejawy te dotyczą zmian funkcjonowania internauty w sferze psychospołecznej, ale także mogą posiadać znamiona psychopatologii. W artykule omówione zostaną problemy cyberuzależnień, cyberofobia, nadużycia w obszarze seksualności oraz przemoc i agresja elektroniczna.

1. CYBERUZALEŻNIENIE

Do zagrożeń wirtualnych najczęściej zalicza się nadmierne, problematyczne angażowanie się w aktywność sieciową, nazywane potocznie uzależnieniem od Internetu. W środowisku naukowym oraz wśród praktyków od wielu

lat trwa ożywiona dyskusja, czy można w ogóle mówić o takim uzależnieniu. Stąd, na obecnym etapie, Światowa Organizacja Zdrowia (WHO) nie wpisała uzależnienia od Internetu i innych technologii cyfrowych na listę chorób w Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób ICD-10¹. Mimo to, coraz więcej danych empirycznych wskazuje, że nie można przejść obojętnie nad odbiegającymi od normy zachowaniami dzieci i osób dorosłych, nadużywających komputera czy Internetu, takimi jak np. kompulsywne sprawdzanie poczty, ciągle zaglądanie do chatroomów lub Facebooka, nieposkromiona chęć surfowania, kompulsywne robienie zakupów *online*. Takie nadmierne używanie komputera przeszkadza w normalnym funkcjonowaniu w życiu codziennym, zaburzając relacje osobiste czy wpływając na zaniedbywanie obowiązków związanych z pracą lub szkołą. Autorzy wielu publikacji podejmują próby opisu tego nowego zjawiska i przypisują mu specyficzne terminy: nadużywanie Internetu, patologiczne wykorzystanie komputera, problematyczne korzystanie z Internetu, infoholizm, cyberholizm, sieciolizm (*netaholics*), cyberzaburzenie, sieciozależność (*netaddiction*), cyberuzależnienie, uzależnienie od Internetu czy Zespół Uzależnienia od Internetu².

Sygnały na temat zaburzeń związanych z niewłaściwym korzystaniem z sieci pojawiły się w latach dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Pierwszym, który ogłosił występowanie zjawiska uzależnienia, był amerykański psychiatra Ivan K. Goldberg, który w 1996 roku na łamach stron www zaproponował zestaw symptomów, które nazwał „patologicznym wykorzystaniem komputera” (*Pathological Computer Use*). Jakkolwiek początkowo miało to być żartem, to wprowadzone przezeń pojęcie oraz kryteria wytrzymały próbę czasu i są obecnie poważnie traktowane przez specjalistów od uzależnień³.

Kryteria diagnostyczne ciągle jeszcze problematycznego uzależnienia od Internetu jako pierwsza przedstawiła psycholog Kimberly Young. Dokonała ona adaptacji kryteriów dotyczących patologicznego hazardu według klasyfikacji DSM-IV. Według niej patologiczne używanie Internetu to zaburzenie kontroli nawyków, które istotnie i wyraźnie pogarsza funkcjonowanie człowieka w sferze społecznej (rodzinnej, towarzyskiej i zawodowej) oraz psycho-

¹ Por. M. Jędrzejko, D. Morańska, *Uzależnienie czy cyberzaburzenie?*, w: *Pułapki współczesności. Człowiek wobec uzależnień. Wybrane problemy*, red. M. Jędrzejko, M. Natczuk-Gwoździewicz, Warszawa 2013, s. 137.

² Por. A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, „*Studia Psychologica*” 3(2002), s. 133-142; J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Warszawa 2014.

³ Por. J. Suler, *Computer and cyberspace „addiction”*, „*International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*”, Vol. 1, Issue 4, November 2004, s. 359-362.

logicznej⁴. Osoba uzależniona zapomina o zaspokajaniu potrzeb, a oderwanie jej od sieci wywołuje objawy odstawienia⁵.

Obok uzależnienia od Internetu wylicza się jeszcze inne formy uzależnień związanych z cybernetyzacją współczesnego życia, takie jak: uzależnienie od gier komputerowych, od blogów, od telefonów komórkowych czy smartfonów⁶, patologiczny e-hazard, oraz zakupoholizm sieciowy⁷.

Polski lekarz i terapeuta od uzależnień Bohdan T. Woronowicz zaproponował dwie listy symptomów uzależnienia od komputera i Internetu, opierając się na kryteriach diagnostycznych uzależnień w podręczniku DSM-IV, Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego (APA)⁸, a także według Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób ICD-10 (WHO)⁹. Symptomy z obu list podano w tabeli nr 1.

Tabela 1. Symptomy uzależnienia od komputera i Internetu zaproponowane przez Woronowicza na podstawie kryteriów DSM-IV, Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego (APA) oraz ICD-10, Światowej Organizacji Zdrowia (WHO)

DSM-IV	ICD-10
1	2
<ol style="list-style-type: none"> 1. tolerancja (coraz dłuższe korzystanie z Sieci dla osiągnięcia zadowolenia); 2. objawy odstawienia; 3. częste przekraczanie planowanego czasu przeznaczanego na korzystanie z Sieci; 4. utrwalona potrzeba lub nieudane próby ograniczania korzystania z Internetu; 	<ol style="list-style-type: none"> 1. silna potrzeba lub poczucie przymusu korzystania z Internetu; 2. subiektywne przekonanie o spadku możliwości kontrolowania zachowań związanych z Internetem; 3. występowanie niepokoju, rozdrażnienia czy gorszego samopoczucia przy próbach ograniczenia korzystania z Internetu;

⁴ Por. K.S. Young, *Caught in the net. How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*, New York 1998; K.S. Young, *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*, „CyberPsychology and Behavior”, 1(1998), s. 237-244.

⁵ S. Juszczak, *Internet. Współczesne medium komunikacji społecznej*, „Edukacja i Dialog” 2011 nr 5-6, s. 44.

⁶ Por. C. Park, R. Park, *The conceptual model on smart phone addiction among early childhood*, „International Journal of Social Science and Humanity” 2014 vol. 4 (2), s. 147-150.

⁷ Por. M. Rudy, *Internet jako nowe wyzwanie edukacyjne – na podstawie wybranych badań*, w: *Wybrane aspekty komunikacji społecznej*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Toruń 2007, s. 65.

⁸ Siecioholizm rozpoznaje się wówczas, gdy w okresie minionych 12 miesięcy stwierdzono obecność co najmniej trzech podanych objawów.

⁹ Por. B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*, Warszawa 2001, s. 192-193.

1	2
5. utrwalona potrzeba lub nieudane próby ograniczania korzystania z Internetu; 6. poświęcanie dużej ilości czasu na czynności związane z Internetem; 7. ograniczanie bądź rezygnacja z aktywności społecznej, zawodowej lub rekreacyjnej na rzecz Internetu; 8. korzystanie z Internetu pomimo szkodliwych następstw somatycznych, psychicznych bądź społecznych.	4. spędzanie coraz większej ilości czasu przy Internecie w celu uzyskania zadowolenia lub dobrego samopoczucia; 5. postępujące zaniedbywanie innych źródeł przyjemności lub zainteresowań; 6. korzystanie z sieci pomimo następstw fizycznych, psychicznych i społecznych.

Źródło: B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*, Warszawa 2001¹⁰

Ponadto w rozpoznaniu uzależnienia istotne mogą być symptomy niespecyficzne, które są skutkiem zaangażowania się w używanie Internetu:

- Korzystanie z Internetu coraz bardziej zaczyna służyć radzeniu sobie ze stresem, ucieczce od problemów, łagodzeniu dysforii (poczucia winy, niepokoju, smutku, złości itp.). Aktywność internetowa staje się formą ucieczki emocjonalnej od problemów życiowych, a przede wszystkim od tych, które wynikają z nadmiernego zaabsorbowania Internetem. Przejawia się to m.in. w zwlekaniu z podejmowaniem i wykonywaniem innych aktywności życiowych, a nawet obowiązków zawodowych.
- Wzmaganie posługiwania się różnymi formami mechanizmów obronnych, których celem jest ukrycie prawdy o nadmiernym oddawaniu się aktywności w Internecie (najprostsze jest kłamanie i ukrywanie informacji na temat własnego zaabsorbowania Internetem)¹¹.

W świetle tych kryteriów można nakreślić plastyczny obraz kliniczny uzależnienia od Internetu i innych komunikatorów. Przy próbach zmiany, ograniczenia czy zaprzestania używania komputera pojawiają się i nasilają trudności w sprawowaniu kontroli nad własną aktywnością sieciową. Temu towarzyszy przekonanie sieciaholika o znikomej możliwości kontrolowania własnej aktywności związanej z Internetem (np. powstrzymywania się lub panowania nad długością czasu spędzanego w sieci). Rodzi się w nim poczucie oład-

¹⁰ Por. tamże.

¹¹ Por. R. Poprawa, *W pułapce internetu. Kontrowersje, fakty, mechanizmy*, w: *Nowe Media a media tradycyjne. Prasa, reklama, Internet*, red. M. Jeziński, Toruń 2009, s. 227-240.

nięcia trudnym do opanowania pragnieniem aktywności w sieci, a nawet obseksyjne skoncentrowanie na tej aktywności. Sieciocholik gdy podejmuje próbę ograniczenia korzystania z Internetu, to doświadcza wahań nastroju i pobudzenia, pojawia się wyraźnie gorsze samopoczucie oraz emocje negatywne, takie jak niepokój, irytacja, rozdrażnienie, złość czy przygnębienie. Natomiast z chwilą powrotu do sieci, stany te natychmiast ustępują i pojawia się poczucie wyraźnej ulgi, podwyższenie (poprawy) nastroju oraz nasilają się emocje pozytywne. Sieciocholik spędza coraz więcej czasu w sieci. Wzmaga się u niego potrzeba nieustannego powracania do wirtualnej aktywności i jej przedłużania, co staje się sposobem uzyskania takiego dobrego samopoczucia, które poprzednio uzyskiwał znacznie szybciej. Coraz bardziej zaniedbuje alternatywne wobec Internetu formy doświadczania przyjemności lub pogłębiania dotychczasowych zainteresowań i pasji. Pomimo coraz bardziej zauważalnych szkodliwych następstw, nadal korzysta w sposób nieograniczony z Internetu. Jest nim w pełni zaabsorbowany nawet wtedy, gdy spędzanie czasu w sieci staje się źródłem narastającego dystresu, problemów i szkód zarówno osobistych, jak i społecznych w obszarze relacji rodzinnych, zawodowych lub szkolnych¹². Według Stanisława Juszczyka jedną z przyczyn uzależniania się od Internetu jest brak równowagi pomiędzy kontaktami interpersonalnymi, cechującymi się silnymi i słabymi więziami. Kontakty wirtualne sprawiają wrażenie, że stanowią szansę zaspokojenia istotnych potrzeb. Jeżeli ktoś w sieci pragnie zaspokoić potrzeby związane z bliskim kontaktem z drugim człowiekiem, to pomimo tego, że prędzej czy później doświadcza rozczarowań, bo takich relacji przez sieć nawiązać nie można, poświęca jednak coraz więcej czasu i energii na próby nawiązywania nowych kontaktów i rozwijania tych, które już nawiązał¹³.

Trzeba podkreślić, iż w świetle badań uzależnienie z uwzględnieniem kryteriów podanych przez Young dotyczy niewielkiej liczby internautów. I tak europejskie badania młodzieży wykazały, że uzależnienie rozumiane jako utrata kontroli nad używaniem Internetu (*Internet addictive behavior*) dotyczy 1,3% populacji, ale ryzykownie korzysta z niego dalsze 12,7% młodzieży (*dysfunctional Internet behavior*)¹⁴. Natomiast badania polskich nastolatków wykazały, że objawy uzależnienia od Internetu przejawia co siódmy (ok. 15%)¹⁵.

¹² Por. A. Jakubik, J. Popławska, *Zespół uzależnienia od Internetu, (ZUI) a osobowość*, „Studia Psychologica” 4(2003), s. 124.

¹³ Por. Y. Chen, A. Persson, *Internet use among young and older adults: relation to psychological well-being*, „Educational Gerontology” 28(2002), s. 731-734.

¹⁴ Por. A. Tsitsika i inni, *Internet addictive behavior in adolescence: a cross-sectional study in seven European countries*, „Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking” 2014 vol. 17(8), s. 528-535.

¹⁵ Por. T. Borowska, *The Internet addiction versus aggressive behaviour among the youth*, „The New Educational Review” 19(2009), s. 171-181.

Mimo powyższych wyników, w literaturze przedmiotu nie milkną głosy kwestionujące określenie problematycznego używania Internetu jako uzależnienia, dlatego takie nadużywanie proponuje się określać raczej jako zaburzenie. Za przyjęciem tej terminologii przemawiać ma kilka argumentów potwierdzonych przez specjalistów od profilaktyki uzależnień¹⁶. Zaburzenie infoholiczne, w przypadku odizolowania od sieci czy komputera można skutecznie eliminować za pomocą rozmaitych substytutów, takich jak aktywność sportowa czy kulturalna. Tolerancja na środek uzależniający w cyberzaburzeniach występuje w minimalnym stopniu albo w ogóle. Podczas terapii można modelować relacje człowieka do środka uzależniającego, co jest niemożliwe w uzależnieniach chemicznych. Zaburzenie tego typu nie ma trwałego i nieodwracalnego charakteru, bo przy spełnieniu kanonu terapeutycznego (przy kontakcie modelowanym) nawroty zdarzają się w minimalnym stopniu. Nie występuje współuzależnienie ani wykluczenie środowiskowe. Nie towarzyszą mu inne zaburzenia psychiczne ani uzależnienia. Można wyjść z tego zaburzenia bez pomocy specjalisty i zauważa się wyraźną efektywność wsparcia duchowego.

2. CYBEROFOBIA

Do negatywnych aspektów związanych z komunikacją za pośrednictwem komputera i nowych mediów elektronicznych zaliczono nowe zagrożenie dla zdrowia psychicznego, jakim jest cyberofobia (*cyberphobia*)¹⁷, *niekiedy określana jako technofobia*¹⁸, *technostress*¹⁹, *computer stress*, *computer anxiety*, *cyberanxiety*, komputerofobia²⁰ (*negative computer attitudes*) czy też *technology aversion*²¹.

¹⁶ Por. M. Jędrzejko, D. Morańska, dz. cyt., s. 137.

¹⁷ Por. np. E. Lucas, *Cyberphobia: identity, trust, security and the Internet*, New York–London 2015; B. Sandywell, *Monsters in cyberspace cyberphobia and cultural panic in the information age*, „Information, Communication & Society”, vol. 9, 2006–Issue 1, s. 39-61.

¹⁸ Por. L. Crimando, *Technophobia*, „Folio: The Magazine for Magazine Management” 1992 vol. 21(3), s. 68-70.

¹⁹ Por. C. Brod, *Technostress: The human cost of the computer revolution*, Boston 1984; R. Ayagari, V. Grover, R. Purvis, *Technostress: technological antecedents and implications*, „MIS quarterly” 2011 vol. 35.4, s. 831-858; M.U. Saganuwan, W.K.W. Ismail, U.N.U. Ahmad, *Technostress: Mediating Accounting Information System Performance*, „Information Management and Business Review” 5(2013), nr 6, s. 270-277.

²⁰ Por. S.H. Applebaum, *Computerphobia: training managers to reduce fears and love the machines*, „Industrial and Commercial Training” (UK) 1990 vol. 22(6), s. 9-16.

²¹ Por. K. Pribbenow, *Maintaining Balance: Mile-High Expectations vs. Technostress*, w: *Proceedings of the 27th annual ACM SIGUCCS conference on User services: Mile high expectations*, New York 1999, s. 182.

Jest to przeciwieństwo zaburzeń związanych z nadmiernym korzystaniem z komputera. Sam termin cyberfobia oznacza awersję, niechęć lub niepokój spowodowany przez nowoczesne technologie informatyczne oraz strach lub lęk przed ich używaniem²². Fobia komputerowa to skłonność osoby do doświadczania podwyższonego stopnia niepokoju związanego z wykorzystaniem technologii, który jest nieproporcjonalny do zagrożenia, jakie ta technologia przedstawia. „Cyberfob” nie odrzuca technologii informatycznych, ale doświadcza społecznego lęku i zwykle unika publicznego nadzoru czy wystawiania się na publiczną ocenę, a poszukuje poczucia komfortu przez izolację od innych²³.

Jak podaje Woronowicz, na cyberfobię są najbardziej podatne osoby „niepewnie poruszające się w świecie informatyki”, a stan ten definiuje się jako „obsesyjny lęk przed młodymi komputerowymi geniuszami w miejscu pracy”²⁴. Esther Gardner i współpracownicy w badaniach przeprowadzonych w 1985 roku wykazali, że fobia komputerowa dotyka zwykle osoby w wieku ponad 50 lat i częściej są to kobiety niż mężczyźni²⁵. Woronowicz natomiast przypisuje cyberfobię mężczyznom i łączy ją z kryzysem wieku średniego²⁶. Wyraźne symptomy technofobii mogą wykazywać także osoby dotknięte niepełnosprawnością, które doświadczają zmian technologicznych²⁷. Cyberfobia dotyka nie tylko osób lękających się nauki posługiwania się komputerem czy technologiami digitalnymi, ale również nauczycieli, którzy nieraz wprost lękają się uczyć tych technologii²⁸. Według innych autorów wyniki badań na ten temat są niestabilne i będą się zmieniać z upływem czasu oraz w miarę technicznej akulturacji²⁹.

²² Por. P.H. Harris, *Future Work II*, „Personnel Journal” 1985 vol. 64(7), s. 52-57; L. Janovec, *Využití sémantického potenciálu slovtvorných prvků -fobie, -fob(ik) v nové slovní zásobě českého jazyka*, w: *Varia XII (42). Zborník materiálov z XII. kolokvia mladých jazykovedcov (Modra-Piesok 4.-6. 12. 2002)*, red. M. Šimková, Bratislava 2005, s. 44. Sleeth ze współpracownikami rozróżnia jednak niechęć do technologii (cyberfobia) od niepokoju korzystania z technologii (*cyberanxiety*) (por. R.G. Sleeth, C.G. Pearce, G. George, *Community Networking: Managing Phobic Behaviors at the Individual and Community Levels*, „Community Networking 1995 [June], Integrated Multimedia Services to the Home. Proceedings of the Second International Workshop on”, IEEE, Princeton, NJ, June 1995, s. 249-253).

²³ Por. G. George, R.G. Sleeth, C.G. Pearce, *Technology-assisted instruction and instructor cyberphobia: recognizing the ways to effect change*, „Education”, Summer 1996 vol. 116(4), s. 604.

²⁴ B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic...*, dz. cyt., s. 194.

²⁵ Por. E. Gardner, B. Render, S. Ruth, J. Ross, *Human-oriented implementation cures phobia*, „Data Management” 46(1985) (November), s. 29-32.

²⁶ Por. B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic...*, dz. cyt., s. 194.

²⁷ Por. A. LaPlante, *Resistance to change can obstruct computing strategy*, „Infoworld”, 1991 vol. 13(23), s. 59-63.

²⁸ Por. T. Cakir, *The Attitudes of Preschool Teachers and Principals towards Computer Using*, „Anthropologist” 2014 vol. 18/3, s. 736.

²⁹ Por. S. Lehman, P.E. Kramer, *Mismeasuring women: a critique of research on computer ability and avoidance*, „SIGNS: Journal of Women in Culture and Society” 16(1990) (Autumn), s. 158-

W obliczu współpracowników młodszych pokoleniowo, którzy swobodnie posługują się komputerem i nowymi technologiami cyfrowymi, osoba doświadczająca cyberofobii czuje, że nie dorasta do rosnących wymagań i obawia się, że jej kariera zawodowa dobiega końca. Jej poczucie i zachowanie nie jest całkowicie irracjonalne, bo często młodszy koledzy z pracy nie mają najmniejszych skrupułów przed wykorzystywaniem słabych stron partnerów starszych od nich wiekiem pod względem posługiwania się komputerem i aktywności internetowej. Pokolenie cudownych dzieci komputerowych (*whizz kids*), urodzone już w epoce powszechnego korzystania z Internetu, w sposób jak najbardziej naturalny jest przygotowane do kreatywnej i efektywnej pracy z wykorzystywaniem najnowocześniejszych urządzeń i aplikacji mobilnych, co dodatkowo zwiększa stan zagrożenia u osób starszych, które nie posiadają takich umiejętności³⁰. Objawami cyberofobii mogą być niezrozumiałe zachowania niezgodne z charakterem lub dotychczasowymi nawykami, doświadczanie silnego niepokoju i wybuchy agresji. Doświadczanie stanu wewnętrznego zagrożenia i braku poczucia bezpieczeństwa dana osoba może rekompensować sobie przez ostentacyjną konsumpcję, np. kupując ubrania modne wśród młodych, przez intensywne ćwiczenia fizyczne albo poszukując towarzystwa osób w wieku własnych dzieci³¹.

Sposobem radzenia sobie z cyberfobią jest rozpoznawanie zmian, które w danej sytuacji są możliwe do wprowadzenia³². Pierwszym krokiem będzie dostrzeżenie i uświadomienie sobie symptomów fobii i stosowanych strategii awaryjnych, które mogą sygnalizować opór, a tym samym ostrzegają przed istnieniem jakiejś formy cyberofobii. Jedną z prezentowanych w takiej sytuacji postaw jest negatywizm w ocenie przemian technologicznych. Może on przejawiać się w trzech formach symptomów: (1) przez postrzeganie siebie jako niekompetentnego, (2) przez racjonalizację – aby postępować naprzód, nie jest konieczne („nie jest to ważne”) przystosowanie się do nowego porządku, (3) przez poczucie, że w nowym porządku pracy jest się wykorzystywanym znacznie poniżej posiadanych kwalifikacji. Frustracja może także wynikać z percepcji, że komputery nie działają w sposób instynktowny lub że systemy informatyczne są wadliwe albo w jakiś sposób niekompletne³³. Innym przejawem cyberofobii może być manifestowanie oporu wobec wdraża-

-172; T. Hapens, B. Rasmussen, *Excluding women from the technology of the future? A case study of the culture of computer science*, „Futures” 23(1991) (December), s. 1107-1119.

³⁰ Por. I. Rodríguez, C. Fuentes, V. Herskovic, J.A. Pino, *Are Notifications a Challenge for Older People?: A Study Comparing Two Types of Notifications*, w: *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2017, s. 3669-3677, <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/41602>, [dostęp: 28.10.2017].

³¹ B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic...*, dz. cyt., s. 194.

³² Por. R.G. Sleeth, C.G. Pearce, G. George, *Community Networking...*, dz. cyt., s. 249-253.

³³ Por. J. Bird, *Overcoming technofear*, „Management Today” (UK), MTO 1991, s. 86-87.

nia zmian technologicznych³⁴. Postawa oporu może wynikać z przewidywania utraty nad tym kontroli, z niepewności, z przeciążenia wynikającego z uczenia się nowego porządku; ze zmiany statusu w zespole, z braku przekonania do nowych umiejętności, ze strat finansowych, z konieczności nowej samoorganizacji lub z faktu, że nowy porządek wymusza na kimś konieczność zmiany jego zachowań, przekonań lub wartości.

Kolejnym powodem cyberofobii jest brak akceptacji zachodzących procesów zmian technologicznych. Aby to przezwyciężyć i uznać, że zmiany te idą w dobrym kierunku należy: (1) zidentyfikować potrzebę nowych technologii, (2) zdystansować się od starego porządku, (3) nauczyć się nowego porządku i (4) utrwalić nowy porządek. Wreszcie, cyberofobia może wynikać z braku lub niewłaściwego wdrożenia nowych technologii. Problemy takie mogą mieć źródło w nieudanym zaplanowaniu wprowadzenia zmian technologicznych, niewystarczającym zaangażowaniu ludzi w ich planowanie³⁵, z braku ukierunkowania na wdrożenie³⁶. Odpowiedzią na złe wdrożenie nowych technologii może być konsternacja, rozgoryczenie, poczucie niższości lub zagrożenia, a także dezorientacja zadaniowa. Ponieważ umiejętności cyfrowe są konieczne do tego, aby móc funkcjonować we współczesnym świecie, to osoby z objawami cyberofobii powinny przezwyciężyć powyższe lęki i postawy, do czego konieczna może być pomoc specjalnie przygotowanych do tego osób³⁷.

3. CYBERNADUŻYCIA W SFERZE SEKSU

Zanim podjęty będzie temat nadużyć w sferze seksu, należy wpierym zaznaczyć, co rozumie się przez prawidłowy sposób aktywności seksualnej³⁸. Z punktu widzenia filozofii personalistycznej i specyfiki chrześcijańskiej koncepcji człowieka, seksualność ma charakter wielowymiarowy: biologicznopędowy (przedłużenie gatunku, zaspokojenie potrzeby seksualnej) oraz personalnoduchowy (budowanie więzi uczuciowej i okazywanie miłości drugiej osobie). Ten drugi wymiar – personalny – jest właściwy człowiekowi. W takim

³⁴ Por. G. George, R.G. Sleeth, C.G. Pearce, *Technology-assisted instruction...*, dz. cyt., s. 604-605; G. George, M.R. Camarata, *Managing instructor cyberanxiety: The role of self-efficacy in decreasing resistance to change*, „Educational Technology” 1996 vol. 36 (4), s. 49-54.

³⁵ Por. D.K. Rosetti, F.A. Dezoort, *Organizational adaptation to technology innovation*, „Advanced Management Journal” 1989 vol. 54(4), s. 29-33.

³⁶ Por. J. Bird, dz. cyt., s. 86-87.

³⁷ Por. G. George, R.G. Sleeth, C.G. Pearce, *Technology-assisted instruction...*, dz. cyt., s. 604-605.

³⁸ O prawidłowościach aktywności seksualnej można mówić z wielu perspektyw (np. medycznej, kulturowej, moralnej etc.). Psychologia pastoralna, która stosuje wiedzę psychologiczną do sytuacji duszpasterskiej, odnosi się do kryteriów norm wynikających z antropologii chrześcijańskiej i personalistycznej wizji człowieka.

sensie Iwona Niewiadomska ze współpracownikami stwierdzają, że „Ludzkie życie seksualne jest z jednej strony formą zakomunikowania partnerowi swej miłości i oddania, a z drugiej – przyjęcia miłości i oddania drugiej osoby”³⁹. W tej perspektywie można wyróżnić trzy podstawowe funkcje seksualności człowieka: przekazywanie życia, formowanie podmiotowości oraz budowanie relacji międzyosobowych. Problematiczny charakter będą mieć takie zachowania seksualne, w których nie realizuje się tych funkcji, a szczególnie gdy nie występują relacje osobowe, a aktywność seksualna sprowadzana jest jedynie do fizjologicznego zaspokojenia potrzeb popędowych czy do traktowania drugiej osoby jako przedmiotu użytkowego, służącego osiągnięciu przyjemności. W takich sytuacjach motywem nadużyć w sferze seksu może być egoistyczne dążenie do szczęścia albo – w przypadku obsesyjnego zaspokajania potrzeb seksualnych – ucieczka od cierpienia i złego samopoczucia za pomocą czynności o charakterze erotycznym⁴⁰. Stąd nadużycia o charakterze seksualnym związane z komunikowaniem się za pośrednictwem mediów elektronicznych mogą ograniczać się do wewnętrznych przeżyć internauty, gdy związane są jedynie z korzystaniem z materiałów o charakterze podniecającym i pornograficznym, ale mogą też dotyczyć kontaktów i relacji z innymi osobami, w których dochodzi do wykorzystywania seksualnego czy nawet aktów przemocy.

3.1. Cyberpornografia

Internet zasadniczo jest miejscem funkcjonowania bez zewnętrznej cenzury. Sieć otworzyła możliwość wypowiedzenia się dla każdego, kto tylko zechce. Także zwolennikom tzw. wolności negatywnej, czyli „wolności od...”, wolności od wszelkich ograniczeń. Wolność rozumiana w sposób negatywny skłania do zagłębiania się w świat wirtualny również po to, aby znajdować tam to, co zakazane lub nielegalne, oraz co nie jest łatwo dostępne w realnym świecie⁴¹. Dlatego z ogromną łatwością pojawiają się w nim strony pornograficzne zarówno legalne w świetle prawa państwowego, jak i nielegalne (zakazane), często brutalne lub drastyczne. Od dziesięcioleci powtarza się, że nie ma jednej definicji pornografii (i pewnie nigdy jednej nie będzie). Dla potrzeb dalszych analiz przyjmujemy za słuszne stanowisko Niewiadomskiej i współpracowników, że pornografią jest „wytwór kulturowy, który przeocza lub celowo zniekształca obraz ludzkiej płciowości oraz wizję miłości między mężczyzną a kobietą, gdyż ukazuje ciało ludzkie jedynie jako przedmiot uży-

³⁹ I. Niewiadomska, J. Chwaszcz, B. Kołodziej, B. Śpila, *Seks*, Lublin 2005, s. 5.

⁴⁰ Por. tamże, s. 6nn.

⁴¹ Por. A. Kobylarek, *Psychologiczne pułapki komunikacji w Internecie*, w: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2008, s. 130.

cia, a miłość sprowadza do wzajemnego lub jednostronnego używania jednej osoby przez drugą”⁴².

Badania międzynarodowe wykazały, że prawie dwie trzecie (63,7%) polskich nastolatków miało kontakt z pornografią w sieci w ciągu ostatniego roku i jest to najwyższy odsetek wśród porównywanych krajów (Grecja, Hiszpania, Holandia, Islandia, Niemcy, Polska i Rumunia), gdzie średnia wyniosła 58,8%. Co więcej, ponad jedna czwarta polskich nastolatków ma kontakt z pornografią co najmniej raz w tygodniu (zdecydowanie więcej chłopców – 40,4% niż dziewcząt – 14,3%). Jednocześnie 37,4% nastolatków, którzy mieli kontakt z pornografią, oceniło go negatywnie (był to kontakt niechciany)⁴³.

Wpływ kontaktu z treściami pornograficznymi na starszych nastolatków i młodych dorosłych, jeszcze w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia, opisali w serii swoich badań m.in. Dolf Zillman i Jennings Bryant⁴⁴. Ekspozycja na pornografię zagraża rozwojowi psychicznemu i osobowemu dzieci, nastolatków, a nawet młodych dorosłych, gdyż treści, które są nasączone silnymi emocjami, mogą na nich oddziaływać modelująco⁴⁵. Kształtują zarazem wypaczony obraz relacji międzyludzkich oraz wizję ogromnego rozpowszechnienia aktywności seksualnej w społeczeństwie. Ponadto utrwalają fałszywy obraz kobiecości i męskości oraz przekonanie, że rozwiązłość jest normą, a abstynencja seksualna jest niezdrowa⁴⁶.

Ponieważ bodźce pornograficzne same w sobie podwyższają poziom pobudzenia seksualnego i osłabiają hamulce seksualne⁴⁷, to kontakt dziecka z pornografią prowadzi do niezwykle silnej erotyzacji jego psychiki, wzrostu napięć psychofizycznych i nadpobudliwości psychoruchowej, a nawet do pojawienia się objawów nerwicowych bądź depresyjnych⁴⁸. Badania zespołu Patti Valkenburg wykazały, że kontakt nastolatków z pornografią internetową prowadzi do zmian ich postaw wobec płci (szczególnie w stosunku do kobiet) oraz do przedmiotowego traktowania seksu⁴⁹. Natomiast, jak zauważył Wil-

⁴² I. Niewiadomska, J. Chwaszcz, B. Kołodziej, B. Śpila, dz. cyt., s. 98.

⁴³ Por. J. Włodarczyk, *Zagrożenia związane z korzystaniem z internetu przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2013 nr 12(1), s. 60-62.

⁴⁴ Por. D. Zillman, J. Bryant, *Effects of Prolonged Consumption of Pornography on Family Values*, „Journal of Family Issues”, 1988 vol. 9, nr 4, s. 518-544.

⁴⁵ Por. J. Pyżalski, *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, w: *Małe dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Łódź 2017, s. 166.

⁴⁶ Por. M. Leahy, *Porn University: What College Students Are Really Saying About Sex on Campus*, Chicago 2009.

⁴⁷ Por. M. Flood, *The Harms of Pornography Exposure Among Children and Young People*, „Child Abuse Review” 18(2009), s. 384-400.

⁴⁸ Por. J. Lipińska, *Internet i młode pokolenie. Przeciwdziałanie potencjalnym zagrożeniom*, w: *Internet. Między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, red. M. Kowalski, Tychy 2008, s. 36.

⁴⁹ Por. P. Jochen, P. Valkenburg, *Adolescents Exposure to Sexually Explicit Internet Material, Sexual Uncertainty, and Attitudes Toward Uncommitted Sexual Exploration: Is There a Link?*,

liam Utting⁵⁰, styczność z materiałami pornograficznymi odgrywa niebagatelną rolę w desensytyzacji (osłabieniu wrażliwości) dziecka, co może zwiększyć ryzyko narażenia dziecka na niewłaściwe kontakty seksualne z dorosłymi⁵¹. Stąd podejmowane są rozmaite próby zabezpieczenia dzieci i nieletnich przed negatywnym wpływem treści Internetu (np. instalowane na komputerze zapory i programy blokujące i filtrujące, czy oferowany przez operatorów usług sieciowych monitoring osoby dorosłej kontrolującej pokoje czatów⁵²).

Kontakt z pornografią, w przypadku nasilających się deficytów innych potrzeb psychospołecznych, może sprawić, że także człowiek dorosły może nadmiernie koncentrować się na czynnościach seksualnych, które stają się źródłem przyjemności, sposobem uzyskiwania odprężenia czy ucieczki od cierpienia⁵³. Nadmierna intensywność ekspozycji na bodźce seksualne w pornografii (VSS – *visual sexual stimuli*)⁵⁴, jak wykazali Simone Kühn i Jürgen Gallinat, zmniejsza objętość szarej substancji (GM) w mózgu i obniża zdolność reagowania mózgu na bodźce erotyczne⁵⁵. Prowadzi to do poszukiwania nowych i coraz mocniejszych scen pornograficznych, przez co przyczynia się do wzrostu ryzyka uzależnienia od pornografii, które jest o tyle większe od ryzyka erotomanii (uzależnienia od seksu), że rozładowanie napięcia seksualnego i uzyskanie stanu przyjemności nie wymaga budowania intymnych relacji z innymi osobami w celu podjęcia czynności seksualnych, a następuje w wyniku samego korzystania z materiałów pornograficznych⁵⁶. Powyższe dane są zgodne z obserwowanymi wynikami australijskich badań z 2012 roku, w któ-

„Communication Research” 35(2008), s. 581; P. Jochen, P. Valkenburg, *Adolescents Exposure to a Sexualized Media Environment and Their Notions of Women as Sex Objects*, „Sex Roles” 56(2007), s. 390.

⁵⁰ Por. W. Utting, *People Like Us: The Report of the Review of Safeguards for Children Living Away from Home*, London 1997.

⁵¹ Pedofile często używają tzw. pornografii *hardcore* jako elementu procesu seksualnego uwodzenia dziecka (podaję za: J. Carr, *Internet a wykorzystywanie seksualne dzieci i pornografia dziecięca*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 (4), *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 14).

⁵² Por. K. Subrahmanyam, P.M. Greenfield, B. Tynes, *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Warszawa 2009, s. 166.

⁵³ Por. M. Ryś, *Pornografia w świetle badań psychologicznych*, w: *Tak życiu. Tak prawdzie. Atak na wartości*, red. K. Majdański, Łomianki: ISNR ATK 1994.

⁵⁴ Por. D. Ley, N. Prause, P. Finn, *The Emperor Has No Clothes: A Review of the ‘Pornography Addiction’ Model*, „Current Sexual Health Reports” 2014 vol. 6.2, s. 94-95.

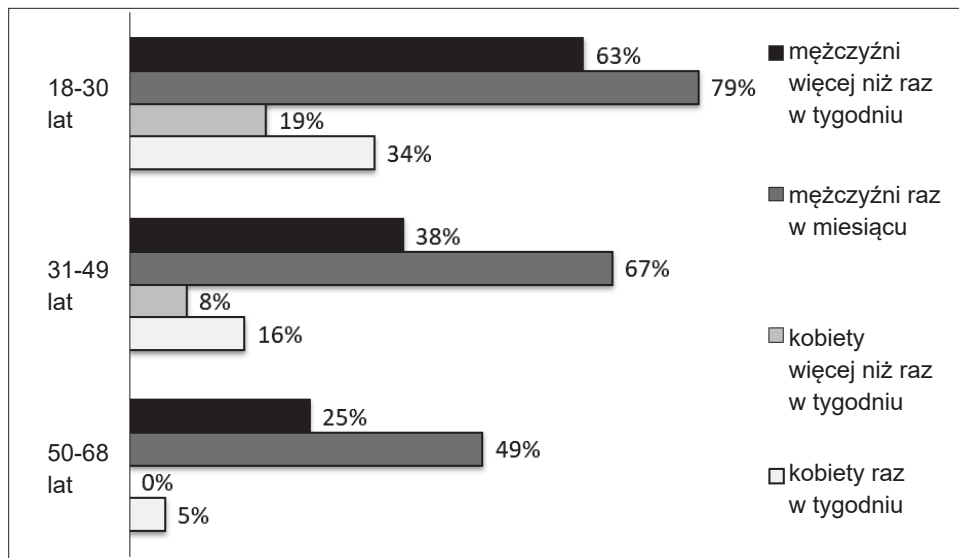
⁵⁵ Por. S. Kuhn, J. Gallinat, *Brain Structure and Functional Connectivity Associated With Pornography Consumption. The Brain on Porn*, „JAMA Psychiatry” 2014, vol. 71(7), s. 830. Zmiany neuronalne w mózgach użytkowników pornografii są podobne do zmian zachodzących w mózgach osób uzależnionych od kokainy, alkoholu i metamfetaminy (por. tamże, s. 832).

⁵⁶ Por. I. Niewiadomska, J. Chwaszcz, B. Kołodziej, B. Śpila, dz. cyt., s. 93-99.

rych 20% użytkowników pornografii preferowało emocje związane z oglądaniem pornografii w porównaniu z seksualną bliskością z prawdziwą osobą⁵⁷.

Internet stał się narzędziem znakomicie ułatwiającym taką aktywność, a także dynamiczny rozwój uzależnienia. Stąd liczba stron www o charakterze pornograficznym już dawno osiągnęła poziom setek milionów⁵⁸. Z roku na rok gwałtownie wzrasta liczba osób oglądających pornografię za pomocą Internetu, a maleje liczba korzystających z innych źródeł (video, telewizja kablowa, magazyny). Jak wykazały badania Barna Group, w USA w 2014 roku przynajmniej raz w miesiącu kontakt z internetową pornografią najczęściej mieli dorośli mężczyźni przed trzydziestym rokiem życia (79%), a najrzadziej kobiety powyżej 50 roku życia (5%) (wykres nr 1)⁵⁹. Te i inne wyniki badań wskazują wyraźnie, że dzięki Internetowi pornografia stała się wszechobecna we współczesnym społeczeństwie.

Rysunek 1. Wiek i płeć osób dorosłych oglądających pornografię w USA w 2014 roku



Opracowanie na podstawie: Perry 2016⁶⁰.

⁵⁷ Por. K. Szittner, *Study exposes secret world of porn addiction*, Sydney. edu. May 10, 2012, <http://sydney.edu.au/news/84.html?newsstoryid=9176> [dostęp: 9.11.2017].

⁵⁸ Por. J. Ropelato, *Internet pornography statistics*, 2006, s. 2, 6, <http://www.ministryoftruth.me.uk/wp-content/uploads/2014/03/IFR2013.pdf> [dostęp: 28.10.2017].

⁵⁹ Por. L.D. Perry, *The Impact of Pornography on Children*, „American College of Pediatricians” 2016, <http://www.acpeds.org/the-college-speaks/position-statements/the-impact-of-pornography-on-children> [dostęp: 9.11.2017].

⁶⁰ Por. tamże.

Osobne zagadnienie stanowi pornografia dziecięca, gdzie patologia wynika po pierwsze z tego, że w przypadku dzieci nie może być mowy o dobrowolnej aktywności seksualnej. Po drugie, dzieci nie mogą dobrowolnie udzielić zgody na produkcję nieprzyzwoitych i nacechowanych seksualnością swoich fotografii oraz wykorzystywanie takich krzywdzących wizerunków (*abuse images*) w sieci. W ten sposób stają się ofiarami po wielokroć krzywdzonymi, gdyż trauma wywołana faktem sfotografowania aktów wykorzystywania seksualnego może utrzymywać się bardzo długo. Te dzieci bowiem muszą sobie radzić ze świadomością, że te fotografie nigdy nie zostaną zniszczone i że mogą być oglądane i używane przez tysiące osób⁶¹.

3.2. Interpersonalne cyberzagrożenia w sferze seksu

Oprócz cyberpornografii wskazuje się na jeszcze inne odmiany zagrożeń internetowych związanych z seksem, angażujące w sposób bezpośredni także inne osoby. Są to takie zjawiska, jak cyberprostyucja, *sexting* (publikowanie *online* lub przesyłanie za pośrednictwem mediów roznegliżowanych zdjęć lub krótkich filmów)⁶², *cybersex* (seksualne pobudzenie albo czynności masturbacyjne w odpowiedzi na interakcje z cyberpartnerem⁶³), *grooming* (budowanie relacji w Internecie między osobą dorosłą a dzieckiem w celu jego uwiedzenia i wykorzystania seksualnego), a nawet pedofilia sieciowa. Chociaż *sexting* powszechnie traktowany jest przez nastolatków jako niewinne eksperymentowanie i poszukiwanie nowych form doświadczeń seksualnych, to – jak wskazują badania – prawie 90% materiałów wysłanych jako prywatne trafia na dostępne dla wszystkich strony internetowe⁶⁴. Sytuacja staje się jeszcze bardziej groźna, gdy nagie lub prawie nagie zdjęcia i filmy udostępniane są oszustom, którzy podszywają się pod młode osoby, aby wyłudzić tego typu materiały⁶⁵. Pomimo że *sexting* lub *grooming* nie zawsze kończą się kontaktem z ofiarą w świecie

⁶¹ Por. E. Quale, *Pornografia dziecięca w Internecie. Działania prewencyjne i terapeutyczne wobec sprawców*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 nr 4: *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 46, 54.

⁶² Por. S. Livingstone, A. Gorzig, *Sexting: the exchange of sexual messages online among european youth*, w: *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*, red. S. Livingstone, L. Haddon, A. Gorzig, Bristol 2012, s. 151-164.

⁶³ K. Subrahmanyam, P.M. Greenfield, B. Tynes, dz. cyt., s. 163.

⁶⁴ Por. M. Wasylewicz, „Komunikowanie o sobie” w internecie w dobie dominacji *Ikonosfery*, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2016 nr 3(17), s. 174.

⁶⁵ Por. S. Bębas, *Sexting – nowe zagrożenie wśród dzieci i młodzieży*, „Labor et Educatio” 3(2015), s. 435.

rzeczywistym, to zawsze są źródłem doświadczeń, które przerastają zdolności adaptacyjne dziecka, dostarczając mu patologicznych wzorców zachowań⁶⁶.

Młodzi ludzie korzystający z mediów elektronicznych narażeni są także na uwiedzenie seksualne. Dzieci szczególnie są narażone na różnego rodzaju manipulacje i łatwo stają się ofiarami, dlatego że brak im dostatecznego doświadczenia w kontaktach z innymi, są dziecięcą ufne i naiwne, a nieraz bardzo samotne. Czując potrzebę posiadania przyjaciela, w sytuacji, gdy nie mogą jej zaspokoić w realnym świecie, wewnętrzną pustkę może łatwo wypełnić przyjaciel wirtualny. Internet oferuje ogromną liczbę witryn dla dzieci i młodzieży, gdzie można spotkać rówieśników i nawiązać nowe znajomości. Możliwość posługiwania się wymyślonym nickiem otwiera szanse ukrywania swojej prawdziwej tożsamości różnym oszustom czy pedofilom. Dorosły, ukrywający się pod wirtualną postacią dziecka, szybko zdiagnozuje i zaspokoi psychiczne potrzeby manipulowanej przez siebie ofiary. Przykładowe techniki uwodzenia dzieci opisuje trafnie Jolanta Zmarzlik, ukazując szczególnie groźne przestrzenie internetowe, takie jak fora i blogi internetowe⁶⁷. Dorośli, którzy dopuszczają się wykorzystywania seksualnego dzieci, dzięki Internetowi i szerokiej gamie interaktywnych technologii komunikacyjnych mogą łatwo lokalizować swoje potencjalne ofiary i nawiązywać z nimi kontakt.

4. CYBERPRZEMOC

Izraelski badacz skutków korzystania z Internetu Aaron Ben-Ze'ev zauważa, że związki *online* pociągają za sobą niebezpieczeństwo kontaktu z ludźmi pozbawionymi skrupułów⁶⁸. W konsekwencji osoby angażujące się w wirtualne relacje narażają się na wielorakie niebezpieczeństwa. Jednym z takich niebezpieczeństw jest spotkanie się z przemocą i agresją internetową, np. wtedy gdy internauta osobiście doświadczy przemocy skierowanej w sposób intencjonalny przeciw niemu. Przykładowo, formą przemocy rówieśniczej jest *cyberbullying*, który polega na ośmieszaniu, szantażowaniu czy rozprzestrzanianiu kompromitujących materiałów w sieci przy użyciu mediów elektronicznych lub cyfrowych⁶⁹.

⁶⁶ Por. A. Brosch, *Oblicza anonimowości nastolatków w sieci-Child Grooming*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 1(2012), s. 173.

⁶⁷ Por. J. Zmarzlik, *Internetowe znajomości – lek na samotność w realnym świecie*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 nr 4: *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 70-75.

⁶⁸ Por. A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, Poznań 2005, s. 41.

⁶⁹ J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna i cyberbulling jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Kraków 2012; L. Albański, *Wybrane zagadnienia z patologii społecznej*, Jelenia Góra 2010, s. 44.

Ponadto, jak wykazuje Bohdan Woronowicz, z przemocą i agresją można spotkać się przez kontakt z pokazywanymi w Internecie scenami siejącymi nienawiść i przemoc, dezinformację, oszustwa i nieuczciwe praktyki konsumenne, a nawet przestępstwa⁷⁰. Już samo wystawienie się na odbiór treści pełnych przemocy podnosi u internauty poziom emocji agresji oraz na drodze mechanizmu społecznego uczenia się zwiększa prawdopodobieństwo aktów agresywnych wobec innych i może przyczynić się do odtwarzania tego typu zachowań w świecie realnym, czyli „zarażania się” zachowaniami zaobserwowanymi *online*. Są to takie same mechanizmy, które opisano w przypadku oddziaływania telewizji, ale ich siła jest większa ze względu na interaktywność technologii komputerowych⁷¹. Przeżywane sceny stymulują powstawanie agresywnych fantazji i prowadzą do przeświadczenia, że behawioralne akty agresji są powszechne i dozwolone także w świecie realnym⁷². Działają tutaj mechanizm społecznej słuszności: skoro „inni tak robią”, to zachowanie takie jest słuszne⁷³. Dotyczy to np. samouszkodzeń ciała jako mechanizmu radzenia sobie z negatywnymi emocjami i przemocą rówieśniczą⁷⁴.

Odtwarzanie tego typu zachowań agresywnych w świecie realnym dotyczy nie tylko dzieci i nastolatków⁷⁵, ale i dorosłych⁷⁶. Rozwojowi i nasileniu się agresywności u odbiorcy przekazu w sposób szczególnie sprzyja obserwowane postępowanie agresywne, które jest bezkarne albo nawet nagradzane⁷⁷. Interaktywny charakter Internetu sprawia, że internauta nie tylko ogląda akty agresji i przemocy, ale – przyjmując rolę gracza – wewnątrznie ją w sobie aktualizuje, co zwykle nie jest już czystą grą aktorską, ale podmiotowym przeżywaniem i realizacją, a przez to jej negatywny wpływ jest jeszcze silniejszy. Mechanizmy społecznego uczenia się zostają tu jeszcze wzmocnione, ponie-

⁷⁰ Por. B. Woronowicz, *Uzależnienia. Geneza. Terapia. Powrót do zdrowia*, Warszawa 2009, s. 475.

⁷¹ Por. J. Pyżalski, *Dzieci w wieku przedszkolnym...*, dz. cyt., s. 166.

⁷² Por. S. Koczy, *Globalna przestrzeń komunikacji społecznej źródłem zagrożeń dla współczesnej rodziny*, w: *Media w edukacji. Wymiar kulturowy i aksjologiczny*, red. A. Roguska, Siedlce 2013, s. 189.

⁷³ Por. M. Braun-Gałkowska, *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. A. Gała i I. Ulfik, Marki 2004, s. 76.

⁷⁴ Por. I. Świerżewska, *Co na dzieci czyha w sieci*, „Idziemy” z dn. 9 stycznia 2011.

⁷⁵ Por. J.B. Funk, H.B. Baldacci, T. Pasold, J. Baumgardner, *Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?*, „Journal of adolescence” 2004 vol. 27(1), s. 23-39.

⁷⁶ Por. L. Berkowitz, *Skutki obserwowania przemocy*, w: *Człowiek – istota społeczna. Wybór tekstów*, red. E. Aronson, Warszawa 2001, s. 370-371.

⁷⁷ Jak wskazują badania amerykańskie, taki schemat zawarty jest w zdecydowanej większości programów i gier komputerowych adresowanych do dzieci (por. S. Shelov i inni, *Media violence*, „Pediatrics” 1995 vol. 95(6), s. 949-951; K.M. Thompson, K. Haninger, *Violence in E-rated video games*, „The Journal of the American Medical Association” 2001 vol. 286[5], s. 591-598).

waż określone agresywne zachowanie jest nie tylko obserwowane, ale naśladowane przez gracza, i to w powtarzalny sposób.

Prezentowana w Internecie przemoc wywiera jeszcze większy wpływ na odbiorcę, jeśli łączy się z erotyką (np. pod postacią brutalnej pornografii)⁷⁸, a szczególnie, gdy sadyzm lub bestialstwo zawiera pornografia dziecięca⁷⁹. Kolejną cechą przekazu, która zwiększa wpływ na odbiorcę, jest stopień jego realizmu. Im bardziej świat widziany na ekranie komputera jest podobny do świata rzeczywistego, a wirtualne postacie mają prawdziwe cechy ludzkie, tym bardziej wzrasta prawdopodobieństwo przeniesienia owego świata wirtualnego do realnej rzeczywistości⁸⁰.

Ponadto Maria Braun-Gałkowska zwraca uwagę na mechanizm desensytyzacji, który polega na tym, że często powtarzane bodźce zawierające ładunek emocji coraz słabiej pobudzają psychikę, co prowadzi do zaniku normalnie im towarzyszącej reakcji fizjologicznej. W efekcie następuje zubożenie na sceny, które muszą być coraz bardziej wstrząsające i drastyczne, aby stymulować w taki sposób jak dotąd i wywołać podobną reakcję⁸¹.

PODSUMOWANIE

Problem, jak zapobiegać psychopatologicznym skutkom korzystania z technik cyfrowych oraz jak je leczyć, stanowi zawsze aktualne wyzwanie. Przedstawione analizy ukazały, że nowe technologie, chociaż mogą przynieść człowiekowi i społeczeństwu korzyści, to używane bezrefleksyjnie i w nadmiarze mogą wywołać określone destrukcyjne skutki. Specyficzny dla mediów cyfrowych model przekazu wywołuje w odbiorcy silne pobudzenie emocjonalne i potrafi związać człowieka na tyle mocno, że porzuca on inne czynności, opóźnia i odkłada swoje obowiązki na czas nieokreślony, by zaabsorbować się niemal całkowicie w wirtualny przekaz. Ponadto, ze względu na indywidualne uwarunkowania psychiczne i środowiskowe, niektóre osoby mogą wkroczyć na ścieżkę uzależnienia od Internetu. Chociaż obecnie osób uzależnionych od Internetu i różnorodnych elektronicznych mediów jest niewiele, to według psychoterapeutów, psychologów praktyków i pedagogów liczba osób mających taki problem, niezależnie od wieku, nieustannie się zwiększa.

⁷⁸ Por. H.J. Schneider, *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, Warszawa 1992.

⁷⁹ Por. E. Quale, dz. cyt., s. 46.

⁸⁰ Por. S. Shelov, M. Baron i inni, dz. cyt., s. 949-951; Y. Tai i inni, *The human premotor cortex is 'mirror' only for biological actions*, „Current Biology” 14(2004), s. 117-120.

⁸¹ Por. M. Braun-Gałkowska, dz. cyt., s. 76-77; L. Kirwil, *Jak chronić dziecko przed ekranową przemocą?*, „Nowiny Psychologiczne” 2(1996), s. 105-113.

Jeśli chodzi o leczenie takiego uzależnienia, to jak zaznacza Woronowicz, w odróżnieniu od innych uzależnień występuje tutaj dodatkowy problem. Siecioholików trudno skłonić do spotkania ze specjalistą, ponieważ są przyzwyczajeni do obcowania z ekranem bądź do porozumiewania się z innymi za pomocą klawiatury. Decyzję o rozpoczęciu leczenia może podjąć dopiero wtedy, gdy zaczną zauważać różnicę między zdrowym a patologicznym korzystaniem z komputera. Pojawia się tutaj problem, który ujmuje następujące pytanie: Czy można wymagać „internetowej abstynencji” od osób uzależnionych, których zawodowa praca wiąże się z używaniem na co dzień komputera bądź Internetu?⁸²

Poruszony w artykule problem cyberofobii zdaniem niektórych autorów wydaje się szybko tracić na znaczeniu i z czasem powinna ona zaniknąć, gdyż Internet z dnia na dzień staje się wszechobecny, a używanie urządzeń mobilnych to normalny element codzienności. Co prawda kolejne pokolenia przychodząc na świat, zastają w nim także wirtualną rzeczywistość i są z nią oswojone od kołyski. Jednakże nic nie wskazuje na to, iż ogromny postęp techniczny dokonujący się w ciągu ostatnich dekad miałby zwolnić swoje tempo. Stąd nieustannie trzeba będzie nabywać nowe umiejętności dopasowywane do ewoluującej technologii. Ponadto populacja współczesnego świata gwałtownie się starzeje, bo przybywa osób dożywających późnej starości, a takie osoby zwykle pozostają w tyle za kolejnymi zmianami⁸³. Ciągłe zatem będą rodzić się nowe wyzwania technologiczne (np. powstawać nowe aplikacje mobilne) budzące u niejednej osoby dorosłej zrozumiały opór i lęk. Zawsze będą tacy ludzie, którzy nie nadążają za postępem, których psychika niełatwo przystosowywać się będzie do nowych wymagań. Należy szukać metod i sposobów wspomagania zagrożonych wykluczeniem cyfrowym, aby zapobiec powstaniu nowej kategorii osób cyfrowo niepełnosprawnych.

Nadużycia o charakterze seksualnym oraz przemoc przy użyciu Internetu to zjawisko stosunkowo świeże i niedostatecznie zbadane. Choć choroby dotyczące seksualności człowieka istniały zawsze, to Internet i nowe technologie cyfrowe zapewniają niespotykaną wcześniej dostępność do materiałów pornograficznych, umożliwiają niezwykle łatwe i szybkie nawiązywanie kontaktów z innymi w celach seksualnych, a także wykorzystywanie partnerów sieciowych, którzy mogą stać się ofiarami agresji i przemocy. Nie wypracowano jeszcze dostatecznie skutecznych metod chroniących dzieci i młodzież przed nadużyciami *online*. Rodzice i wychowawcy często są gorzej przygotowani do posługiwania się mediami elektronicznymi niż dzieci, przez co niezwykle trudno zapewnić im skuteczną kontrolę w sieci. Jednak, tak jak

⁸² B.T. Woronowicz, *Bez tajemnic...*, dz. cyt., s. 193.

⁸³ Por. I. Rodríguez, C. Fuentes, V. Herskovic, J.A. Pino, dz. cyt., s. 3669.

ostrzega się i informuje małe dzieci o różnych niebezpieczeństwach w świecie realnym, tak samo należy je uczyć bezpiecznej obecności i aktywności w Internecie.

W celu ochrony przed zagrożeniami w sferze seksualnej podstawowym środkiem profilaktycznym będzie kształtowanie postaw opartych na personalistycznej koncepcji człowieka oraz zakotwiczonych w najwyższych wartościach religijnych i duchowych. Kształtowanie tych postaw ku wartościom powinno mieć miejsce w rodzinie już w czasie wychowania małego jeszcze dziecka, gdyż trzeba uprzedzić jego pierwszy kontakt z cyberpornografią czy z molestowaniem seksualnym za pośrednictwem komunikatorów. Mocne oparcie wychowania na wartościach może ostrzegać i uchronić przed przekraczaniem granic. W konsekwencji umożliwia to samokontrolę zbyt ryzykownych zachowań, które niosą zagrożenia psychiczne i duchowe. Szczególnie skuteczną metodą wychowawczą będzie towarzyszenie dziecku w jego poszukiwaniach. Doświadczenie przez dziecko w czasie takiego towarzyszenia autentycznego zainteresowania jego problemami, odczuwanie, że jest ono rozumiane, a nie krytykowane, skłoni je do natychmiastowego podzielenia się swoimi przeżyciami, fascynacjami i wątpliwościami wypływającymi z aktywności sieciowej. Taka droga jawi się jako bardziej skuteczna od drogi nieustannego kontrolowania.

Oddziaływanie pornografii na psychikę oceniane jest rozmaicie przez poszczególnych autorów, badaczy i wychowawców. Zależy to od założeń światopoglądowych i przyjmowanej przez nich filozoficzno-religijnej koncepcji człowieka. Dla skuteczności profilaktyki potrzeba jednak jednolitego frontu ze strony dorosłych z najbliższego otoczenia dziecka i człowieka dorastającego. Odpowiedzialni rodzice winni zadbać o zapewnienie takich warunków dla rozwoju swego potomstwa, w czym powinny przychodzić im z pomocą inne instytucje społeczne i państwowe. Ponadto, jak wskazują psychoterapeuci, nie tylko dzieci, ale także dorośli mogą stać się ofiarami uzależnienia od pornografii internetowej, co może rzutować nie tylko na wewnętrzną harmonię osobową odczuwanych potrzeb, cenionych wartości i przyjmowanych postaw, ale także na relacje małżeńskie czy społeczne w życiu realnym. Przeciwdziałanie cyberpatologiom, tak jak wszelkim innym rodzajom patologii, wymaga podjęcia ścisłej współpracy przez przedstawicieli różnych dyscyplin i zawodów: psychologów, lekarzy, wychowawców i duszpasterzy. Niebagatelną rolę ma tu do odegrania także Kościół, który nie tylko wskazuje człowiekowi najwyższe ideały i wartości ewangeliczne, ale oferuje także konkretne środki do ich realizacji dostępne w duszpasterstwie zwyczajnym, katechizacji i ewangelizacji. Dużą wartość posiadają tradycyjne praktyki ascetyczne związane z umartwieniem (postem) oraz praktyka częstego rachunku sumienia w celu korygowania swego zachowania, czy nie staje się ono niebezpieczne dla wewnętrznej integracji.

BIBLIOGRAFIA

- Albański L., *Wybrane zagadnienia z patologii społecznej*, Jelenia Góra: Kolegium Karkonoskie w Jeleniej Górze (Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa) 2010.
- Applebaum S.H., *Computerphobia: training managers to reduce fears and love the machines*, „Industrial and Commercial Training” (UK) 1990 vol. 22(6), s. 9-16.
- Ayyagari R., Grover V., Purvis R., *Technostress: technological antecedents and implications*, „MIS quarterly” 2011 vol. 35.4, s. 831-858.
- Bednarek J., Andrzejewska A., *Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego*, Difin, Warszawa 2014.
- Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci, Internet i emocje*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2005.
- Berkowitz L., *Skutki obserwowania przemocy*, w: *Człowiek – istota społeczna. Wybór tekstów*, red. E. Aronson, Wydawnictwo Naukowe PWN SA, Warszawa 2001, s. 370-371.
- Bębas S., *Sexting – nowe zagrożenie wśród dzieci i młodzieży*, „Labor et Educatio” 3(2015), s. 431-444.
- Bird J., *Overcoming technofear*, „Management Today” (UK), MTO 1991, s. 86-87.
- Borowska T., *The Internet addiction versus aggressive behaviour among the youth*, „The New Educational Review” 19(2009), s. 171-181.
- Braun-Gałkowska M., *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, w: *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, red. A. Gała i I. Ulfik, Michalineum, Marki 2004, s. 51-80.
- Brod C., *Technostress: The human cost of the computer revolution*, Reading MA: Addison Wesley, Boston 1984.
- Brosch A., *Oblicza anonimowości nastolatków w sieci-Child Grooming*, „Kognitywistyka i Media w Edukacji” 1(2012), s. 169-179.
- Cakir T., *The Attitudes of Preschool Teachers and Principals towards Computer Using*, „Anthropologist” 2014 vol. 18/3, s. 735-744.
- Carr J., *Internet a wykorzystywanie seksualne dzieci i pornografia dziecięca*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 (4): *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 11-27.
- Chen Y., Persson A., *Internet use among young and older adults: relation to psychological well-being*, „Educational Gerontology” 28(2002), s. 731-734.
- Crimando L., *Technophobia*, „Folio: The Magazine for Magazine Management” 1992 vol. 21(3) 68-70..
- Flood M., *The Harms of Pornography Exposure Among Children and Young People*, *Child Abuse Review*” 18(2009), s. 384-400.
- Funk J.B., Baldacci H.B., Pasold T., Baumgardner J., *Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?*, „Journal of adolescence” 2004 vol. 27(1), s. 23-39.
- Gardner E., Render B., Ruth S., Ross J., *Human-oriented implementation cures phobia*, „Data Management” 46(1985) (November), s. 29-32.
- George G., Camarata M.R., *Managing instructor cyberanxiety: The role of self-efficacy in decreasing resistance to change*, „Educational Technology” 1996 vol. 36 (4), s. 49-54.
- George G., Sleeth R.G., Pearce C.G., *Technology-assisted instruction and instructor cyberphobia: recognizing the ways to effect change*, „Education”, Summer 1996 vol. 116(4), s. 604-608.
- Hapens T., Rasmussen B., *Excluding women from the technology of the future? A case study of the culture of computer science*, „Futures” 1991 vol. 23 (December), s. 1107-1119.
- Harris P.H., *Future Work II*, „Personnel Journal” 1985 vol. 64(7), s. 52-57.
- Jakubik A., Popławska J., *Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) a osobowość*, „Studia Psychologica” 4(2003), s. 123-131.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica” 3(2002), s. 133-142.

- Janovec L., *Využití sémantického potenciálu slovtvorných prvků -fobie, -fob(ik) v nové slovní zásobě českého jazyka*, w: *Varia XII (42). Zborník materiálů z XII. kolokvia mladých jazykovedcov (Modra-Piesok 4.–6. 12. 2002)*, red. M. Šimková, Slovenská jazykovedná spoločnosť pri SAV, Bratislava 2005, s. 42-46.
- Jędrzejko M., Morańska D., *Uzależnienie czy cyberzaburzenie?*, w: *Pułapki współczesności. Człowiek wobec uzależnień. Wybrane problemy*, red. M. Jędrzejko, M. Natczuk-Gwoździewicz, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2013, s. 137-150.
- Jochen P., Valkenburg P., *Adolescents Exposure to a Sexualized Media Environment and Their Notions of Women as Sex Objects*, „Sex Roles” 56(2007), s. 381–395.
- Jochen P., Valkenburg P., *Adolescents Exposure to Sexually Explicit Internet Material, Sexual Uncertainty, and Attitudes Toward Uncommitted Sexual Exploration: Is There a Link?*, „Communication Research” 35(2008), s. 579-601.
- Juszczak S., *Internet. Współczesne medium komunikacji społecznej*, „Edukacja i Dialog” 2011 nr 5-6, s. 42-46.
- Kirwil L., *Jak chronić dziecko przed ekranową przemocą?*, „Nowiny Psychologiczne” 2(1996), s. 105-113.
- Kobylarek A., *Psychologiczne pułapki komunikacji w Internecie*, w: *Oblicza Internetu. Opus Uniwersale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2008, s. 129-136.
- Koczy S., *Globalna przestrzeń komunikacji społecznej źródłem zagrożeń dla współczesnej rodziny*, w: *Media w edukacji. Wymiar kulturowy i aksjologiczny*, red. A. Roguska, Siedlce 2013, s. 175-198.
- Kuhn, S., Gallinat, J., *Brain Structure and Functional Connectivity Associated With Pornography Consumption. The Brain on Porn*, „JAMA Psychiatry” 2014, vol. 71(7), s. 827-834
- LaPlante A., *Resistance to change can obstruct computing strategy*, „Infoworld”, 1991 vol. 13(23), s. 59-63.
- Leahy M., *Porn University: What College Students Are Really Saying About Sex on Campus*, Northfield Publishing, Chicago 2009.
- Lehman S., Kramer P.E., *Mismeasuring women: a critique of research on computer ability and avoidance*, „SIGNS: Journal of Women in Culture and Society” 16(1990) (Autumn), s. 158-172.
- Ley D., Prause N., Finn P., *The Emperor Has No Clothes: A Review of the 'Pornography Addiction' Model*, „Current sexual health reports” 2014 vol. 6.2, s. 94-105.
- Lipińska J., *Internet i młode pokolenie. Przeciwdziałanie potencjalnym zagrożeniom*, w: *Internet. Między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, red. M. Kowalski, Saturnus Media, Tychy 2008, s. 34-56.
- Livingstone S., Gorzig A., *Sexting: the exchange of sexual messages online among european youth*, w: *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and Policy Challenges in Comparative Perspective*, red. S. Livingstone, L. Haddon, A. Gorzig, The Policy Press, Bristol 2012, s. 151-164.
- Lucas E., *Cyberphobia: identity, trust, security and the Internet*, Bloomsbury Publishing, New York –London 2015.
- Niewiadomska I., Chwaszcz J., Kołodziej B., Śpila B., *Seks*, TN KUL, Lublin 2005.
- Park C., Park R., *The conceptual model on smart phone addiction among early childhood*. „International Journal of Social Science and Humanity” 2014 vol. 4 (2), s. 147-150.
- Perry L.D., *The Impact of Pornography on Children*, „American College of Pediatricians” 2016, <http://www.acped.org/the-college-speaks/position-statements/the-impact-of-pornography-on-children> [dostęp: 9.11.2017].
- Poprawa R., *W pułapce internetu. Kontrowersje, fakty, mechanizmy*, w: *Nowe Media a media tradycyjne. Prasa, reklama, Internet*, red. M. Jeziński, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2009, s. 227-240.

- Pribbenow K., *Maintaining Balance: Mile-High Expectations vs. Technostress*, w: *Proceedings of the 27th annual ACM SIGUCCS conference on User services: Mile high expectations*, ACM, New York 1999, s. 180-184.
- Pyżalski J., *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2012.
- Pyżalski J., *Dzieci w wieku przedszkolnym w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – w stronę zagrożeń*, w: *Male dzieci w świecie technologii informacyjno-komunikacyjnych – pomiędzy utopijnymi szansami a przesadzonymi zagrożeniami*, red. J. Pyżalski, Wydawnictwo „Eter”, Łódź 2017, s. 159-182.
- Quale E., *Pornografia dziecięca w Internecie. Działania prewencyjne i terapeutyczne wobec sprawców*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 nr 4: *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 45-69.
- Rodríguez I., Fuentes C., Herskovic V., & Pino J.A. *Are Notifications a Challenge for Older People?: A Study Comparing Two Types of Notifications*, w: *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2017, s. 3669-3677, <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/handle/10125/41602>, [dostęp: 28.10.2017].
- Ropelato J., *Internet pornography statistics*, 2006, s. 1-10, <http://www.ministryoftruth.me.uk/wp-content/uploads/2014/03/IFR2013.pdf> [dostęp: 28.10.2017]
- Rosetti D.K., Dezoort F.A., *Organizational adaptation to technology innovation*, „Advanced Management Journal” 1989 vol. 54(4), s. 29-33.
- Rudy M., *Internet jako nowe wyzwanie edukacyjne – na podstawie wybranych badań*, w: *Wybrane aspekty komunikacji społecznej*, red. M. Wawrzak-Chodaczek, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2007, s. 62-69.
- Ryś M., *Pornografia w świetle badań psychologicznych*, w: *Tak życiu. Tak prawdzie. Atak na wartości*, red. K. Majdański, ISNR ATK, Łomianki 1994.
- Saganuwan M.U., Ismail W.K.W., Ahmad U.N.U., *Technostress: Mediating Accounting Information System Performance*, „Information Management and Business Review” 2013 vol. 5, 6, s. 270-277.
- Sandywell B., *Monsters in cyberspace cyberphobia and cultural panic in the information age*, „Information, Communication & Society” vol. 9, 2006 – Issue 1, s. 39-61.
- Schneider H.J., *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminalne*, PWN Warszawa 1992.
- Shelov S. i inni, *Media violence*, „Pediatrics” 1995 vol. 95(6), s. 949-951.
- Sleeth R.G., Pearce C.G., George G., *Community Networking: Managing Phobic Behaviors at the Individual and Community Levels*, „Community Networking 1995 (June), Integrated Multimedia Services to the Home., Proceedings of the Second International Workshop on”, IEEE, Princeton, NJ, June 1995, s. 249-253.
- Subrahmanyam K., Greenfield P.M., Tynes B., *Tworzenie się seksualności i tożsamości w młodzieżowych pogawędkach w Sieci*, w: *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, red. W.J. Paluchowski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009, s. 158-178.
- Suler J., *Computer and cyberspace „addiction”*, „International Journal of Applied Psychoanalytic Studies”, vol. 1, Issue 4, November 2004, s. 359-362.
- Szittner K., *Study exposes secret world of porn addiction*, Sydney. edu. May 10, 2012, <http://sydney.edu.au/news/84.html?newsstoryid=9176> [dostęp: 9.11.2017].
- Świerżewska I., *Co na dzieci czyha w sieci*, „Idziemy” z dn. 9 stycznia 2011.
- Tai Y. i inni, *The human premotor cortex is ‘mirror’ only for biological actions*, „Current Biology” 14(2004), s. 117-120.
- Thompson K.M., Haninger K., *Violence in E-rated video games*, „The Journal of the American Medical Association” 2001 vol. 286(5), s. 591-598.

- Tsitsika A. i inni, *Internet addictive behavior in adolescence: a cross-sectional study in seven European countries*, „Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking” 2014 vol. 17(8), s. 528-535.
- Utting W., *People Like Us: The Report of the Review of Safeguards for Children Living Away from Home*, The Stationery Office, London 1997.
- Wasylewicz M., „Komunikowanie o sobie” w internecie w dobie dominacji Ikonosfery, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2016 nr 3(17), s. 172-177.
- Włodarczyk J., *Zagrożenia związane z korzystaniem z internetu przez młodzież. Wyniki badania EU NET ADB*. „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2013 nr 12(1), s. 60-62.
- Woronowicz B., *Uzależnienia. Geneza. Terapia. Powrót do zdrowia*, Wydawnictwo Edukacyjne Parpamedia, Warszawa 2009.
- Woronowicz B.T., *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*, Instytut Psychiatrii i Neurologii, Warszawa 2001.
- Young K.S., *Caught in the net. How to recognize the signs of Internet addiction and a winning strategy for recovery*, New York 1998.
- Young K.S., *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*, „CyberPsychology and Behavior”, 1998 nr 1, s. 237-244.
- Zillman D., Bryant J., *Effects of Prolonged Consumption of Pornography on Family Values*, „Journal of Family Issues” 1988 vol. 9 no. 4, s. 518-544.
- Zmarzlik J., *Internetowe znajomości – lek na samotność w realnym świecie*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka” 2005 vol. 4 nr 4: *Zagrożenia dzieci w Internecie* (13), s. 70-75.

PSYCHOPATHOLOGICAL ASPECTS OF THE CYBERNETISATION OF LIFE

SUMMARY

The article presents pathological symptoms of using the Internet and other new communication technologies. New digital technologies in themselves are only tools which may be very useful for society. However, due to improper human activity they may become harmful or even dangerous and lead to various pathological behaviors or social pathologies. Taking into account the spectrum of threats, the author emphasizes these pathological symptoms of the cybernetisation of life of contemporary people, which refer to psychosocial changes in the functioning of an Internet user and may suggest signs of psychopathology. The article discusses the problems of losing control over the use of a computer and the Internet (cyber addiction or cyber disorder), the phenomenon of aversion or fear caused by new information technologies (cyberphobia), cyber abuse in the field of sexuality (cyber pornography, sexting, cybersex), as well as electronic violence and aggression. At the end, the author draws some conclusions concerning psycho prevention.

Keywords: cyberphobia, cyberbullying, cyber pornography, cybersex, grooming, Internet addiction, sexting, smart phone addiction, violence exposure on the Internet

MARTA DOROSZUK, WANDA ZAGÓRSKA

Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie
Wydział Filozofii Chrześcijańskiej, Instytut Psychologii

Chrześcijanin wobec wyzwań globalnej przestrzeni wirtualnej

Dla współczesnego chrześcijanina, który pragnie czegoś więcej niż tylko wyznawać prywatnie wiarę i mieć poczucie w miarę czystego sumienia, bardzo ważna jest kwestia dawania świadectwa swojej wiary wobec innych i angażowania się w sprawy Kościoła. Kilkanaście lat temu pojawiła się nowa przestrzeń dawania takiego świadectwa – cyfrowa, w której chrześcijanie czynnie uczestniczą. Ich głos wiary winien być tu mocny, ważny i ceniony. Czy jest to jednak dla nich środowisko łatwe do dawania świadectwa?

Jednym z głównych miejsc dzielenia się poglądami w Internecie (rozumianym jako globalna przestrzeń wirtualna) są media społecznościowe¹. Aktywność w nich daje, między innymi, możliwość utożsamiania się z grupą o podobnych zainteresowaniach i często do takiej identyfikacji prowadzi. Jednak media te to miejsca wymagające, w których nie każdy czuje się komfortowo i, co za tym idzie, nie każdy dzieli się chętnie z innymi swoimi poglądami czy wyznawanymi wartościami. Wyrażając swoją opinię, często można się tu spotkać z bezpodstawną krytyką, która potrafi zaważyć na dalszej aktywności własnej w świecie wirtualnym.

Wiele czynników wpływa na chęć czy niechęć dzielenia się w Internecie własnymi poglądami czy przekonaniami światopoglądowymi, w tym religijnymi. Mówienie o swojej wierze w mediach społecznościowych wydaje się wielu osobom oczywiste, jednak przeglądając najpopularniejsze strony spo-

¹ Poza mediami społecznościowymi istnieją również strony internetowe organizacji i ugrupowań przeznaczone dla osób wierzących. Niektóre z nich pozwalają na aktywne uczestnictwo w proponowanych tam akcjach, a tym samym na angażowanie się w życie Kościoła drogą *online*.

łecznościowe, takie jak np. Facebook, można zauważyć, że tylko niektórzy otwarcie przyznają się do swojej wiary.

W niniejszym tekście przedstawimy wyzwania, z jakimi ludzie wierzący muszą zmagać się w świecie wirtualnym. Wiele osób w dzisiejszych czasach charakteryzuje się dużą aktywnością w sieci, lecz można również zaobserwować stosunkowo niewielką liczbę komunikatów z ich strony dotyczących wyznawanej wiary. W artykule skupimy się na wyzwaniach, które są stawiane nie tylko młodym użytkownikom sieci (nastolatkom i młodym dorosłym) najbardziej angażującym się w wirtualne życie, lecz każdej osobie wierzącej, niezależnie od wieku. Zajmiemy się kolejno: (1) kwestią budowania tożsamości w sieci i trudnościami, z jakimi chrześcijanin musi się zmagać, chcąc podtrzymać w niej swoją aktywność o charakterze świadectwa wiary; (2) czynnikami, jakie mogą wpływać na decyzje o udostępnianiu informacji o sobie w sieci, (3) zasadniczymi różnicami między komunikacją w Internecie a porozumiewaniem się w życiu codziennym – różnicami, które mogą powodować niezrozumienie komunikatów i powstawanie napięć między uczestnikami. Dokonamy również (4) krótkiego przeglądu badań dotyczących stron internetowych poświęconych religii oraz (5) podzielimy się ogólną refleksją nad uczestnictwem osób wierzących w życiu wirtualnym.

1. BUDOWANIE TOŻSAMOŚCI W INTERNECIE

Chrześcijanin, który chce w Internecie otwarcie przyznawać się do swojej wiary, musi zmierzyć się z pokusą, jaką jest możliwość przybrania nowej tożsamości, która często opiera się w tym medium na ukrywaniu własnych niedoskonałości, słabości i wad – na maskowaniu się. Taki mechanizm zachowania człowieka znany jest od najdawniejszych czasów i związany jest z potrzebą doświadczenia siebie innego, rozszerzenia swoich granic – chociażby w sposób zewnętrzny, na przykład poprzez posługiwanie się maską. Jak pisze Manfred Lurker – wybitny antropolog i historyk religii, współpracownik Mircei Eliadego – „człowiek [...] ukrywa pod [maską] swoją bezsilność i ma zarazem nadzieję, że dzięki niej uda mu się wyrosnąć ponad siebie samego. Nosiciel maski wydostaje się «poza siebie», wyzwala od siebie samego i ulega przez to czarowi tego, co nieobliczalne i działające pod powierzchnią”².

Neurotyczna osobowość naszych czasów w ujęciu Karen Horney³ może być w Internecie dopełniana przez internetową „polepszoną jaźń”. Uczestnik

² M. Lurker, *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, tłum. R. Wojnakowski, Kraków s. 292.

³ Por. K. Horney, *Neurotyczna osobowość naszych czasów*, tłum. H. Grzegółowska, Poznań 2016.

rzeczywistości wirtualnej już nie musi patrzeć na świat „przez zamazane okno [własnych] niedoskonałości”⁴. Co za tym idzie, o wiele łatwiej jest mu budować swoją tożsamość w sieci niż w rzeczywistości. W Internecie jest się bardziej pewnym siebie i można być tym, kim się chce. Pod tym względem przypomina on wyobrażeniową przestrzeń zabawy czy świat rozrywki. Tymczasem autentyczne dawanie świadectwa wiary opiera się zawsze na prawdzie, w tym również o nas samych, i dokonuje się w klimacie powagi.

Magdalena Tomaszewska⁵ stwierdza, że współczesna kultura powoduje zmianę *cogito ergo sum* na *cogito ubi sum* (myślę tam, gdzie jestem), podkreślając, jak ogromny wpływ ma na nas to, w jakim świecie żyjemy, ile czasu poświęcamy dziennie na korzystanie z urządzeń mobilnych oraz jak to oddziałuje na nasze decyzje dnia powszedniego. Zaczęto nawet używać pojęć cyber-tożsamość, cyber-ciało⁶, by podkreślić, że to, co wirtualne nie jest jednoznaczne z tym, co istnieje w rzeczywistości.

Z badań przeprowadzonych w 2004 roku na kilku polskich uczelniach⁷ wynika, że co drugi student podaje w Internecie nieprawdziwe dane o sobie, przykładowo wiek czy płeć. Można z tego wnioskować, że większość ludzi w cyberświecie czuje się anonimowo i dlatego posuwa się do swoistego oszustwa czy rodzaju gry przed innymi – kreuje swoją nową tożsamość, różną od rzeczywistej. Już nie tyle pojawia się tu *alter ego*, co *ego alter* – „inny ja sam”⁸. Może mieć to również wpływ na sposób prezentowania w tym świecie własnej religijności, rozmijający się z prawdą. Świat ten bowiem nie sprzyja odślanianiu prawdy o sobie. Jest w nim wiele z elementów ludzkich gier i zabaw. Odwołując się do ich klasyfikacji dokonanej przez wybitnego francuskiego socjologa Rogera Cailloisa, widzimy, iż zwłaszcza dwie postacie *ego alter*, odpowiadające kategoriom *agon* i *mimicry*, tj. „Ja o zwiększonych możliwo-

⁴ Por. E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, tłum. R. Andruszko, Kraków 2012.

⁵ Por. M. Tomaszewska, *Melting pot proszę!*, w: *Ekran, mit, rzeczywistość*, red. W.J. Burszta, Warszawa 2003, s. 20.

⁶ Por. R. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedów*, Kraków 2002.

⁷ Por. M. Szpunar, *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, w: *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, red. E. Hałas, K.T. Konecki, Warszawa 2005, s. 378-403.

⁸ Nawiązujemy w tym miejscu do myśli wybitnego teoretyka filmu, Edgara Morina, który stwierdził, że fenomen rzeczywistości filmowej polega na znajdowaniu w niej przez człowieka nie tyle wiernej kopii samego siebie, nie tyle *alter ego*, ile czegoś jeszcze ważniejszego: *ego alter* – innego siebie samego (por. E. Morin, *Kino i wyobraźnia*, tłum. K. Eberhardt, Warszawa 1975; W. Zagórska, *Ego alter – poszukiwanie innego siebie w rzeczywistości transrealnej we wczesnej dorosłości*, referat wygłoszony na XXXI Zjeździe Naukowym Polskiego Towarzystwa Psychologicznego: Psychologia w perspektywie XXI wieku. Lublin, 5-8 września 2002).

ściach” i „Ja o innej tożsamości” (zob. tabela nr 1) dochodzą do głosu w wirtualnej rzeczywistości.

Tabela 1. Klasyfikacja gier i zabaw Rogera Cailloisa (1967/1997)⁹ a doświadczenie innego „ja” (*ego alter*) – opracowanie własne¹⁰

Kategoria	Rodzaj doświadczenia	Sposób przekraczania granic Ja	Postać <i>ego alter</i>
AGON	uregulowane współzawodnictwo	zwiększanie własnego potencjału	Ja o zwiększonych możliwościach
ALEA	los przypadek	zwiększanie kontroli nad rzeczywistością	Ja kontrolujące przyszłość
ILINX	oszołomienie zamęt wir	zmiana świadomości poprzez zdeformowanie percepcji	Ja inaczej postrzegające rzeczywistość
MIMICRY	naśladowanie upodobnienie udawanie	bycie kimś innym, kimś więcej	Ja o innej tożsamości

Jedną ze ścieżek kreowania wirtualnego „ja” jest tworzenie blogu, na którym opisuje się siebie. Internet nie weryfikuje kłamstwa, a zamieszczone treści są często upiększoną prawdą. Autorzy blogów lubią dzielić się informacjami o sobie, lecz to od nich zależy, o czym i w jaki sposób napiszą. Liczba blogów zwiększa się z dnia na dzień. Na jednej z najpopularniejszych polskich stron internetowych jest ich ponad dwieście tysięcy. Taki blog staje się miejscem autokreacji, lecz również swoistej współczesnej formy realizowania się w społeczeństwie *online*¹¹. Spotyka się tu nowych znajomych, dzieli się z nimi swoje zainteresowania i poglądy. Tożsamość użytkownika może się modyfikować zależnie od odbiorców kreowanych przez niego treści.

W świecie wirtualnym można zaobserwować o wiele większą skłonność do grania pewnej roli/ról, przybierania „maski” niż w życiu codziennym. Jest to forma ucieczki od wyzwań, jakie stawia świat realny¹²; forma ucieczki od odpowiedzialności, od „terroru Czasu i Historii” – jak powiedziałyby

⁹ Por. R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.

¹⁰ Por. W. Zagórska, dz. cyt.

¹¹ Por. M. Szpunar, dz. cyt.

¹² Por. A. Pilarska, *Internet w procesach formowania tożsamości*, „Remedium”, 2010, nr 6-7, s. 60-62.

Eliade (1957/1994)¹³ – w rzeczywistość „lekką egzystencjalnie”¹⁴. Można również wymknąć się światu, przekształcając własną osobę – pisze Caillois (1967/1997)¹⁵. Jednakże, mimo że Internet stawia ludziom mniej barier niż życie codzienne, to również tutaj każdy jest ograniczony w swoich potrzebach i lękach¹⁶. Mimo że w cyberprzestrzeni potencjalnie można budować kilka tożsamości, to jednak większość ludzi woli kreować jedną¹⁷ i rozwijać ją wraz ze zmianami zachodzącymi w życiu. We wszystkim tym balansuje na granicy powagi i zabawy, prawdy i fałszu, odsłaniania się i udawania.

Budowanie własnej tożsamości w Internecie jest powiązane z konstruowaniem swoich poglądów, a one, co ważniejsze, związane są z jego wiarą (jej jakością, intensywnością) vs brakiem wiary. Wiele zależy od społeczności, która ma znaczący wpływ na decyzje internauty oraz na to, jako kto będzie się on prezentować w Internecie. Wybór między prawdą a fikcją związany jest również z tym, jak funkcjonuje to medium, jak zamieszczane w nim dane są wykorzystywane. Dzielenie się swoją wiarą zależne jest przede wszystkim od nas samych, od tego, na ile traktujemy Ewangelię na serio i chcemy swoje życie przeżywać dla Boga, ale również ma związek ze sposobem funkcjonowania i zbierania informacji przez osoby istniejące w świecie *online*.

2. CZYNNIKI WPŁYWAJĄCE NA CHĘĆ DZIELENIA SIĘ INFORMACJAMI O SOBIE

Czynnikiem, który niewątpliwie ma wpływ na decyzje każdego człowieka w zakresie dzielenia się swoją wiarą w Internecie jest samo podejście do niego. Internet jest aktualnie, pod wieloma względami, najlepszym źródłem informacji¹⁸. Korzystanie z zasobów Internetu wpływa na nasz stosunek do cyberprzestrzeni, często zmieniając go na lepszy, gdyż zapewnia ona jedną z najszybszych form znalezienia odpowiedzi na nasze pytania.

Osoby starsze często nie widzą dla siebie miejsca na stronach społecznościowych, podczas gdy nastolatkom sprawia przyjemność na przykład ciągłe dodawanie swoich zdjęć czy informowanie innych o swoim aktualnym miejscu przebywania. Można przypuszczać, że osoby młodsze będą bardziej chęt-

¹³ Por. M. Eliade, *Mity, sny i misteria*, tłum. K. Kocjan, Warszawa 1994.

¹⁴ Por. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacji rzeczywistości wirtualnej*, Kraków 2002.

¹⁵ Por. R. Caillois, dz. cyt.

¹⁶ Por. A. Pilarska, dz. cyt.

¹⁷ Por. P. Wallace, *Psychologia internetu*, tłum. T. Hornowski, Poznań 2001.

¹⁸ Chcemy w tym miejscu podkreślić, że chodzi właśnie o informacje, a nie o źródło wiedzy, bo ta stanowi spójny system (zob. np. M. Ledzińska, *Nauczyciela akademickiego spojrzenie na rozwój w dobie przemian ogólnoswiatowych*, „Psychologia Rozwojowa” 2017 vol. 22(1), s. 9-25: doi 10.4467/20843879PR.17.001.6415.

ne do dzielenia się informacjami dotyczącymi swojej wiary, również z powodu ogólnie bardziej pozytywnego podejścia do Internetu. Istotnym czynnikiem, niezależnym od tego jak funkcjonuje cały cyberświat, są tu cechy osobowości internauty, jego otwartość, chęć mówienia o sobie.

Istnieje wiele czynników, które mogą powodować niechęć do Internetu. W badaniach przeprowadzonych przez Pedro G. Leon i innych¹⁹, w których wzięło udział prawie trzy tysiące osób, stwierdzono, że istnieją dane, którymi nikt nie chce się w Internecie dzielić. Są to między innymi informacje takie, jak numer karty kredytowej, adres czy numer telefonu. Blisko połowa badanych nie chciałaby udostępnić informacji dla *Online Behavioral Advertising* (OBA) – jednostki, która zbiera dane na temat aktywności *online* użytkowników, takich jak informacja, jakie strony internetowe są przez nich odwiedzane. Następnie OBA używa zebrane informacje do wyboru reklam, które są wyświetlane konkretnej osobie. Natomiast dane, którymi osoby badane mogłyby, jak stwierdziły, podzielić się, są: kraj zamieszkania, płeć oraz informacja o używanym systemie operacyjnym i przeglądarce internetowej. Zbieranie wiadomości na temat użytkowników przez takie systemy, jak OBA ma duży wpływ na wzrost niechęci do dzielenia się informacjami osobistymi. Może też powodować większą skłonność do zatajania informacji na temat swojej wiary.

Każdy użytkownik jest skazany na ocenę innych. W tym sensie Internet można nazwać „okrutnym miejscem”, w którym bardzo łatwo krytykuje się innych, często będąc anonimowym. Dlatego też również mówienie o swojej wierze może spotkać się z naśmiewaniem, a przez to prowadzić do poczucia osamotnienia osoby, która tą drogą otwiera się przed innymi. Może to mieć na tyle duży wpływ, że nie będzie ona chętna do dalszego publicznego opowiadania się za swoją religią.

Prawa oraz regulacje, które są tworzone, by wspierać prywatność użytkowników, powinny skupić się na tym, co najbardziej wpływa na komfort, który jest niezbędny przy dzieleniu się informacjami o sobie²⁰. Z jednej strony, każdy może wybrać, jakie treści zamieścić na stronie internetowej, z drugiej jednak – wszyscy ludzie żyjący w społeczeństwie chcą być akceptowani przez członków swojej grupy. Grupa wyznacza drogę, którą podążają jej członkowie. Szczególnie osoby młode są narażone na ślepe podążanie za tymi, którzy im imponują. Jeśli osoby znajdujące się w kręgu najbliższych znajomych nie

¹⁹ Por. P.G. Leon, B. Ur, Y. Wang, M. Sleeper, R. Balebako, R. Shay, L. Bauer, M. Christodorescu, L.F. Cranor, *What matters to users? Factors that affect users' willingness to share information with online advertisers*, „Proceedings of the ninth symposium on usable privacy and security”, 2013, s. 7-26, ACM Digital Library. Źródło: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2501604> [dostęp: 23.07.2017].

²⁰ Por. tamże.

będą publikowały informacji związanych z wyznawaną przez nich wiarą, jest mało prawdopodobne, że ktoś będzie skłonny do wyłamania się z systemu.

Ostatnim czynnikiem, którego nie da się uniknąć, jest moda. Jest to zjawisko, które oddziałuje szczególnie na młodych użytkowników. Robią oni to, co jest „trendy”. Jeśli osoby sławne, idole będą chętnie dzielić się swoją wiarą w Internecie, można spodziewać się, że duża grupa użytkowników będzie robiła to samo.

3. KOMUNIKACJA W GLOBALNEJ PRZESTRZENI WIRTUALNEJ

Cyberświat i kultura Internetu wpływają na życie ich uczestnika. Budowanie relacji i tworzenie społeczności *online* może zmniejszać liczbę kontaktów w życiu realnym. Ma to związek ze wspomnianą już wyżej większą pewnością siebie i możliwością ukrywania swoich wad, słabości itp. Internauci mają coraz więcej wirtualnych znajomych, a coraz mniej realnych.

Niewątpliwie porozumiewanie się w Internecie różni się od tego w rzeczywistości, gdyż mowa niewerbalna zastępowana jest tu tzw. emotikonami, które jednak nigdy nie odzwierciedlają w pełni tego, co jesteśmy w stanie przekazać za pomocą gestu, ekspresji mimicznej, tonacji głosu itp. W wirtualnej przestrzeni większość przekazu zawarta jest w słowach, z których często trudno odczytać, w jakim stanie emocjonalnym jest wypowiadająca się osoba. Niewłaściwa interpretacja przekazu słownego zdarza się bardzo często. Może ona prowadzić do nieporozumień, które w życiu codziennym, w podobnej sytuacji nie miałyby miejsca. Krótka forma przekazu sprawia, że komunikaty są niejasne i trudniejsze w odbiorze niż w rzeczywistości realnej. Przekaz o ograniczonej liczbie słów charakteryzuje się acielesnością, anonimowością oraz asynchronizacją²¹.

Z drugiej strony, komunikacja za pomocą Internetu to w wielu wypadkach ułatwienie, jak również zapewnienie kontaktu z osobami, z którymi nie mamy możliwości spotykać się na co dzień. Jest to jedna z najszybszych i najprostszych form porozumiewania się. Daje ona również wiele możliwości Kościołowi, który dzięki komunikacji *online* może zapewnić łączność wiernych z różnych miejsc świata. Jest to niezwykle ważne, gdyż dzięki temu można rozwijać swoją religijność, poznawać życie Kościoła w innych krajach itp.

²¹ Por. S. Juszczyk, *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, „Człowiek-Media-Edukacja. Referaty 21 Ogólnopolskiego Sympozjum Naukowego, Kraków 23-24 września 2011” 2011, <http://www.ap.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf> [dostęp: 23.07.2017].

W świecie wirtualnym funkcjonują też tzw. memy internetowe²². Interesujące badania w obszarze religii i komunikacji za pomocą memów zostały przeprowadzone w Stanach Zjednoczonych²³. Wyniki sugerują, że memy stanowią dziś nowy obszar badawczy, ale też są dobrym materiałem do analizy służącej lepszemu zrozumieniu religii *online*, które to zjawisko jest odzwierciedleniem kultury naszych czasów. Wykorzystując memy w komunikacji, należy pamiętać o zachowaniu ostrożności, gdyż nie każdy rodzaj humoru może być odbierany pozytywnie. Zabawne obrazki mogą być używane z intencją szerzenia religii, ale również, co często się zdarza, są wykorzystywane do krytyki. Są one rodzajem interpretacji aktualnych wydarzeń, łatwym i szybkim przekazem, lecz często bardzo mocnym w swym wyrazie. Czy memy będą zrozumiane i zaakceptowane zależy od typu użytkowników korzystających ze strony, na której są zamieszczane. Zrozumiałe jest, że umieszczając obrazek z katolickim przesłaniem na stronie przeznaczonej dla ateistów, można spotkać się z krytyką. Warto byłoby skupić się w dalszych badaniach na sprawdzeniu, jakie obrazki i powiedzenia są stosowne do kreowania memów oraz jak religia może być postrzegana zależnie od ewolucji kultury memów. Co więcej, ta forma komunikacji charakteryzuje się tendencją do upraszczania, by przekazywana informacja była jak najłatwiejsza w odbiorze. Memy religijne często wymagają odpowiedniego poziomu znajomości piśmiennictwa w danym zakresie, by móc zrozumieć ich przesłanie. Brak takiej wiedzy może powodować niezrozumienie i zniechęcenie u wielu odbiorców. Należy pamiętać, że memy o tematyce religijnej posiadają typową dla nich konstrukcję oraz strategię przekazu informacji, a kultura cyfrowa oraz typ grupy, która odbiera informację, może mieć wpływ na poprawne odebranie komunikatu.

Efektywna komunikacja między ludźmi wyznającymi odmienne religie oraz pochodzącymi z różnych krajów jest nieodłącznym elementem życia w erze globalizacji. Przebywanie w obcym kraju, gdzie większość społeczeństwa wyznaje inną religię niż nasza, jest wyzwaniem migracji. Możliwość komunikacji za pomocą Internetu jest szczególnie ważna dla imigrantów, którzy żyjąc w innym kraju i nowej kulturze, często nie mają możliwości uczestniczenia w praktykach swojej religii.

²² „Mem internetowy” to dowolny fragment informacji rozpowszechniany i powielany z użyciem aktualnie funkcjonujących technologii komunikowania w Internecie, który może przyjąć formę linku, materiału audio-wideo, obrazu/fotografii, całej strony internetowej, znacznika *hash*, frazy czy pojedynczego słowa.

²³ Por. W. Bellar, H. Campbell, K.J. Cho, A. Terry, R. Tsuria, A. Yadlin-Segal, J. Ziemer, *Reading religion in internet memes*, „The Journal of Religion, Media and Digital Culture” 2015 vol. 2(2), s. 1-39.

3.1. EMOCJE A INTERNET

Jednym z czynników, który niewątpliwie wpływa na decyzje i sposób komunikowania się są emocje. Przychodzą one razem z samą myślą o wydarzeniach, którymi chcemy się dzielić z innymi. Mówienie o sobie jest kosztowne, często wiąże się z obawą przed oceną, a co za tym idzie ze stresem i lękiem przed takimi działaniami. W sytuacji, kiedy wiemy, że nasz stan emocjonalny może zostać zachwiany, raczej nie będziemy skłonni do dzielenia się swoimi przemyśleniami. Dla każdego człowieka łatwiej jest nie wypowiadać swoich poglądów i być spokojnym, niż dzielić się nimi, wiedząc, że może to mieć negatywny wpływ na własny stan emocjonalny.

Kolejnym aspektem jest okazywanie swoich emocji innym. Zachwyty, zadowolenie może być dla nas pozytywnym bodźcem do chęci mówienia o wierze, jednak złość, agresja, która jest obecna w świecie wirtualnym, wpływa negatywnie na użytkowników. Istnieją strony internetowe, które zachęcają i uczą jak wyrażać swoje emocje, również w świecie wirtualnym. Jedną z nich jest Brad Blanton – strona, która odpowiada na pytanie, jak mówić prawdę i być szczęśliwym. Unikając kłamstwa, osoby stają się bardziej otwarte i szczerze, ale też bardziej empatyczne. Dzięki temu człowiek potrafi zapanować nad emocjami, które rodzą się w nim podczas korzystania ze stron społecznościowych.

Komunikacja jest nieodłącznym aspektem korzystania z Internetu. Mimo że różni się ona od tej w rzeczywistości, posiada wiele zalet. Szybki kontakt, możliwość połączenia się z osobami z różnych części świata – to tylko tego przykłady. Porozumiewanie się w sieci daje wiele możliwości osobom wierzącym, które dzięki temu mogą korzystać z mediów katolickich niezależnie od swojego miejsca zamieszkania, na przykład uczestniczyć *per procura* we Mszy Świętej w wypadku choroby itp.

4. „RELIGIA ONLINE”

Internet bardzo szybko się rozwija, zmienia się z dnia na dzień. Tak samo jak moda, która jednego dnia przyciąga tysiące ludzi, a następnego już nikt o niej nie pamięta. O takich nieustannych zmianach trzeba pamiętać przy tworzeniu stron, które muszą być atrakcyjne dla ich odbiorców, również religijnych.

Christopher Helland²⁴ analizował strony internetowe poświęcone religii. Zauważył istotną różnicę między stronami, gdzie można wyrażać swoją opinię z poczuciem „wolności słowa” i gdzie istnieje interakcja między użytkownika-

²⁴ Por. C. Helland, *Online religion as lived religion. Methodological issues in the study of religious participation on the internet*, „Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet” 2005 vol. 1(1), <http://heup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/index> [dostęp: 23.07.2017].

mi, a tymi, które skupiają się przede wszystkim na przekazywaniu informacji (zresztą w większości występującymi w Internecie). Różnica ta jest również obserwowalna na poziomie grupy, która odpowiada za stronę – czy jest to oficjalna grupa katolicka występująca w Internecie, czy nieoficjalna. Strony prowadzone przez oficjalne ugrupowania skupiają się bardziej na przekazywaniu informacji. Wydawać się może, że instytucje religijne są niechętne do tworzenia nowych miejsc w Internecie, gdzie byłaby możliwa interakcja między wierzniymi, strefa, w której ludzie mogliby ze sobą rozmawiać, wymieniać poglądy, dyskutować na temat wiary (Helland, 2005). W ostatnich latach jednak wiele stron stara się zapewnić swoim użytkownikom możliwość porozumiewania się.

Glenn Young²⁵ sugeruje, że oficjalne strony religijne mogłyby mieć formularz *online* przeznaczony do prośby o modlitwę. Jeżeli każdy mógłby poprosić o modlitwę *online*, byłaby zapewniona większa interakcja między człowiekiem a stroną. Niestety, nadal ich liczba jest niewielka, co często jest spowodowane obawą przed krytyką. Gdy strona daje możliwość wypowiedzenia się, wiąże się to z możliwością pojawienia się komentarzy, które nie są związane z jej tematyką. Niektórzy, wykorzystując wolność wypowiedzania się, piszą o wszystkim, zapominając o tym, do czego przeznaczone są otwarte komentarze. Taka strona musiałaby więc posiadać administratora, który czytałby każdy komentarz przed dodaniem go. Jest to czasochłonne, jak również zwiększa koszty prowadzenia strony.

Często przeszkodą w tworzeniu takich stron jest nie tylko obawa przed tym, kto znajdzie się w grupie odbiorców, ale przed komplikacjami związanymi z samym prowadzeniem strony. Niektóre strony ograniczają się do dania ich odbiorcom możliwości użycia przycisku „prośba o modlitwę *online*”. Takie rozwiązanie jest na pewno bezpieczniejsze przy prowadzeniu strony, lecz ogranicza maksymalnie możliwość interakcji. Helland²⁶ podkreśla, że w dzisiejszych czasach nie jest trudno stworzyć chat dla użytkowników. Jest to ważne, ponieważ typ komunikacji i interakcji w Internecie wpływa na ogólne postrzeganie religii *online*. Organizacje religijne są bardzo ostrożne, wszystko co pojawia się na takich stronach, nie jest przypadkowe. Sposób, w jaki wspólnoty religijne tworzą i prowadzą strony, wpływa bezpośrednio na liczbę użytkowników oraz ich komunikację i interakcję. Manuel Castells²⁷ powiedział, że Internet jest idealnym miejscem specjalnie zaprojektowanym do komunikacji „wielu-do-wielu” (*many-to-many*). Taki typ komunikacji zdecydowanie różni

²⁵ Por. G. Young, *Reading and praying online: The continuity of religion online and online religion in Internet Christianity*, w: *Religion online: finding faith on the Internet*, red. L. Dawson, D. Cowan, Nowy Jork 2004, s. 93-106.

²⁶ Por. C. Helland, dz. cyt.

²⁷ Por. M. Castells, *The internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*, London 2001.

się od komunikacji „jeden-do-wielu”, charakterystycznej dla sytuacji, w której występuje hierarchia. Komunikacja „wielu-do-wielu” nie potrzebuje hierarchii, żeby funkcjonować. Jest bardziej oparta na wymianie poglądów między uczestnikami, którzy są na tym samym poziomie.

Religia *online* jest niezwykle ciekawym zagadnieniem dla badaczy Internetu. Zajmowała się tym zjawiskiem m.in. Heidi A. Campbell²⁸. Jedne badania sprawdzały, jaką rolę pełni Internet w kształtowaniu i poszerzaniu zaangażowania religijnego oraz interakcji *online* w obszarze tematyki religii. Autorka mówi, że istnieje pięć charakterystyk praktyki religijnej *online*, które mogą mieć wpływ na zainteresowanie religią *online*. Wymienia w nich między innymi społeczność istniejącą w sieci. Podobnie jak Helland zaznacza, jak ważna jest interakcja między użytkownikami.

Badania na temat możliwości kontaktu duchowego w postmodernistycznym społeczeństwie przeprowadziły również Jennifer Cobb²⁹ i Margaret Wertheim³⁰. Zagadnienie to jest szczególnie interesujące ze względu na to, że Internet powinien ułatwiać komunikację, lecz wydaje się, że w obszarze religii mimo nowoczesnych technologii, komunikacja *online* ciągle nie jest na najlepszym poziomie. Campbell³¹ zwraca uwagę na małe społeczności, które tworzą się w Internecie. Takie grupy często funkcjonują zupełnie inaczej niż typowe instytucje religijne. Jednym z przykładów, który podaje, jest badanie opisujące chrześcijańskie społeczeństwo *online*. Z badań tych wynika, że wiele rytuałów i praktyk, takich jak modlitwy czy studiowanie Biblii, powinno zostać zmodyfikowane przy aplikowaniu ich w świecie *online*.

Świadectwo wiary w Internecie przejawia się również w postaci coraz bardziej popularnych krótkich filmów nagrywanych przez osoby wierzące. Jest to dobra forma, by dotrzeć zwłaszcza do młodzieży, dla której dzień bez korzystania z YouTube jest niemożliwy. Przekazywanie informacji w takiej formie może pozytywnie wpływać na odbiorców, szczególnie tych, którzy uważają Internet za źródło wiedzy. Filmy, które są ciekawe, dostosowane do danej grupy odbiorców mogą odnieść sukces, a tym samym sprawić, że będą oni bardziej chętni do dzielenia się swoją wiarą.

Spojrzenie na religię *online* z innej strony znaleźć można u Anity L. Cloete³². Autorka opisała kilka charakterystyk, które wynikają z teologicznej analizy kultury cyfrowej. Podkreśla, że wynalazki technologiczne nie są już tylko

²⁸ Por. H.A. Campbell, *Religion and the Internet: A microcosm for studying Internet trends and implications*, „New Media & Society” 2013 vol. 15(5), s. 680-694.

²⁹ Por. J. Cobb, *Cybergrace: The search for God in the digital world*, Nowy Jork 1998.

³⁰ Por. M. Wertheim, *The pearly gates of cyberspace*, Londyn 1999.

³¹ Por. H.A. Campbell, dz. cyt.

³² Por. A.L. Cloete, *Living in a digital culture: The need for theological reflection*, „HTS Theological Studies” 2015 vol. 71(2), s. 1-7.

narzędziami, lecz są powiązane z tym, kim jesteśmy jako ludzie, jak wygląda nasze życie, jakie decyzje podejmujemy i co wybieramy z oferty cybermediów. Mimo że wydaje się, iż istnieje wiele możliwości zastosowania Internetu w odniesieniu do religii, takie ułatwienie niesie ze sobą też szereg trudności. Cloete podkreśla, że Kościół jako instytucja powinien zaadaptować logikę mediów, by móc komunikować się efektywnie ze swoimi wiernymi.

5. REFLEKSJA KOŃCZĄCA

Globalna przestrzeń wirtualna jest wymagającym miejscem, które często zniechęca człowieka do dzielenia się swoimi poglądami czy informacjami o sobie. W świecie wirtualnym każdy może stać się anonimowy, co sprawia, że w niektórych obszarach możemy być tu bardziej otwarci i skłonni do dzielenia się swoimi poglądami, a w innych – wręcz przeciwnie. Internet stawia przed chrześcijanami wiele wyzwań. Nie każdy potrafi i chce wejść w świat *online* ze swoimi ułomnościami. O wiele prościej jest kreować nową tożsamość, często zupełnie inną od tej, którą prezentujemy na co dzień.

Zjawiska świata wirtualnego, zauważa Czesław Walesa³³, choć wykształcają w człowieku zdolność funkcjonowania w świecie możliwości, potrafią też upośledzać jego kontakt z rzeczywistością realną, kształtować negatywne przeżycia i zachowania, w tym instrumentalne podejście do ludzi i egoizm. Pseudoświat, jakim jest cyberprzestrzeń, różni się bowiem na niekorzyść od codzienności. Nie ma „ciężaru egzystencjalnego”, tj. nie może w nim dojść do wydarzeń definiujących ludzką egzystencję, takich jak śmierć czy narodziny, oraz nie istnieje tam ani tradycja, ani ludzka troska. A właśnie te cechy świata rzeczywistego czynią z nas ludzi³⁴.

Przed chrześcijaninem w świecie wirtualnym stoi więc wiele wyzwań. Adaptacja, dostosowanie się, a zarazem zachowanie wyznawanych wartości często nie jest łatwe. By było to prostsze, Kościół, tworząc strony internetowe przyjazne dla odbiorców, może zapewnić poczucie bezpieczeństwa chrześcijańskim użytkownikom. Co więcej, ważne jest, aby nie zapominać o ciągłych zmianach, charakterystycznych dla nowych technologii. Dostosowywanie się do nich i w pewnym sensie podążanie za trendami może zapewnić sukces wśród odbiorców. Dobrym rozwiązaniem byłoby przeanalizowanie potrzeb wszystkich grup użytkowników ze względu na wiek oraz zapewnienie im tego, czego szukają na portalach katolickich.

³³ Por. C. Walesa, *Szanse i zagrożenia człowieka XXI wieku (zarys problematyki psychologicznej)*, „Horyzonty Psychologii” 2011 nr 1(1), s. 23-36.

³⁴ Por. P. Sitarski, dz. cyt.

BIBLIOGRAFIA

- Aboujaoude E., *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mroczna strona e-osobowości*, tłum. R. Andruszko, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Bellar W., Campbell H., Cho K.J., Terry A., Tsuria R., Yadlin-Segal A., Ziemer J., *Reading religion in internet memes*, „The Journal of Religion, Media and Digital Culture”, 2015 vol. 2(2), s. 1-39.
- Caillois R., *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Oficyna Wydawnicza VOLUMEN, Warszawa 1997.
- Campbell H. A., *Religion and the Internet: A microcosm for studying Internet trends and implications*, „New Media & Society” 2013 vol. 15(5), s. 680-694.
- Castells M., *The internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*, Oxford University Press, London 2001.
- Cloete A.L., *Living in a digital culture: The need for theological reflection*, „HTS Theological Studies” 2015 vol. 71(2), s. 1-7.
- Cobb J., *Cybergrace: The search for God in the digital world*, Crown Publishers, New York 1998.
- Eliade M., *Mity, sny i misteria*, tłum. K. Kocjan, Wydawnictwo KR, Warszawa 1994.
- Helland C., *Online religion as lived religion. Methodological issues in the study of religious participation on the internet*, „Online-Heidelberg Journal of Religions on the Internet”, 2005 vol. 1(1), <http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/index> [dostęp: 23.07.2017].
- Hofmokr J., *Internet jako nowe dobro wspólne*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2009.
- Horney K., *Neurotyczna osobowość naszych czasów*, tłum. H. Grzegółowska, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2016.
- Juszczyk S., *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, „Człowiek-Media-Edukacja. Referaty 21 Ogólnopolskiego Sympozjum Naukowego, Kraków 23-24 września 2011” 2011, <http://www.ap.krakow.pl/ktme/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf> [dostęp: 23.07.2017].
- Kerckhove D., *Inteligencja otwarta*, Mikom, Warszawa 2001.
- Kluszczyński R., *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Rabid, Kraków 2002.
- Ledzińska M., *Nauczyciela akademickiego spojrzenie na rozwój w dobie przemian ogólnoswiatowych*, „Psychologia Rozwojowa” 2017 vol. 22(1), s. 9-25. doi: 10.4467/20843879PR.17.001.6415
- Leon P.G., Ur B., Wang Y., Sleeper M., Balebako R., Shay R., Bauer L., Christodorescu M., Cranor L.F., *What matters to users? Factors that affect users' willingness to share information with online advertisers*, „Proceedings of the ninth symposium on usable privacy and security”, 2013, s. 7-26, ACM Digital Library. Źródło: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2501604> [dostęp: 23.07.2017].
- Lurker M., *Przesłanie symboli w mitach, kulturach i religiach*, tłum. R. Wojnakowski, Wydawnictwo Znak, Kraków 1994.
- Morin E., *Kino i wyobrażenia*, tłum. K. Eberhardt, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1975.
- Pilarska A., *Internet w procesach formowania tożsamości*, „Remedium” 2010, nr 6-7, s. 60-62.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacji rzeczywistości wirtualnej*, Wydawnictwo Rabid, Kraków 2002.
- Szpunar M., *Internet jako pole poszukiwania i konstruowania własnej tożsamości*, w: *Konstruowanie jaźni i społeczeństwa. Europejskie warianty interakcjonizmu symbolicznego*, red. E. Hałas, K.T. Konecki, Scholar, Warszawa 2005, s. 378-403.
- Tomaszewska M., *Melting pot proszę!*, w: *Ekran, mit, rzeczywistość*, red. W.J. Burszta, Twój Styl, Warszawa 2003, s. 20.
- Walesa C., *Szansa i zagrożenia człowieka XXI wieku (zarys problematyki psychologicznej)*, „Horyzonty Psychologii” 2011 nr 1(1), s. 23-36.
- Wallace P., *Psychologia internetu*, tłum. T. Hornowski, Rebis, Poznań 2001.

- Wertheim M., *The pearly gates of cyberspace*, Virago, Londyn 1999.
- Young G., *Reading and praying online: The continuity of religion online and online religion in Internet Christianity*, w: *Religion online: finding faith on the Internet*, red. L. Dawson, D. Cowan, Routledge, Nowy Jork 2004, s. 93-106.
- Zagórska W., *Ego alter – poszukiwanie innego siebie w rzeczywistości transrealnej we wczesnej dorosłości*, Referat wygłoszony na XXXI Zjeździe Naukowym Polskiego Towarzystwa Psychologicznego: Psychologia w perspektywie XXI wieku. Lublin, 5-8 września 2002.

A CHRISTIAN FACING THE CHALLENGES OF GLOBAL VIRTUAL SPACE

SUMMARY

A Christian participating in the virtual world faces many challenges. When building his image in it, he must face, among other things, the temptation to create a new identity, which is a form of masking. Many factors influence the creation of an other myself (*ego alter*). Some of them are independent of the personality of the Internet user, such as the way in which cyberspace functions and the use of data contained therein. Being a member of the so-called “online community” the Christian must decide whether to use the internet as an anonymous person or, in keeping with his own identity, openly admit to professed values and beliefs. The way to communicate in virtual reality is in many ways much more difficult than in real life. In particular, the possibility to express and correctly read emotions is limited. They can be shown here only by using words or emoticons. A Christian who wants to be a witness of faith must face all the challenges of the Internet and find himself in a new, demanding reality. The article deals with important issues related to the above phenomena.

Keywords: Christian faith testimony, Internet, global virtual space challenges, “online religion”

TOMASZ POĆWIARDOWSKI

Zespół Szkół Elektronicznych w Bydgoszczy

Multimedia w pracy nauczyciela religii

Symbole, obrazy, dźwięki i słowa to podstawowe elementy komunikowania się. Proces nauczania–uczenia się jest również specyficzną formą komunikacji. Multimedia, które w niniejszym artykule rozumie się jako „nowoczesne środki techniczne służące przede wszystkim do cyfrowego, interakcyjnego przetwarzania i prezentacji informacji w zintegrowanej postaci”¹, łączą te elementy w sposób najbardziej wyrafinowany². W dzisiejszej rzeczywistości, jak nigdy wcześniej, przenikają i nakładają się na siebie różne formy medialne. Wydaje się, że nie należy już mówić o technologii codzienności, ale raczej o codzienności technologicznej³. Media stały się naturalnym środowiskiem życia człowieka, szczególnie człowieka młodego, który między innymi wykorzystuje je do kreowania swojego wizerunku, do porozumiewania się, jak i pozyskiwania nowych informacji. Sposób kształcenia zakładający zastosowanie multimediów i wykorzystywanie zasady interakcyjności wydaje się czymś naturalnym i koniecznym. Podmiotem procesu dydaktycznego jest pokolenie zakorzenione w zmediatyzowanym świecie zapraszającym do interakcji⁴.

Media, a właściwie multimedia zastępują tradycyjne środki nauczania, co stwarza nowe możliwości dla kreatywności nauczyciela, który ma szansę na przedstawienie materiału dydaktycznego w nowej, atrakcyjnej i bardziej przystępnej formie. Kształcenie multimedialne zakłada nie tylko korzystanie z ist-

¹ K. Wieczorkowski, *Multimedia w nauczaniu*, w: *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. III, red. T. Pilch, Warszawa 2003, s. 434.

² Por. tamże, s. 435.

³ Por. T. Miczka, *Edukacja do mediów i o mediach oraz z mediami i przez media czyli oswojenie technocodzienności*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. H. Budzik, I. Copik, Katowice 2015, s. 26.

⁴ Por. I. Copik, *Laboratorium (nie)możliwości. Spojrzenie na kondycję edukacji medialnej jako edukacji kulturowej we współczesnej szkole*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, dz. cyt., s. 45.

niejących materiałów, ale także projektowanie i wykonywanie pomocy dostosowanych do odbiorców. To dla uczniów szczególnie korzystna zmiana. Zamiast pamięciowego opanowywania treści może on podjąć eksplorację bogatego materiału tak, że proces uczenia się będzie ciekawy, wielostronny i skuteczny⁵. Efektywność nauczania z wykorzystaniem multimediiów wynika z uruchomienia wielu torów przepływu informacji, co jest charakterystyczne dla kształcenia wielokanałowego. Takie działanie prowadzącego proces dydaktyczny sprawia, że uczeń aktywizuje się spostrzeżeniowo, manualnie, intelektualnie i emocjonalnie⁶.

Transformacja środowiska człowieka, wynikająca z przenikania technologii informacyjnej do wszystkich obszarów życia codziennego wymaga nie tylko zmiany sposobu kształcenia, ale również edukacji medialnej uczniów. W związku ze zmianą kulturową, z jaką mamy do czynienia, istotne staje się, aby uczniowie potrafili świadomie korzystać z mediów wypełnionych formami o nowych znaczeniach⁷.

Nowe narzędzia wspomagające proces uczenia się mogą wywoływać niechęć i obawy nauczycieli. Ich źródłem może być konieczność poznawania nowych pomocy dydaktycznych i częściowej rezygnacji z narzędzi dobrze już poznanych. Nowe technologie i ich wykorzystanie w dydaktyce mogą wywoływać obawę o zachwianie tradycyjnego podziału ról na ucznia i mistrza. Uczniowie często lepiej radzą sobie z obsługą nowych technologii i są tubylcami sieci internetowej. Siłą nauczyciela może być dobre poznanie narzędzi, z których korzysta, a jego doświadczenie może być pomocne w pełnieniu funkcji przewodnika w sieci internetowej pełnej wiedzy o różnym stopniu przydatności⁸.

Zmiany w rzeczywistości wypełnionej mediami, nowe sposoby komunikowania się i dostępność wiedzy dotyczą również procesów nauczania religii. To, że katecheza przekazuje tradycyjne wartości, nie musi oznaczać tradycyjnych środków przekazu. Dla młodych ludzi używanie form przekazu sprzed epoki „nowych mediów” może być jednoznaczne z anachronicznością przekazywanych treści, umiejętności i postaw. Nadrzędnym celem katechezy ma być spotkanie z Jezusem (DKP 21). Nawiązanie relacji młodego człowieka z Chrystusem ma dokonać się w teraźniejszości, w rzeczywistości, w której żyje. Brak nowych technologii w pracy nauczyciela religii może sugerować przekaz treści nieaktualnych, nieprzydatnych, historycznych. Kościół nigdy nie miał problemów z sięganiem po nowe technologie, które pozwalały mu na skuteczniejsze działanie. Spoglądając na ołtarz w każdym kościele, widzimy na nim: świece lub oliwne lampki, którymi posługiwali się ludzie w starożyt-

⁵ Por. K. Wieczorkowski, dz. cyt., s. 434.

⁶ Por. M. Hallada, *Podstawy tworzenia materiałów dydaktycznych w formie fotografii*, w: *Nowoczesne media w przestrzeniach edukacyjnych*, red. W. Czerski, R. Wawer, Lublin 2015, s. 66-67.

⁷ Por. I. Copik, dz. cyt., s. 44.

⁸ Por. S. Jaskuła, *Kultura informacyjna w edukacji*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2014 nr 1(8), s. 30.

ności, zadrukowaną księgę – owoc piętnastowiecznego wynalazku Gutenberga, a także mikrofon – masowo używany dopiero w XX wieku – połączony z siecią głośników. To oczywiste, że sięganie po multimedia jest nie tylko możliwością, ale koniecznością. Nie chodzi o to, żeby zastąpić wszystkie przedmioty wykorzystywane na katechezie świecącymi ekranami i dźwiękiem emitowanym z głośników, a kontakty międzyosobowe interakcją z aplikacjami. Kontrast pomiędzy nowymi mediami a papierową księgą Pisma Świętego, czytany „na żywo” tekstem, zapachem kadzidła, czy migotaniem i ciepłem świecy może pomóc w odkryciu innej rzeczywistości – nadprzyrodzoności.

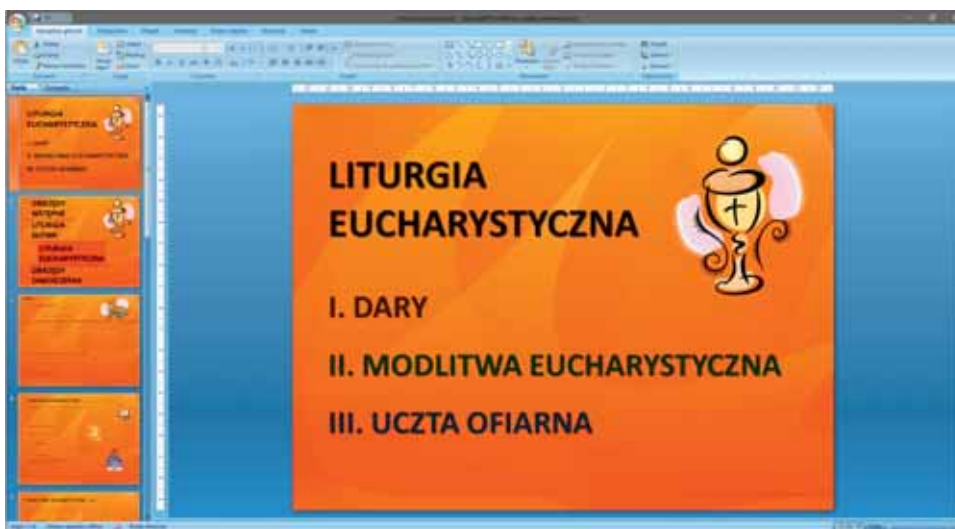
Nauczyciele i uczniowie mają do dyspozycji wiele narzędzi multimedialnych wspomagających proces nauczania – uczenia się. Dzięki umieszczeniu treści nauczania w sieci internetowej proces dydaktyczny przekracza granice murów szkoły. Tworzy się „wirtualne środowisko kształcenia – środowisko uczenia się, zintegrowane z całym procesem edukacyjnym; w środowisku tym współdziałają ze sobą wszystkie podstawowe elementy wspólnego systemu edukacji: uczniowie, nauczyciele, zasoby (treści) i metody kształcenia oraz technologie”⁹. Powszechne posiadanie przez uczniów urządzeń mobilnych umożliwia łatwy dostęp do wirtualnego środowiska kształcenia.

W dalszej części artykułu chciałbym opisać narzędzia multimedialne, które stosuję w ramach lekcji religii w szkole średniej. Nie będzie to spojrzenie informatyka, lecz osoby, która w praktyce wykorzystuje dostępne oprogramowanie i urządzenia. Dlatego ograniczę się do ogólnego opisu poszczególnych narzędzi, pokażę typowe ich zastosowanie oraz wskażę na efekty, które przynoszą odbiorcom.

PROGRAMY DO TWORZENIA PREZENTACJI – POWERPOINT, PREZI

Najbardziej znanym wśród polskich nauczycieli narzędziem do tworzenia prezentacji multimedialnych jest program PowerPoint. Swoją popularność zawdzięcza występowaniu w pakiecie biurowym, wraz z edytorem tekstu i arkuszem kalkulacyjnym firmy Microsoft. Program oferuje łączenie na kolejnych slajdach tekstu, grafiki, animacji, filmów, dźwięków i muzyki. Poszczególne elementy slajdów, jak i przejścia pomiędzy nimi można dynamizować przez dodawanie animacji. W PowerPointcie, najwygodniej jest wyświetlać slajd po slajdzie. Wydaje się jednak, że w czasach, w których odbiorcy są przyzwyczajeni do zmieniającego się obrazowania, PowerPoint stał się ofiarą własnego sukcesu. Tym bardziej, że użytkownicy korzystają z gotowych szablonów, które oferuje program.

⁹ M. Sysło, *Uczeń, nauczyciel, szkoła w środowisku technologii*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2015 nr 2(12), s. 30.



Rys. 1. Tworzenie pokazu w programie PowerPoint

Nowszą propozycją do tworzenia prezentacji multimedialnych jest oprogramowanie Prezi. Jest ono oparte na platformach Adobe Flash i Adobe AIR, w które są wyposażone najpopularniejsze, zaktualizowane przeglądarki internetowe. W wersji udostępnianej bezpłatnie można w Prezi wykonywać prezentacje, używając jedynie przeglądarki internetowej i niezbędne jest podłączenie do Internetu. Skończony pokaz można pobrać na dysk komputera i uruchamiać w trybie *off-line*. Mamy tutaj do czynienia z pracą w tzw. „chmurze”. W „chmurze obliczeniowej” oprogramowanie jest zainstalowane na zdalnych serwerach, również efekty pracy są zapisywane poza urządzeniem, na którym używamy aplikacji¹⁰. Tworzenie prezentacji odbywa się za pomocą intuicyjnego menu oferującego wstawianie poszczególnych elementów (tła, tekstu, elementów graficznych, obrazów, animacji, filmów, dźwięków, muzyki). Oprócz części wstawianych z poziomu oprogramowania, w pokazie można umieścić multimedia znajdujące się w dowolnym miejscu sieci internetowej poprzez odnośnik z adresem. Drugą część interfejsu stanowi narzędzie tworzące przejścia do kolejnych części pokazu.

Aplikacja Prezi oferuje nieliniary sposób nawigacji. Pokaz może przybrać formę mapy, po której nawigujemy, klikając na dowolny element. W ramach tego narzędzia istnieje również możliwość wskazania kolejności wyświetlania poszczególnych części prezentacji. Charakterystyczny jest sposób

¹⁰ Por. M. Pinek, *Nowoczesne e-rozwiązania dla edukacji w „chmurze”*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2013 nr 3(6), s. 25.

przechodzenia pomiędzy kolejnymi elementami poprzez oddalania i przybliżenia dodające pokazowi dynamiki. Za pomocą rolki myszki komputerowej lub przycisków «+» i «-» w oknie pokazu, możemy skalować fragmenty prezentacji pokazując/powiększając ukryte elementy.



Rys. 2. Interfejs programu Prezi

Dzięki oprogramowaniu Prezi nauczyciel może stworzyć mapę, która pomaga w przechodzeniu przez kolejne elementy toku lekcji. Pokaz jest nie tylko sposobem obrazowania omawianych treści, ale również swoistą „ściąga” dla nauczyciela. Praca w „chmurze” umożliwia włączenie prezentacji w przeglądarce internetowej dowolnego komputera podłączonego do Internetu. Twórca nie musi się więc martwić o umieszczenie pokazu na urządzeniu, z którego będzie korzystał w czasie zajęć. Zapisanie prezentacji na serwerach aplikacji umożliwia korzystanie z niej przez innych nauczycieli. Pokazy są dostępne dla wszystkich użytkowników sieci internetowej. Dzięki wykorzystaniu wyszukiwarki umieszczonej na stronie prezio.com możliwe jest odnalezienie prezentacji związanych z danym tematem. Proces wykonywania swoich prezentacji można przyspieszyć, korzystając z szablonów prezentacji oferujących zestawy tła, czcionek, kolorów oraz propozycji rozmieszczenia treści.

Uczniowie podczas lekcji mają dostęp do wiedzy zaprezentowanej w interesującej, dynamicznej, multimedialnej formie. Mają również możliwość powrotu do przedstawianych treści poza zajęciami, odnajdując pokaz w Internecie. Prezi jest również narzędziem, które można wykorzystywać do zadawa-

Baza materiałów w serwisie biblioteka.natan.pl jest znaczącą pomocą dla katechetów, którzy chcą w sposób ciekawy prowadzić lekcje religii. Nauczyciele oszczędzają czas na przygotowanie pomocy, mogą wykorzystać materiały przygotowane przez katechetów z różnymi doświadczeniami i umiejętnościami. Pomoce mogą być wykorzystane w całości lub w części, mogą również stanowić inspirację dla osób konstruujących różne środki dydaktyczne. Dostęp do tak szerokiej bazy pomocy – ponad 7 tysięcy plików – daje różnorodne możliwości aktywizowania uczniów.

SYSTEMY ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ – CMS (ANG. *CONTENT MANAGEMENT SYSTEM*)

Chcąc wykonać dobrze działającą i efektywnie wyglądającą stronę internetową nie trzeba dzisiaj znać żadnego języka programowania ani posiadać własnego serwera, na którym umieszczona zostanie strona. Można to wszystko wykonać bez nakładów finansowych, wykorzystując narzędzia dostępne w sieci internetowej. Jestem autorem bloga, który oparty jest na systemie CMS, czyli aplikację pozwalającą na łatwe tworzenie i modyfikację serwisu www¹¹. Tworzenie strony i kolejnych wpisów oparte jest na obsłudze intuicyjnych interfejsów umieszczonych w przeglądarce internetowej. Można na przykład skorzystać z popularnej platformy Blogger. Za jej pomocą można prowadzić bloga, ale również wykonać statyczną witrynę internetową z podstronami.

Blog służy przede wszystkim do dzielenia się z innymi nauczycielami pomocami dydaktycznymi, pomysłami na uatrakcyjnienie lekcji i aktywizację uczniów. Chociaż przez portale społecznościowe można dotrzeć do szerszego grona odbiorców, to własna strona pozwala na większą kontrolę zarządzania umieszczonymi treściami. Można również połączyć blog lub witrynę internetową z kontem na portalu społecznościowym. Wystarczy zamieszczać wpisy zawierające odnośniki do stworzonych stron.

¹¹ Por. W. Furmanek, *Wybrane technologie informacyjne dla edukacji. Zarys problematyki*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2016 nr 1(14), s. 21.



Rys. 4. Blog o tematyce katechetycznej stworzony w serwisie Blogger

INTERAKTYWNE GRY EDUKACYJNE – KAHOOT!

Platforma Kahoot! oferuje tworzenie interaktywnych quizów, które łączy się za pomocą urządzeń mobilnych. Quiz może stworzyć każdy, kto założy darmowe konto. Prowadzący grę może skorzystać z testów, które ułożył sam lub wyszukać z bazy, którą tworzą inni użytkownicy. Tworzenie quizów jest proste, odbywa się w przeglądarce internetowej. Dostęp do swojego konta można uzyskać z każdego komputera podłączonego do Internetu. Po uruchomieniu quizu na ekranie (który musi być widoczny dla graczy), wyświetlany jest kod. Uczniowie przystępują do gry, wpisując w przeglądarkę internetową na swoim urządzeniu mobilnym adres www.kahoot.it (konieczny jest dostęp do Internetu). Na tej stronie uczniowie wpisują kod wyświetlony na ekranie, a następnie logują się do gry, podając swoją nazwę (wybrany przez siebie nick). Na głównym ekranie pojawia się pytanie lub zadanie z możliwymi odpowiedziami (od 2 do 4). Gracze na własnych urządzeniach mobilnych udzielają odpowiedzi. Naciskają oni na jedno z wyświetlonych pól, które odpowiada polom z odpowiedziami na ekranie. Aplikacja przydziela punkty, które zależą nie tylko od poprawności, ale i szybkości udzielonej odpowiedzi. Rozgrywka może być prowadzona indywidualnie albo w grupach. Gra w zespołach umożliwia udział w quizie osobom, które nie posiadają smartfonów lub nie mogą w telefonach korzystać z Internetu.

Twórcy platformy Kahoot! informują, że w czerwcu 2017 roku osiągnęli wynik 50 milionów aktywnych użytkowników każdego miesiąca¹². Atrakcyjność tych interaktywnych quizów wynika z połączenia edukacji z emocjami. Uczniowie rywalizują ze sobą. Gra silnie angażuje, ponieważ liczy się nie tylko poprawność odpowiedzi, ale również szybkość. Samo polecenie wypowiedziane na lekcji: „Wyjmijcie smartfony”, zaskakuje, a gdy uczniowie znają już grę, po prostu cieszy, że można korzystać na lekcji z telefonu.

Możliwości tworzenia quizów Kahoot! są bardzo duże. Pytania nie muszą mieć wyłącznie formy tekstowej. Tworząc testy można do nich dołączać obrazy, filmy czy muzykę.



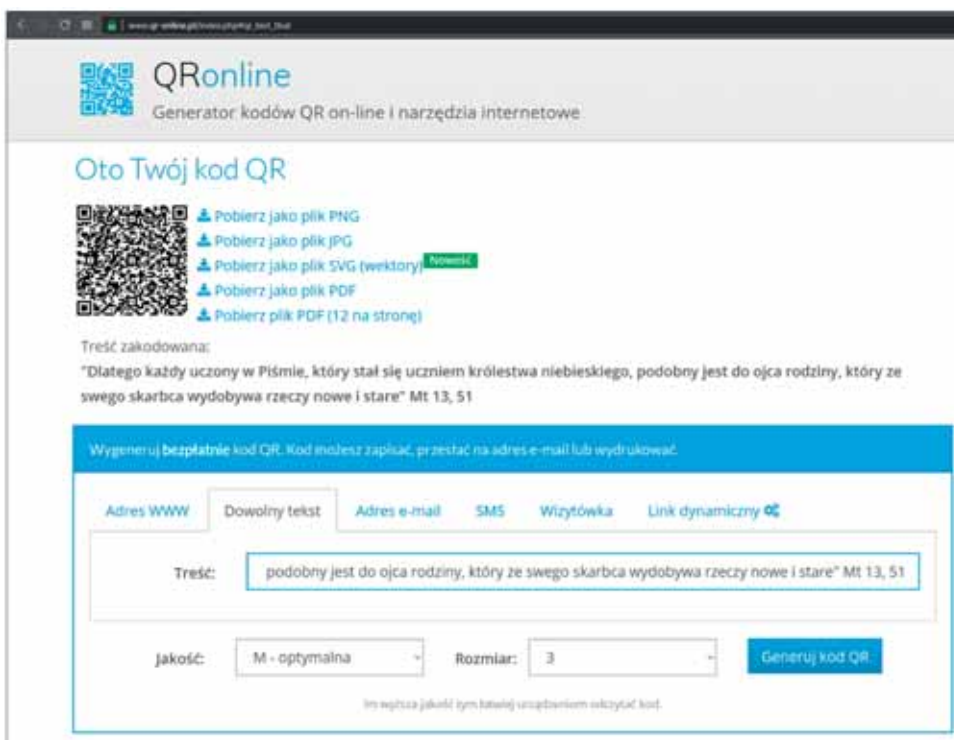
Rys. 5. Quiz Kahoot!

KODY QR

Kody QR umożliwiają zapisanie na małej powierzchni dużej liczby zakodowanych informacji. Pod formą graficzną kodu można umieścić dowolny tekst. Może to być słowo, zdanie lub dłuższy fragment, a także adres mailowy, adres strony www, link do strony z grafiką, ścieżką muzyczną czy plikiem do pobrania. Tworzenie kodów nie wymaga instalowania żadnego oprogramowania. Można skorzystać z przeznaczonych do tego celu stron w Internecie, bez

¹² Por. E. Harrell, *Celebrating Kahoot! 'ers: We've Reached 50 Million Monthly Active Users!* <https://kahoot.com/blog/2017/06/08/kahoot-reached-50-million-monthly-active-users/> [dostęp 29.10.2017].

ponoszenia kosztów. Odczytywanie kodów odbywa się przy użyciu aplikacji (także darmowych) instalowanych na urządzeniach mobilnych posiadających możliwość wykonywania zdjęć.



Rys. 6. Strona internetowa generująca kody QR

Sposób wykorzystania tej technologii w szkole może być bardzo różny. Od najprostszych, jak umieszczenie w klasie kodów, z których uczniowie odczytują temat lekcji, po tworzenie wieloetapowych gier rozłożonych w czasie.



Rys. 7. Zagadki zaszyfrowane w kodach QR

GRAFIKA Z TEKSTEM

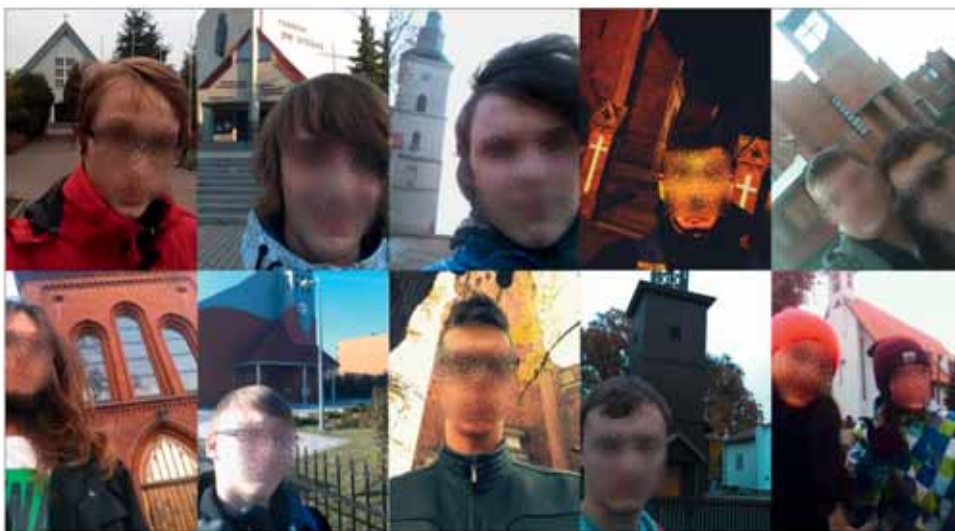
Łatwy dostęp do programów graficznych czy edytorów tekstu umożliwia tworzenie grafik lub ilustracji z tekstem, dostosowanych do odbiorców. Bardzo popularne są w sieci internetowej obrazy opatrzone krótkim tekstem (np. infografiki, memy, demotywatory). Ich popularność wpisuje się w dzisiejszy szybki przepływ informacji, gdzie treść jest ograniczona, a przekaz dopełnia ilustracja.

Wykonana przez nauczyciela grafika opatrzona tekstem może być podsumowaniem lekcji i zostać wyeksponowana w sali lekcyjnej dla utrwalenia treści. Do wykonywania takich pomocy można wykorzystać darmowy program Gimp, w którym otworzony obraz można opatrzyć tekstem. Osoby, które nie chcą uczyć się obsługi aplikacji graficznych mogą do takiej pracy użyć edytora tekstu.



Rys. 8. Edycja grafiki w programie Gimp

Stosowanie nowych technologii w katechezie ogranicza właściwie tylko wyobraźnia. Jak zastosować najpopularniejszy dzisiaj sposób fotografowania – tzw. selfie? Można na przykład zaproponować uczniom zdjęcie z kościołem parafialnym. Wyświetlenie na lekcji przesłanych zdjęć może być wstępem do lekcji o roli parafii w życiu osoby wierzącej. Oprócz zainteresowania tematem zajęć efektem takiego zadania może być większe utożsamienie się ze swoim lokalnym kościołem, a czasem odwiedzenie po dłuższej przerwie kościoła parafialnego.



Rys. 9. Zdjęcia wykonane przez uczniów w ramach zadania domowego „dla chętnych”: Selfie z kościołem parafialnym

Pozostają jeszcze inne multimedia i nowe technologie do wykorzystania na katechezie. Duży potencjał mają portale społecznościowe (np. Facebook, Twitter, Instagram). Jest wiele aplikacji na smartfony, które mogą być przydatne do nauczania religii. Na telefonie można zainstalować oprogramowanie zawierające tekst Pisma Świętego, dokumenty Kościoła (np. *Katechizm Kościoła katolickiego*), modlitewniki, rozważania w formie tekstowej i audio (np. *Modlitwa w drodze*). Wśród multimedii atrakcyjnymi nadal pozostają filmy. Forma i treść nagrań z wielokrotnością swoją liczbę poprzez powszechną dostępność sprzętu do nagrywania, posiadanie urządzeń z oprogramowaniem do montażu, a także sposoby udostępniania filmów w sieci internetowej. Ich zastosowanie ogranicza jedynie kreatywność nauczyciela.

Obecna rzeczywistość powszechności nowych mediów, wymusza na nauczycielach, w tym także katechetach, sięgnięcie po nowoczesne środki dydaktyczne. W innym wypadku trudno będzie zainteresować uczniów przekazywanymi treściami, a przekazywana wiedza będzie odbierana jako oderwana od rzeczywistości. Młodzi potrzebują także doświadczenia i towarzyszenia dorosłych, żeby nie zagubić się w morzu treści i postaw oferowanych w wirtualnym świecie. Katecheta powinien być jak ewangeliczny „ojciec rodziny, który ze swego skarbcza wydobywa rzeczy nowe i stare” (Mt 13, 52). „Starym”, ale żywym i aktualnym, jest treść „dobrej nowiny”, „nowym” współczesne technologie w służbie przekazywania Ewangelii.

BIBLIOGRAFIA

- Copik I., *Laboratorium (nie)możliwości. Spojrzenie na kondycję edukacji medialnej jako edukacji kulturowej we współczesnej szkole*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J. H. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 41-62.
- Furmanek W., *Wybrane technologie informacyjne dla edukacji. Zarys problematyki*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2016 nr 1(14), s. 15-21.
- Hallada M., *Podstawy tworzenia materiałów dydaktycznych w formie fotografii*, w: *Nowoczesne media w przestrzeniach edukacyjnych*, red. W. Czerski, R. Wawer, Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej 2015, s. 66-67.
- Harrell E., *Celebrating Kahoot! 'ers: We've Reached 50 Million Monthly Active Users!*, <https://kahoot.com/blog/2017/06/08/kahoot-reached-50-million-monthly-active-users/> [dostęp: 29.10.2017].
- Jaskuła S., *Kultura informacyjna w edukacji*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2014 nr 1(8), s. 29-31.
- Miczka T., *Edukacja do mediów i o mediach oraz z mediami i przez media czyli oswajanie technocodziennosci*, w: *Edukacja przez słowo – obraz – dźwięk*, red. J.H. Budzik, I. Copik, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, s. 23-40.
- Pinek M., *Nowoczesne e-rozwiązania dla edukacji w „chmurze”*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2013 nr 3(6), s. 23-26.
- Syso M., *Uczeń, Nauczyciel, Szkoła w środowisku technologii*, „Nowe Horyzonty Edukacji” 2015 nr 2(12), s. 26-35.
- Wieczorkowski K., *Multimedia w nauczaniu*, w: *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, t. III, red. T. Pilch, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003, s. 434-442.

MULTIMEDIA IN THE WORK OF A RELIGIOUS EDUCATION TEACHER

SUMMARY

Symbols, images, sounds and words are the basic elements of communication. The teaching-learning process is also a specific form of communication. Using media and multimedia, which have been a natural environment especially for young people, completes the rule of interaction. Media, or rather multimedia, have been replacing traditional teaching aids, giving new possibilities for the creativity of the teacher, allowing him to present the didactic material in a new, more approachable form. Multimedia education assumes not only using ready-made materials but also designing and creating materials customized to the recipients. It has been an incredibly favorable change for students. The efficiency of teaching with the use of multimedia results from activating many channels of information flow, which is characteristic of multichannel learning. However, it must be stressed that establishing a relationship between a young person and Christ should happen in the reality one lives in. Lack of new technologies in an RE teacher's work may suggest conveying outdated, useless and historical data. The Church has never had problems reaching for new technologies, which allowed for more effective activity. This study presents multimedia tools which may be used during religious education classes in second-

ary schools. It will not give the point of view of an IT specialist, but of a person who uses available software and devices in practice, therefore the form will only include a general description of specific tools, their typical use and the effects they bring to the recipients.

Keywords: multimedia in catechesis, religious education, new technologies

Wykaz skrótów

- APA – Amerykańskie Towarzystwo Psychiatryczne.
- DKP – Konferencja Episkopatu Polski, *Dyrektorium katechetyczne Kościoła katolickiego w Polsce*, Kraków 2001.
- DSM-5 – American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Edition – DSM-5*, Washington, DC: American Psychiatric Association 2013.
- DSM-IV – American Psychiatric Association, *Task Force on DSM-IV. DSM-IV draft criteria*. American Psychiatric Pub Incorporated 1993.
- DSM-IV-TR – American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV-TR*. Washington, DC: American Psychiatric Association 4 (2000).
- ICD-10 – World Health Organization et al., *ICD-10. The ICD-10 classification of mental and behavioural disorders: Diagnostic criteria for research*, Geneva: World Health Organization 1993.
- WHO – Światowa Organizacja Zdrowia.

Skróty ksiąg biblijnych według *Biblii Tysiąclecia*, wyd. III, Poznań–Warszawa 1980.

Noty biograficzne o autorach

Weronika Augustynowicz – doktor nauk humanistycznych z zakresu psychologii, adiunkt w Katedrze Psychoprofilaktyki Społecznej KUL, wiceprezes Instytutu Psychoprofilaktyki i Psychoterapii Stowarzyszenia Natanaelum, psycholog w przedszkolu *Czterolistna Koniczynka* w Lublinie. Specjalizuje się w zagadnieniach związanych z psychoprofilaktyką oraz resocjalizacją.

Marta Doroszuk – studentka V roku psychologii na Wydziale Filozofii Chrześcijańskiej Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie. W latach 2016-2017 realizowała wyjazdy naukowe na University of Portsmouth (Anglia) i Universidade del Pais Vasco (Hiszpania).

Magdalena Harasimowicz – doktor nauk humanistycznych w zakresie filozofii, doktor nauk humanistycznych w zakresie kulturoznawstwa. Studia doktoranckie z filozofii ukończyła na Uniwersytecie Papieskim Jana Pawła II w Krakowie, a studia doktoranckie z kulturoznawstwa na Akademii Ignatianum w Krakowie. Absolwentka studiów podyplomowych z coachingu.

Filemon Tadeusz Janka OFM – doktor filozofii, magister teologii. Ukończył studia filozoficzne w KUL, teologiczne na PAT w Krakowie i był stypendystą St. Bonaventure University w USA (2002/2003). Wykładowca filozofii na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Wikariusz Prowincji św. Franciszka z Asyżu w Polsce Zakonu Braci Mniejszych (OFM).

Iwona Niewiadomska – profesor KUL, doktor habilitowany nauk humanistycznych w zakresie psychologii, magister prawa. Ukończyła studia psycho-

logiczne na KUL-u oraz prawnicze (KUL). Prorektor ds. kształcenia Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Kierownik Katedry Psychoprofilaktyki Społecznej w Instytucie Psychologii KUL.

Poćwiardowski Tomasz – magister teologii. Ukończył studia magisterskie na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Nauczyciel religii w Zespole Szkół Elektronicznych w Bydgoszczy. Autor bloga: StudniaKatechety.blogspot.com

Borys Jacek Soiński OFM – profesor UAM doktor habilitowany nauk teologicznych, doktor nauk humanistycznych w zakresie psychologii. Ukończył studia psychologiczne na KUL-u, teologiczne na PAT oraz licencjackie z teologii duchowości (KUL). Rektor WSD Zakonu Braci Mniejszych we Wronkach. Profesor nadzwyczajny w Zakładzie Katechetyki i Pedagogiki Chrześcijańskiej na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Prezes Stowarzyszenia Psychologii Pastoralnej. Z Zakonu Braci Mniejszych (OFM).

Anna Wieradzka-Pilarczyk – doktor nauk teologicznych, magister psychologii, coach. Ukończyła studia doktoranckie na Wydziale Teologicznym Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz studia psychologiczne na WNS tej uczelni. Pracuje jako wykładowca akademicki, specjalizując się w obszarach naukowych dotyczących tożsamości osobowej i religijnej oraz dialogu międzyreligijnego. Teoretycznymi poszukiwaniami dzieli się w praktyce, angażując się w dzieło Szkoły Katechistów Archidiecezji Poznańskiej oraz pracę coachingową. Należy do Stowarzyszenia Psychologii Pastoralnej, gdzie pełni funkcję sekretarza.

Wanda Zagórska – profesor UKSW w Warszawie, doktor habilitowany nauk humanistycznych w zakresie psychologii (specjalności: psychologia rozwoju człowieka w biegu życia, psychologia antropologiczna, psychologia narracyjna, badania fenomenologiczne). Ukończyła studia psychologiczne na UW. Absolwentka Prymasowskiego Instytutu Życia Wewnętrznego w Warszawie. Kierownik Katedry Psychologii Rozwoju Człowieka Instytutu Psychologii UKSW. Członek Stowarzyszenia Psychologii Pastoralnej i Polskiego Stowarzyszenia Psychologii Rozwoju Człowieka.