

ks. Paweł Kaszuba

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

NIEBEZPIECZEŃSTWA WIRTUALIZACJI ŻYCIA I WARTOŚCI W CYBERPRZESTRZENI

Abstract **Dangers of virtualization of life and values in cyberspace.** In this study we would like to highlight how the cyberspace with its applications became the generator of virtualization processes and society digitization creating new value of this space. Embedding in cyberspace is not a homogeneous process but a platform which expresses a lot of processes and changes. These changes concern almost every sphere of life, public and private sphere, cultural, religious, educational, economic, political. In the wake of development of digital technologies there ought to be theoretical and practical reflection about its influence on human as well as numerous research concerning common application of new human relations to the virtual reality and cyberspace. Analysis is based on available related literature supplemented with web accessible articles.

Niebezpieczeństwa wirtualizacji życia i wartości w cyberprzestrzeni. W niniejszych badaniach chcemy zwrócić uwagę na to, jak cyberprzestrzeń wraz ze swoimi aplikacjami stała się generatorem procesów wirtualizacji i cyfryzacji społeczeństwa, tworząc nową jakość tej przestrzeni. Zanurzenie w przestrzeni cyfrowej nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele procesów i przemian. Zmiany te dotyczą prawie każdej sfery życia człowieka, sfery prywatnej i publicznej, kulturalnej, religijnej, wychowawczej, ekonomicznej, politycznej. W ślad za rozwojem technologii cyfrowych powinna iść zarówno teoretyczna, jak i praktyczna refleksja nad jej wpływem na człowieka, a także liczne badania dotyczące powszechnego zastosowania nowych relacji człowieka do rzeczywistości wirtualnej i cyberprzestrzeni. Analizy zostały przeprowadzone na podstawie dostępnej literatury przedmiotu, uzupełnionej artykułami dostępnymi w sieci.

Keywords cyberspace, dangers in cyberspace, values virtualization, person, media ethics

cyberprzestrzeń, zagrożenia w cyberprzestrzeni, wirtualizacja wartości, osoba, etyka mediów

Jednym z często wymienianych negatywnych skutków interfejsu człowieka i cyberprzestrzeni jest z punktu widzenia etyki zjawisko depersonalizacji. Howard Rheingold w swojej pracy *Virtual Reality* utrzymuje, że człowiek w cyberprzestrzeni odkryje na nowo swoją własną tożsamość, ponieważ dysponuje mocą tworzenia każdego doświadczenia, jakiego może zapragnąć. Ta moc tworzenia doświadczenia jest również według badacza możliwością¹.

1. SYMULACJA TERAŹNIEJSZOŚCI I PRZYSZŁOŚCI

Życie codzienne to proces ciągłej komunikacji w niewielkich mikrospołecznościach, wcześniej terytorialnych, dziś także wirtualnych. Grupy lokalne nie były w przeszłości ze sobą skomunikowane, dziś mają interfejsy, mogą się zlewać w jeden wielki *multinet-work*, a to już nadaje zjawisku wymiar globalny, co znaczy, że nie może ono już mieć wymiaru tylko prywatnego. Dla wielu ludzi ujawniających swą codzienność staje się to najważniejszym wymiarem życia. Wskaźnikiem nowych form życia codziennego są zmiany w sferze języka potocznego: czatowanie, esemesowanie i ememesowanie, blogowanie, surfowanie, i tym podobne. To sygnały zmian w życiu codziennym. Ucieczka w codzienność jest często ucieczką przed zagubieniem, dezorientacją ciągłą zmianą; na poziomie codzienności świat daje się lepiej oswoić, znaleźć w nim można swoje miejsce, poszukać tożsamości, schronić przed samotnością².

Współczesny człowiek dzięki zdobyciom techniki³ coraz częściej ucieka w świat wirtualny symulujący rzeczywistość, ubogacający formę przeżyć świata teraźniejszego i pragnień łatwej przyszłości. Symulacje działań są różne od symulacji finansowych, uczenia się procedur w pracy⁴, po wybory życiowych partnerów. Do pewnego stopnia człowiek może potraktować symulacje teraźniejszości i przyszłości jako zabawę, edukację, ale dla ludzi zbyt mocno zanurzonych, czy wręcz uzależnionych od cyberprzestrzeni, nadmierne działanie w wirtualnej rzeczywistości może okazać się zgubnym. Ciągłe rozwijającym się narzędziem do prognozowania przyszłości w różnych sferach życia człowieka okazuje się sztuczna inteligencja, dzięki której człowiek jest w stanie zanalizować duże ilości spływających informacji i odnaleźć najbardziej prawdopodobną drogę przyszłości. Problem w tym kontekście stanowi wyalienowanie się ze świata realnego do cyberprzestrzeni i prawdopodobna niemożność przyjmowania rzeczywistych sygnałów dotyczących choćby zagrożeń wypływających z analizy dostępnych danych⁵.

¹ Zob. H. Rheingold, *Virtual Reality*, Michigan 1992.

² Por. P. Sztompka, *Nowe formy życia społecznego a nowy kształt teorii socjologicznej*, w: *Co nas łączy, co nas dzieli*, red. J. Mucha, E. Narkiewicz-Niedbalec, M. Zielińska, Zielona Góra 2008, s. 214.

³ Zob. *Super computing – skrócona historia, teraźniejszość i wizja przyszłości technologii obliczeniowych*, http://www.benchmark.pl/mini-recenzje/Super_computing_-_skrocona_historia,_terazniejszosc_i_wizja_przyszlosci_tehnologii_obliczeniowych-1443.html (12.08.2019).

⁴ Zob. J. Czerna, *Gry lean*, <http://lean-management.pl/lean-management/161-gry-lean.html> (24.08.2019).

⁵ J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, „Świdnickie Studia Teologiczne” 2010 nr 7, s. 355.

Często zdarza się, że człowiek ucieka w symulacje typu *second life* po to, aby uwolnić się od wymagań rzeczywistości i odpowiedzialności. Może to stać się formą nałogu, który jak inne rzeczywiste używki pozwala zapomnieć, oszukać, odroczyć kontakt z rzeczywistością. Wirtualna podróż do przyszłości odpowiada symulakrom zaproponowanym przez Jeana Baudrillarda, gdyż granica między rzeczywistością a rzeczywistością wirtualną zostaje zniwelowana tworząc nową jakościowo rzeczywistość. Funkcjonuje jako zjawisko pozaprzestrzenne i pozaczasowe, samo nie ma wymiarów, lecz jedynie do nich się odnosi, jest formą mentalną⁶.

W dobie narzucającego się racjonalizmu, działania różnych struktur, w tym państwowych czy międzynarodowych, dotyczące przewidywania przyszłości niepokoją. Wprzęga się w ten proceder najnowsze technologie i sztuczną inteligencję. Jeszcze do niedawna wyśmiewana futurologia, domena pisarzy literatury fantastycznej, dzisiaj staje się nurtem o charakterze naukowym, bez którego instytucje międzynarodowe, rządowe czy finansowe nie podejmują żadnych działań. Tworzone są scenariusze przy pomocy symulacji komputerowych, opartych na olbrzymiej ilości zbieranych i matematycznie obliczanych danych. Są to formy wirtualnych prognoz krótko- i długoterminowych, o dużym prawdopodobieństwie realizacji w przyszłości, przygotowywane przez specjalistyczne firmy na zlecenie największych instytucji, bez których nie podejmuje się żadnej strategicznej decyzji⁷.

Dzięki cyberprzestrzennym możliwościom świata cyfrowego teraźniejszość może być w świecie wirtualnym całkowicie symulowana, a zarazem rejestrowana z każdym nawet najmniejszym szczegółem. Wszystko zależy od danych wpływających z różnego rodzaju źródeł jak: kamery, mikrofony, czujniki, GPS umieszczane w urządzeniach codziennego użytku, logowaniu się do sieci urządzeń komunikacji, telefonów komórkowych, tabletów, komputerów osobistych itd. Pozostawiony ślad cyfrowy rejestrowany jest przez różne komunikujące się ze sobą aplikacje. Powstaje w ten sposób, jakby obok nas w cyfrowej przestrzeni, świat równoległy, wirtualny, ale z innymi przymiotami: trwały, całkowicie odtwarzalny, czasowo skondensowany⁸. Jak zauważa Kazimierz Krzysztofek, „Google Earth nie «widzi» jeszcze wszystkiego, ale w przyszłości nic się przed nim nie ukryje w trójwymiarowej cyfrowej kopii świata. [...] Nie należy dłużej lekceważyć codzienności jako przedmiotu badań, skoro zawartość nazywana Web 2.0 to w olbrzymim stopniu zapis codzienności setek milionów użytkowników. W ten sposób realizuje się samoopatrzenie ludzyczne i poznawcze”⁹.

⁶ Por. G. Gajewska, *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, http://www.zbigniewleski.net/uploads/teksty_z_cyberforum/swiat%20cyborgow.html (12.08.2019).

⁷ Por. K. Grzybowska, *Przyszłość w teraźniejszości*, <http://www.wprost.pl/ar/8877/Przyszlosc-w-terazniejszosci/?pg=3> (24.08.2019).

⁸ Zob. J. Habermas, *Teoria działania komunikacyjnego*, Warszawa 2002.

⁹ K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, Katowice 2009, s. 18, http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf (2.02.2019).

2. *SECOND LIFE*, „ŻYCIE NA NIBY” I WIELOŚĆ TOŻSAMOŚCI

Wśród zagrożeń związanych z nieograniczoną symulacją realnego życia w przebywaniu w wirtualnej rzeczywistości wyróżnić należy tzw. *Second Life*¹⁰ – wirtualne drugie życie. Mimo że jest to forma symulacji, zawansowanej gry, trzeba zwrócić uwagę na całkowity brak ograniczeń i zasad, który może przenosić się częściowo na postępowanie w rzeczywistości, może skłaniać do przekraczania wyznaczonych granic etycznych i prawnych w życiu najmłodszych uczestników tych form symulacji. „Częściowo płatny, wirtualny świat. Postać, stworzona w *Second Life*, nie posiada – według Moniki Buczek – jakichkolwiek statystyk czy profesji. Gracz sam wybiera płeć bohatera, ubiór, sytuację materialną. Nie ma tam chorób, biedy, starości, brzydoty. Drugie dno gry – nie ma tam również żadnych ograniczeń – kupujemy sobie narządy płciowe – możemy ich użyć, zapłacić za wirtualny seks, prostytuować się”¹¹.

Tadeusz Miczka, w swoim artykule *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, bada jedną ze współczesnych form uczestnictwa w cyberprzestrzeni, jaką jest platforma cyfrowej symulacji *Second Life*. Okazuje się, że uczestnicy wirtualnego „drugiego życia” kupują sobie możliwość stworzenia, czy zaprogramowania siebie w świecie cyfrowym, jakby na nowo budując swój charakter. Wybierają konkretnego awatara, któremu nadają przymioty ludzkie: imię, nazwisko; kształtują jego sylwetkę, kolor oczu, włosów i skóry, wybierają także płeć, a nawet ubierają we własnym stylu. Nie unikają anonimowości, mówią o sobie to, co chcą, przyjmują także przymioty nadludzkie, jak możliwość latania i teleportacji. W większości realizują ogólnoludzkie marzenia, takie jak budowa domu na plaży, czy podjęcie prestiżowych studiów na Harvardzie. Użytkownicy współkonstruują *Second Life*, jako świat oboczny, otwarty na transformacje. Wszystko w nim tworzone jest w czasie rzeczywistym, do tego stopnia utożsamiają się z tym wykreowanym światem, że nie traktują go jako gry, ale jako nową rzeczywistość, nowe społeczeństwo¹². Autor zauważa, że taka forma zanurzenia w cyberprzestrzeni niesie za sobą ryzyko przeniesienia sytuacji z wirtualnej rzeczywistości do rzeczywistego postępowania i podejmowanych decyzji. Wielowymiarowe zaangażowanie uczestnika w ten projekt powoduje, że sytuacje wirtualne stają się prototypem prawdziwych sytuacji. To, co udało się zrealizować jako marzenie, wytwór wirtualnej rzeczywistości, przenoszone jest po części do świata realnego i tu konkretyzowane z nieprzewidywanymi skutkami i konsekwencjami. Sam założyciel firmy proponującej uczestnictwo w tym projekcie symulacji – Philip Rosendale – kilka lat temu zwracał uwagę na wirtualność tożsamości, która się mocno rozwija i może stać się w przyszłości koniecznością. Wtedy uczestnicy nie będą już tylko rezydentami, ale mieszkańcami. Zaznacza, że w ciągu kilku miesięcy od powstania platformy

¹⁰ Zob. P. Topol, *Dorastanie w Second Life* – recenzja książki Toma Boellstorffa *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, „E-mentor” 2007 nr 2 (39), http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/ementor39.pdf, s. 50–53 (10.09.2019).

¹¹ M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, www.zszio.lbl.pl/publikacje/mbzagrint.ppt (11.08.2019).

¹² Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepaś, Katowice 2009, s. 27.

Second Life liczba użytkowników wzrosła o kilkadziesiąt procent, może to oznaczać, że cyberprzestrzenna tożsamość za kilka lat stanie się koniecznością¹³.

Rozmywanie tożsamości przez jej umieszczenie w wirtualnej rzeczywistości anuluje też granice pomiędzy światem prawdziwym i wirtualnym. Obecność w cyberprzestrzeni narzuca tożsamość zależną od sytuacji, nietrwałą, bez fundamentalności i niezmienności, charakteryzującą się chwilowością. Łatwość zmiany ról, a zatem wielość tożsamości w wirtualnej rzeczywistości, powoduje, że niemożliwą staje się wspólna koncepcja świata wartości, obowiązujących w nim norm i praw oraz odniesień do innych¹⁴. Nadmierne zanurzenie czy wręcz immersja w rzeczywistość wirtualną, przyzwyczajenie się do całkowitej nieograniczonej niczym wolności i braku odpowiedzialności oraz konsekwencji za swoje czyny, powoduje, że człowiek przestaje sobie radzić z rzeczywistymi problemami, koniecznością realnych wyborów i konsekwencjami z nimi związanymi. Inaczej także ocenia wartości, którymi powinien kierować się w codziennym życiu¹⁵.

3. MANIPULACJA MATRYCAMI TOŻSAMOŚCI CYBERPRZESTRZENNEJ

Grażyna Gajewska w kontekście badań nad tożsamością cyberprzestrzenną słusznie podkreśla koncepcje człowieka i świata jako całości. Jednak zauważa, że uczestnik zanurzający się w wirtualności musi spodziewać się narzuconych matryc cyberprzestrzennych, które wprowadzają go w świat *simulacrum* Jeana Baudrillarda. Jest to forma krainy pomieszanych porządków i sztuczności, w której kreowane są różnorakie cybertożsamości. Człowiek zostaje niejako zmanipulowany, nie ma mowy o jedności psychofizycznej, jako podmiot staje się nomadyczny. Matryca wielości mentalnych światów i kultur powoduje, że uczestnik rozmywa granice osobowości, dochodzi do zwielokrotniania lub zacierania tożsamości, a nawet niszczenia swej podmiotowości¹⁶.

Łatwy dostęp i możliwości techniczne związane z cyberprzestrzenią mogą nieść zagrożenia wykorzystania tych zdobyczy techniki do izolacji społecznej lub narzucania indywidualistycznego rozumienia świata wartości, ról płciowych czy bawienia się tożsamością. Jest to szczególnie groźne dla młodych ludzi korzystających masowo z sieci i wirtualnej rzeczywistości. Młody odbiorca, zanurzający się w określonych matrycach tzw. *Matrix tożsamości cyberprzestrzennej*, wystawiony jest na ciągłe zagrożenie ze strony animatorów przestrzeni cyfrowej, którzy ukrywają pod postacią zabawy manipulację czy wręcz celową destrukcję, rozbitcie wewnętrznego systemu wartości.

Do najczęstszych zagrożeń wypływających z matrycy zachowań cyberprzestrzennych należą te, które wyrabiają w użytkowniku bierność wobec krytycznego myślenia,

¹³ Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności...*, dz. cyt., s. 28.

¹⁴ Por. G. Gajewska, *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, dz. cyt.

¹⁵ Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, http://poczuj-sie-bezpiecznie.pl/pliki/artykuly/zagrozenia_w_internecie_dla_dzieci_i_mlodziemy.pdf (27.08.2019).

¹⁶ Por. G. Gajewska, *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, dz. cyt.

wyjaławiają naturalne metody obronne, opierające się na poznanych systemach wartości, które wypływają z kultury i tradycji społecznej człowieka. Cechy charakterystyczne dla cyberprzestrzeni, takie jak hipertekstualność czy chwilowość, wywołują w człowieku szarpane wrażenia, powodują ogłupienie, niestałość poglądów, formy alienacji społecznej. Zostaje także zaburzony proces wnikliwej racjonalności, opartej na zdrowym rozsądku. Często u bardzo zaangażowanych uczestników wirtualnej rzeczywistości pojawiają się z czasem syndromy charakterystyczne dla uzależnionych, które wykluczają naturalne odruchy dbania o dobro własne i innych. Warto zauważyć, że w matrycach tożsamości cyberprzestrzennych brakuje pojęć, które w świecie realnym wydają się czymś oczywistym, związanych z tożsamością człowieka, takich jak: prawda, dobro i piękno. Brak też wartości duchowych: wiary, nadziei, miłości, zbawieni. W zamian uczestnik otrzymuje przekaz bezformny, jałowy, bez treści odnoszących się do jakichkolwiek wartości¹⁷. Prowadzi to do zjawiska, na które zwraca uwagę Jan Wadowski: „Zachłysznawszy się możliwościami technokracji, człowiek stawia pod znakiem zapytania swoje człowieczeństwo. Jeżeli pod wpływem nowych technologii komunikacyjnych prawie każdy będzie mógł zmieniać własną tożsamość, przybierać różne role, roztopiać się w anonimowości itd., prowadzić życie wirtualne uważane za prawdziwsze od realnego, to będzie się rodzić nowe pytanie o człowieka i o to, kim on jest”¹⁸.

4. ETYCZNO-PSYCHOLOGICZNE ROZMYCIE GRANIC REALNOŚCI I WIRTUALNOŚCI

Andrzej Gontarz podkreśla wpływ rozmycia granicy między realnością i wirtualnością na postawy etyczne i psychologiczne, które rodzą się z przeżyć i odbioru bodźców podczas zanurzenia w odrealnionym świecie. Podkreśla, że taki stan rzeczy nie pozostawia wątpliwości co do tego, że uczestnictwo, tak aktywne i zabierające wiele czasu w cyberprzestrzeni, ma coraz to większy wpływ na poczucie własnej tożsamości i pozostawia trwałe ślady w psychice każdego uczestnika. Pojawiają się podstawowe pytania dotyczące systemu wartości, na którym uczestnik powinien opierać swoje życie i kształtowanie swojej tożsamości, tego kim jest, gdzie się aktualnie znajduje. Niejasne odpowiedzi lub ich brak, często wskazują na psychiczne rozbicie i zagubienie współczesnego człowieka. W badaniach naukowych, zajmujących się tymi zagadnieniami, pojawiają się określenia, w których próbuje się skupić narastające problemy natury etyczno-psychicznej, wynikające z płynności granic między rzeczywistością realną i wirtualną¹⁹. Jak zauważa Gontarz: „Podkreślane są płynność i otwartość kształtowanej w dzisiejszym świecie

¹⁷ Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

¹⁸ J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

¹⁹ Por. A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, http://www.computerworld.pl/artykuly/280170_2/Wirtualna.mozaika.html (23.08.2019).

struktury psychiczno-kulturowej człowieka. Mówi się o rozmywaniu granic osobowości, o tożsamości wirtualnej i transhumanizmie, czy nawet o cyborgizacji osoby ludzkiej. Jednostka uwikłana w system odniesień między różnymi rzeczywistościami wirtualnymi żyje w wielu wymiarach jednocześnie, łączy w sobie wiele tożsamości²⁰.

Należy zwrócić uwagę na współczesną zmianę, która polega na tym, że człowiek zaczyna oddawać kontrolę nad rzeczywistością nauce i technologii. Społeczeństwo interesuje się bardziej środkami i instrumentami niż wynikami swojej własnej działalności²¹. Socjolog Jean Baudrillard idzie w swoich badaniach jeszcze dalej. Opisuje świat, w którym cyberprzestrzeń przenika do każdej sfery życia codziennego, przez telewizję, gry, wirtualną rzeczywistość, sieć internetową, telefonię komórkową. Píše o świecie, w którym rzeczywistość jest zależna od cyberprzestrzeni. Rzeczywistość jest nasycona symulacją cyberprzestrzeni w taki sposób, że pomiędzy światem realnym i światem wirtualnym zanikają różnice²².

Według tego samego badacza świat, w którym żyjemy, zaczyna być jedną wielką iluzją. Człowiek w powodzi znaków traci swoją subiektywną tożsamość. Wirtualna manipulacja zastępuje obiektywną rzeczywistość²³. W konsekwencji zacierają się różnice między tym, co prawdziwe, realne, a tym, co fałszywe i wymaginowane. Można stwierdzić, że cyberprzestrzeń i rzeczywistość znajdują się właśnie w takim nieokreślonym stanie, w którym nie jest możliwe rozróżnienie prawdy²⁴.

Andrzej Zwoliński, w artykule zatytułowanym *Etyka komputera*, opisuje psychologiczne następstwa kontaktu człowieka z cyberprzestrzenią, rozumiejąc je jako *eutyfonię*, czyli naukę o psychologicznych następstwach wkroczenia w życie człowieka najnowszych technologii. Podkreśla, że komputery i cyberprzestrzeń zagrażają podstawowemu systemowi wartości. Zwraca uwagę na fakt, że „w logice komputerowej, która łatwo wciąga i zachwyca, nie ma miejsca na dobro i zło. Podstawową miarą rzeczywistości komputerowej jest skuteczność działania. Komputerowi jest obojętne, czy konkretne, sprawne działanie ma służyć celom dobrym czy też złym. Wciągnięci w komputerowy świat ludzie doznają bardzo specyficznej izolacji społecznej. Wrażenie wystarczalności kontaktu z komputerem ułatwia przejście przez człowieka «logiki skuteczności» myślenia bez etycznego²⁵”.

²⁰ A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, http://www.computerworld.pl/artykuly/280170_2/Wirtualna.mozaika.html (23.08.2019).

²¹ Por. A. Harrington, a kol., *Moderni socialni teorije: základni témata a myšlenkové proudy*, Praha 2006, s. 495.

²² Por. A. Harrington, a kol., *Moderni socialni teorije*, dz. cyt., s. 495.

²³ Por. Jean Baudrillard, <http://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/> (12.08.2019).

²⁴ Por. A. Harrington, a kol., *Moderni socialni teorije*, dz. cyt., s. 495.

²⁵ A. Zwoliński, *Etyka komputera*, w: *Wartość mediów – od wyzwania do szans*, red. A. Baczyński, M. Drożdż, Tarnów 2012, s. 82.

5. UTRATA POCZUCIA RZECZYWISTOŚCI

Cyberprzestrzeń uważana jest za świat zastępczy, gdzie nie ma bezruchu czy застоju, ciągle przybywa informacji, użytkowników i towarów. Jest to również obszar, w którym przenikają się elementy świata realnego z elementami o naturze cyfrowej, cybernetycznej, elektronicznej. Skutki takiego pomieszania przez dłuższy czas mogą być bardzo szkodliwe i destrukcyjne dla psychiki oraz zdrowia fizycznego młodych użytkowników cyberprzestrzeni. W młodym umyśle użytkownika dokonuje się zatarcie granicy pomiędzy tym, co realne, a tym, co wirtualne, światem realnym a wirtualną rzeczywistością. W badaniach cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej często w powyższych przypadkach mówi się o życiu zastępczym, pobocznym. Fikcja cyfrowa zastępuje człowiekowi rzeczywistość, jest o tyle atrakcyjniejsza, że w niej wszystko jest możliwe. Wychodzenie z tak rozwiniętej i wyidealizowanej przestrzeni cyfrowej powoduje bolesne odczucia. Powrót do świata realnego – gorszego, mniej interesującego, ograniczonego wieloma prawami, zasadami i warunkami – powoduje, że człowiek odczuwa dyskomfort psychiczny, czy wręcz obserwuje u siebie syndromy poważnego uzależnienia²⁶.

Cyberprzestrzeń sprzyja efektowi odhamowania, który sprawia, że ludzie czują się bardziej wolni od zahamowań i otwarcie wyrażają siebie. Ludzie także mówią i robią w cyberprzestrzeni takie rzeczy, których raczej by się nie dopuścili w sytuacji offline. Johan Suler podkreśla, że z jednej strony uczestnicy cyberprzestrzeni zdradzają osobiste szczegóły na swój temat i dokonują aktów niezwyklej dobroci. Z drugiej zaś strony, posługują się nieprzyzwoitym słownictwem i otwarcie wyrażają złość, nienawiść, a nawet groźby. Mogą też odwiedzać miejsca, których nigdy by nie odwiedzili w prawdziwym świecie, jak strony internetowe z pornografią lub materiałami pełnymi przemocy. Według badacza za ten efekt odpowiedzialne są: anonimowość, niewidzialność, asynchroniczność, solipsystyczna introjeksja, dysocjacja i neutralizowanie statusu. Wszystkie te metody pozwalają ludziom lepiej się chronić przed potencjalnymi groźnymi konsekwencjami bycia bardziej otwartymi niż zazwyczaj, ale nie chronią przed utratą poczucia rzeczywistości szczególnie zagrożonych użytkowników, którzy nadużywają cyberprzestrzeni²⁷.

Osoby tracące kontrolę nad korzystaniem z cyberprzestrzeni zarówno nad czasem, jak i nad sposobem, muszą mieć świadomość, że ma to negatywne przełożenie na ich realne funkcjonowanie i że pojawiają się problemy z prawidłowym powrotem do rzeczywistości²⁸. Dla osoby spędzającej w sieci wiele godzin dziennie cyberprzestrzeń staje się podstawowym środowiskiem funkcjonowania²⁹. „Życie w 24h socjety – twierdzi Krzysztofek – to nieustanna produkcja wspomnień: im ich więcej, tym szybciej się zatracają,

²⁶ Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*, w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, red. B. Szmigielska, Kraków 2009, s. 238.

²⁷ Por. A. Ben-Zéev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, Poznań 2005, s. 16.

²⁸ Por. M. Tanaś, *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomaganego komputerowo*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne” 1993 nr 3 (2), s. 109.

²⁹ Zob. K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Poznań 2007.

po prostu mózg broni się przed ich natłokiem. Dla intensywnych użytkowników nowych mediów «wczoraj» znaczy tyle, ile dla poprzedniego pokolenia znaczyło «w zeszłym miesiącu», a w poprzednich epokach – «w minionych latach»³⁰.

Wielu badaczy wskazuje na szczególne zagrożenie odrealnienia poczucia rzeczywistości wśród najmłodszych użytkowników cyberprzestrzeni. Wśród nich wymienia się: zaburzenia funkcji poznawczych prowadzące nawet do niemożności kontynuowania nauki, zaburzenia percepcji, płynność uwagi, ograniczenie lub utrata zdolności logicznego myślenia, poczucie zagubienia, natrętne myśli, zachowania kompulsywne, zaburzenia pamięci. Poza tym dochodzi do dyskomfortu psychicznego, który pojawia się w wyniku drastycznych interwencji, tzw. syndrom odstawienia, i ma niekiedy drastyczny przebieg³¹.

Człowiek nie tyle uczestniczy w świecie konstruowanym przez cyberprzestrzeń, ile przede wszystkim ten świat staje się częścią jego natury. Z punktu widzenia epistemologii ten paradoks „zanurzenia” należy do najbardziej interesujących aspektów nowej rzeczywistości³². Oznacza on przede wszystkim możliwość partycypacji w ponadjednostkowym bezosobowym ogóle, przekraczającym fizyczne granice czasu i przestrzeni³³. W tak opisanej przestrzeni zacierają się granice podmiotowej subiektywności i tożsamości człowieka, stanowiącej fundament ludzkiej racjonalności, a zatem zagraża to poczuciu rzeczywistości.

Wielokrotnie w nowych mediach pojawiają się informacje dotyczące powiązania przestępczych działań ludzi, którzy zbyt długo i intensywnie zanurzali się w cyberprzestrzeni, szczególnie dotyczy to różnego rodzaju gier i symulatorów³⁴. W samej cyberprzestrzeni można odnaleźć wiele przykładów zachowań przeniesionych lub zależnych od niej samej. Kilkanaście lat temu opisano w Japonii syndrom *Hikikomori* skrajnego wycofania społecznego, rodzaj depresji dotyczącej młodych ludzi, którzy żyją w izolacji przez całe lata, zanurzając się tylko w cyberprzestrzeni jako alternatywnym środowisku życia. Takeshi Saito ustalił, że młodzi użytkownicy nie wytrzymują presji i wchodzą do wirtualnej rzeczywistości, „by ich awatar, doskonalsze alter ego, sprawił, aby choć przez moment czuli się doskonalsi. A potem uzależniają się od tej nowo nabytej mocy jak od narkotyku. Aż w końcu zaciera się różnica między światem rzeczywistym a wirtualnym”³⁵.

³⁰ K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 21.

³¹ Por. M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, w: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2008, s. 184.

³² Por. D. de Kerckhove, *Die Architektur der Intelligenz. Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert*, Basel 2002, s. 48.

³³ Por. Z. Suszczyński, *Hipertekst a „galaktyka Gutenberga”*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005, s. 531.

³⁴ Zob. *Gry komputerowe na cenzurowanym w Norwegii. To przez Breivika*, <http://swiat.newsweek.pl/gry-komputerowe-na-cenzurowanym-w-norwegii--to-przez-breivika,80265,1,1.html> (25.08.2019).

³⁵ V. Ozminowski, *Narkomani Internetu*, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,1,1.html>, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,2,1.html> (23.08.2019).

6. UTRATA GRANIC ETYCZNYCH

Współczesna kultura określa człowieka jako nomada, który ciągle wędruje, przemieszcza się w rzeczywistości cyfrowej. Ten stan prowadzi do charakterystycznej dla uczestnictwa w cyberprzestrzeni chwilowości i fragmentaryczności, a zatem do stosowania wielu systemów reguł. Z jednej strony uczestnik uwalnia się od schematów, norm i wszelkich rodzajów bogatych i mniej bogatych tradycji, z drugiej strony takie działanie prowadzi go do głębokiego wyobcowania. Staje się człowiekiem bezdomnym, indywidualistą, choć zakorzenionym chwilowo i czerpiącym doświadczenie z ogromnych przestrzeni baz danych, do których w każdej chwili ma dostęp. Wybory dokonywane w samej cyberprzestrzeni – sugerowane i oparte na emocjach – są często łatwe do obliczenia i przewidzenia, choć nie odnoszą się do autorytetu i tradycji społeczności rzeczywistej, do której uczestnik z niechęcią musi wracać. W tej sytuacji australijski badacz McKenzie Wark sugeruje wręcz, że nie mamy już korzeni, lecz anteny³⁶.

Ta wirtualna obecność to krok do alienacji, dehumanizacji, utraty poczucia etyki i aksjologii. Zdaniem Richarda Spinello, „najwłaściwszym byłoby przyjęcie stanowiska, iż wartości etyczne mają spełniać funkcje ostatecznego regulatora cyberprzestrzeni”³⁷. Ryszard Kluszczyński zwraca uwagę na potrzebę prawidłowego rozpoznania współczesnej cyberkultury ze względu na implikacje etyczne i moralne. Zadaje pytanie, jak w takiej sytuacji określić zestaw reguł, norm, którymi powinien kierować się w życiu człowiek, jeżeli uczestnictwo w cyberprzestrzeni „polega na rozbiciu sfery doświadczenia społecznego na nie przystające do siebie fragmenty przeżyć? Jeżeli osobowość ludzka rozpada się na składane jak w mozaice wrywkowe doświadczenia i przekonania, jeśli obecność w życiu społecznym polega na ustawicznym przemieszczaniu się, ciągłym określaniu od nowa sensu i znaczeń poszczególnych sytuacji i pojęć, w zależności od uczestnictwa w konkretnym czasie, w określonej wspólnotie i indywidualnie dokonywanych na potrzeby tego uczestnictwa wyborów”³⁸.

W powyższej sytuacji należy mówić o zagrożeniu, a nawet o utracie granic i norm stawianych przez etykę. Derrick de Kerckhove w jednym z artykułów przedstawia nawet wizję utraty kontroli nad rzeczywistością cyfrową i wieszczy powstanie nowej etyki pozwalającej na umieszczenie wszystkiego w cyberprzestrzeni³⁹. Jan Wadowski także zauważa ryzyko wyzucia z wszelkich zasad etycznych współczesnego człowieka zanurzonego w świecie wszechobecnych technologii. Błędne i ryzykowne są działania ukierunkowane tylko na wirtualną rzeczywistość jako jedyny cel współczesnego człowieka, gdzie osiągnięcia techniczne stają się wyznacznikiem statusu społecznego czy wartości podmiotowej posiadacza. Badacz sugeruje, że problem może nabrać charakteru globalnego, a to zagraża sensowości osobowego bytu i istnienia, jego transcendencji czy duchowości. Jak zauważa, jeśli współcześnie wyznacza się jako cel pragmatyczny wszelki

³⁶ Por. A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, dz. cyt.

³⁷ R. Spinello, *CyberEthics, Morality and Law In Cyberspace*, New York 2000, s. 45.

³⁸ A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, dz. cyt.

³⁹ Por. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 21.

rodzaj konsumpcji i wyzysku człowieka, to nie można się dziwić, że odrzuca się jego osobową godność i transcendentny charakter istnienia⁴⁰.

Dlatego potrzeba wprowadzenia globalnych zasad etycznych, które nie pozwałyby technicyzowanemu społeczeństwu niszczyć siebie, dobra, wartości ogólnoludzkich. Podział dóbr winien opierać się na sprawiedliwości i prawdzie jako racjonalnych wartościach gwarantujących rozstrzygnięcia ochraniające dobro prywatne i wspólne. „Technokracy zdają się też zapominać – zauważa Wadowski – że źródłem rozwoju kultury i cywilizacji jest kreatywność, pomysłowość wypływająca z bardzo złożonej struktury człowieka. Podstawowym «elementem» tej struktury jest transcendencja, czyli możliwość wykroczenia poza determinanty biologiczno-społeczne, zasądzająca się na wymiarze pozamaterialnym”⁴¹.

7. WIRTUALIZACJA WARTOŚCI

Andrzej Kiepas zauważa, że człowiek w przestrzeni wirtualnej zmienia swoje wartościowanie: „Człowiek pozbawiony wartości to człowiek nie tylko pozbawiony tożsamości, lecz również pozbawiony warunków dla jej budowania. [...] Wkraczanie w świat wirtualny musi wiązać się więc z koniecznością podjęcia odpowiedzialności, co w sytuacji sieciowych zależności i nieprzejrzystości aksjologicznej świata, z jakim mamy do czynienia, jest szczególnie trudne. Zanurzony w świecie struktur chwilowych człowiek może mieć w tym względzie określone trudności”⁴².

Wirtualizacja wartości to odkrywanie wartości świata rzeczywistego w sztucznej cyfrowej przestrzeni. Wszystko to jest związane z przekraczaniem granic psychicznych człowieka, wchodzeniem w nieznane sobie wirtualne światy, wytworzone przez technologie cyfrowe. Łatwość łamania zasad i porzucania wartości propagowanych przez edukację, tradycję, czy kulturę w świecie rzeczywistym jest trudniejsza niż wirtualizacja tych wartości i norm w cyberprzestrzeni. Całe środowisko technologii cyfrowych i wirtualna rzeczywistość wspierają przekraczanie naturalnych granic fizycznych i psychicznych człowieka, oraz wykluczają lub zastępują w formie awatara transcendentność uczestnika. Wirtualna rzeczywistość buduje i utrwala fałszywy obraz rzeczywistości, usuwa z naturalnej racjonalnej refleksji konsekwencje podejmowanych decyzji⁴³.

⁴⁰ Por. J. Wadowski. *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

⁴¹ J. Wadowski. *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

⁴² A. Kiepas, *Podmiotowość człowieka w perspektywie rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, w: *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2003, s. 417.

⁴³ Zob. B. Drązkowska, *Wykorzystanie komputera w edukacji chrześcijańskiej: możliwości i zagrożenia*, „Pedagogia Christiana” 2001 nr 1 (7), s. 23–34.

8. WIRTUALNOŚĆ DOBRA I ZŁA

Człowiek jest istotą racjonalną, doświadczającą siebie w swoim osobowym istnieniu, odczuwa siebie jako istotę etyczną, tworzącą obszar moralności. Doświadczenie moralności ma nie tylko walory poznawcze, stanowiąc obszar zrozumienia osoby, ale wpływa rzeczywistość na stawanie się człowiekiem dobrym lub złym moralnie. Jak podkreśla Karol Wojtyła, „wartości moralne – dobro i zło – stanowią nie tylko wewnętrzną właściwość ludzkich czynów, ale mają również to do siebie, że człowiek właśnie jako osoba poprzez te moralnie dobre lub złe swoje czyny sam staje się dobrym lub złym”⁴⁴.

Papieska Rada do spraw Środków Społecznego Przekazu w dokumencie *Etyka w środkach przekazu* nawiązuje – w kontekście nowych technologii i relacji człowieka wobec nich – do wartości i norm moralnych decydujących o właściwym użytkowaniu i przebywaniu w rzeczywistości wirtualnej. Podkreśla, że „jednostka siedząc przed monitorem i klawiaturą może osiągać szczyty ludzkiego geniuszu i cnoty lub może się pogryźć w przepaściach degradacji. Technologia komunikacji ustawicznie osiąga nowe przestrzenie, z ogromnymi możliwościami czynienia dobra i zła”⁴⁵.

Michał Drożdż rozwija tę myśl w kontekście współczesnego uczestnictwa człowieka w wieloaspektowej przestrzeni korzystania i zanurzania się w cyberprzestrzeni, stwierdzając: „Wartości moralne są jakością czynów ludzkich, odzwierciedlającą odniesienie do normy moralnej. Jest to, mówiąc najkrócej, relacja zgodności czynu osoby z normą moralności i związanym z nim doświadczeniem powinności. Moralność jest przestrzenią doświadczeń człowieka wartości, normatywności i powinności, przeżywanych i odkrywanych w kontekście jego myślenia i działania”⁴⁶.

Rzeczywistość wirtualna, jako przestrzeń obecności człowieka, jest obszarem moralności, ujawnia również obszar dobra i zła. Urzeczywistnia się w niej dobro, które doskonalą człowieka i społeczność, ale jest w nim obecne także zło ze swoimi destrukcyjnymi i degradującymi człowieka skutkami. Współcześnie w wielu treściach cyberprzestrzeni można odnaleźć wiele fascynacji złem. Spore grono autorów dostrzega i analizuje wyzwania i zagrożenia, które niesie z sobą dynamiczny rozwój cyberprzestrzeni oraz generowane przez nią współczesne przemiany cywilizacyjne. Warto przypomnieć tutaj, iż mamy na myśli nie tylko przedmiotowe procesy, ale przede wszystkim ludzi, którzy swoimi decyzjami, wyborami i działaniami urzeczywistniają dobro lub zło. Wszelkie przedmiotowe traktowanie procesów zagrażających moralności i samemu człowiekowi, wydaje się być sloganową retoryką o niebezpieczeństwach i zagrożeniach w cyberprzestrzeni. Należy dokonywać ciągłej rzeczowej analizy etycznej, wskazującej na człowieka jako podmiot dobra lub zła. Etyka cyberprzestrzeni winna pokazać potężne możliwości realizacji dobra, ale także winna uchronić wszystkich ludzi uczestniczących w przestrzeni wirtualnej przed działaniami urzeczywistniającymi zło⁴⁷.

⁴⁴ K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, Lublin 1994, s. 16.

⁴⁵ Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu*, <http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XB/etykawsrodkach.html> (9.10.2012).

⁴⁶ M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Tarnów 2005 s. 261.

⁴⁷ Por. M. Drożdż, *Osoba i media...*, dz. cyt., s. 261.

9. SZTUCZNY ŚWIAT MIŁOŚCI I INNYCH WARTOŚCI

Większa część produktów cyberprzestrzeni i nowych mediów przeważnie „sprzedaje” to wszystko, co łączy się z absolutyzowaniem przez młodego człowieka wolności i miłości z nią związanej, nie uwzględniając potencjalnych szkód, jakie te procesy rodzą. Wychowanie do wolności i miłości jest jedną z najważniejszych zdobyczy naszych czasów. Młodzi ludzie uważają, że wolność po prostu jest, nie wyobrażając sobie innej sytuacji. Wolność, miłość oraz inne wartości ogólnoprzyjęte w cyberprzestrzeni są dewaluowane, nie są rozumiane prawidłowo, a raczej absolutyzowane i wypaczone. Dlatego w centrum dyskusji o kształcie współczesnej wolności znajduje się zagadnienie miłości, relacji jednostki, młodego człowieka, do społeczności, do rodziny, państwa czy do narodu w wirtualnej rzeczywistości, która współcześnie jest istotnym miejscem realizacji lub destrukcji tych wartości⁴⁸.

Problem pojawia się szczególnie w kontekście wartości miłości, jej rozumienia i przedstawiania w wirtualnym świecie. Niestety miłość w cyberprzestrzeni często sprowadza się tylko do niższego ujęcia, jakim jest seksualność użytkownika, dewalując wszelkie wartości z nią związane. „Cybermiłość to związek uczuciowy – pisze Aaron Ben-Ze'ev – zasadzający się głównie na komunikowaniu się za pomocą komputera. Choć partner jest fizycznie oddalony i do pewnego stopnia anonimowy, pod jednym, istotnym względem ten rodzaj związku jest podobny do romansu poza siecią: miłości doświadcza się tak samo intensywnie”⁴⁹.

Cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość pozwala współcześnie znieść dobrze znane relacje miłości i wartości z niej wypływające, wirtualizując naturalne odczucia potrzebne do jej zaistnienia, jak: więź, bliskość, wierność, wspólnotę, rodzinę, itd. Analizując badania wirtualizacji miłości i innych wartości, można odnaleźć zjawisko opisane jako „bliska więź na odległość” (ang. *detachment*), która może zachodzić jedynie w cyberprzestrzeni dzięki wirtualnym procesom urealnienia. Dzięki serwisom umożliwiającym intymne zbliżenie na odległość przy zachowanych odpowiednich procedurach technologicznych, często dochodzi do stworzenia wiernej iluzji realnej relacji osób, co sprzyja wzbudzeniu uczuć i zaangażowaniu, jak w realnym związku. Powstałe w ten sposób relacje są najczęściej wyidealizowanymi związkami o ograniczonej percepcji fizycznej, praktykowane jako alternatywy do właściwych związków czy małżeństw w życiu realnym. Powstałe w ten sposób więzi emocjonalne, oparte na uczuciowości, zagrażają realnej miłości i wierności, generując nowe niezbadane jeszcze konsekwencje w sferze psychicznej, fizycznej, a nawet duchowej. Powstałe w ten sposób relacje charakteryzuje szereg sprzeczności niemożliwych do zaistnienia w takim stopniu w świecie realnym jak: dystans i bezpośredniość, minimalna i rozwinięta komunikacja, anonimowość i pełna otwartość, trwałość i nietrwałość, minimalne zaangażowanie fizyczne i intensywne zaangażowanie psychiczne⁵⁰.

⁴⁸ Zob. *Prawo i wolność człowieka*, red. E. Stawowy, Kraków 1996.

⁴⁹ A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.

⁵⁰ Zob. A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.

Wokół wartości sprawiedliwości i równości, szczególnie w kontekście cyberprzestrzeni, toczą się dyskusje na gruncie teoretycznym. Pojęcie równości łączy się z pojęciem sprawiedliwości. Równość ludzi jest fundamentalną zasadą demokratycznego społeczeństwa. Jednak takie rozumienie tej wartości pozostaje tylko w sferze głębokiej dyskusji, szczególnie w odniesieniu do cyberprzestrzeni⁵¹. W kontekście narzucanej przez wirtualność pewnej wizji świata należy powiedzieć, że równość nie może być oderwana od prawdy, wolności i podstawowych praw człowieka. Nie można też mówić o równości bez odniesienia jej do sprawiedliwości, na którą młodzież jest tak bardzo wrażliwa⁵². Warto zauważyć, że przemiany kulturowe i ekonomiczne w praktyce życia spowodowały jednak, i nadal powodują, powstawanie głębokiego rozdźwięku pomiędzy ludźmi pochodzącymi z rodzin biednych a tymi z rodzin żyjących zasobnie. To wartościowanie i kategoryzowanie przenosi się często także do cyberprzestrzeni, powodując nowe formy wykluczenia cyfrowego.

10. ABSOLUTYZACJA WOLNOŚCI BEZ GRANIC WARTOŚCI

Jan Paweł II mówił do Polaków tuż po rozpoczęciu przemian i odzyskaniu narodowej wolności: „Wolność jest trudna, trzeba się jej uczyć, trzeba się uczyć być prawdziwie wolnym, trzeba się uczyć być wolnym tak, ażeby nasza wolność nie stawała się naszą własną niewolą, zniewoleniem wewnętrznym, ani też nie stawała się przyczyną zniewolenia innych. [...] Zresztą trzeba się uczyć, jak być wolnym w różnych wymiarach życia”⁵³.

Michał Drożdż w kontekście analizy współczesnych mediów i cyberprzestrzeni podkreśla, że manipulowanie wolnością, szczególnie gdy dotyczy to młodych ludzi, oddzielanie wolności od prawdy, doprowadza do manipulacji i lekceważenia tej wartości na co dzień, co nie może pozostać w ich życiu bez tragicznych skutków⁵⁴. Twórcom wirtualnych treści „nie zależy na tym, aby wychowywać do takiego przeżywania wolności, które ujmuje wolność w ramach pewnego porządku moralnego. Niewiele zatem mówi się o uzasadnieniach ograniczeń wolności osobistej młodego człowieka. Wprost przeciwnie – niektóre ograniczenia związane przecież istotnie z wychowaniem dojrzałej osoby, są wprost ośmieszane i stawiane poza granicą spraw ważnych”⁵⁵.

Wolność realizuje się w świecie wartości, nigdy poza nim. Zanim wola dokona wyboru, musi nastąpić poznanie świata wartości, a następnie oparte na tym poznaniu rozpoznanie przedmiotów przedstawiających się jako dobro, ukazujących swoją wartość⁵⁶. Obserwujemy występowanie z jednej strony niezwyklej fascynacji wolnością,

⁵¹ Por. *Filozofia wychowania a nowożytne przemiany religijne*, red. A. Karpinski, J. Kwapiszewski, Słupsk 1997, s. 105.

⁵² Por. *Zmienność w edukacji*, red. Z. Markocki, P. Tyrała, Słupsk 1999, s. 112.

⁵³ Jan Paweł II, *Homilia*, Płock, 7.06.1991, <http://mateusz.pl/jp99/pp/1991/> (22.08.2019).

⁵⁴ M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, Tarnów 2006, s. 91–92.

⁵⁵ M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 92–93.

⁵⁶ Por. J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Kęty 2000, s. 228.

z drugiej zaś negacją pełnej prawdy o człowieku i niewłaściwie pojmowanej wolności. Bardzo często głosi się, że wolność jest wartością najwyższą, absolutną, że jest celem życia człowieka. Wolność pojmuje się jako niczym nieograniczoną swobodę myślenia, mówienia i czynienia czegokolwiek. Tak rozumiana wolność prowadzi do samowoli, anarchii i skrajnego indywidualizmu⁵⁷. Karol Wojtyła podkreśla, że człowiek nie jest absolutnie wolny. Wolność prawdziwa to taka, która jest rozsądna, mądra, dojrzała, odpowiedzialna i objawia się jako zależny od człowieka sposób realizacji jego człowieczeństwa⁵⁸.

Niektóre nurty myśli współczesnej do tego stopnia podkreślają znaczenie wolności, że czynią z niej absolut, który ma być źródłem wartości. Wyzucie wolności z jej pierwotnej treści, czyli powołania i godności, prowadzi do jej absolutyzacji i indywidualistycznego ujęcia. Ostrzega przed tym Jan Paweł II, wyrażając przekonanie: „Ilekcroć wolność, pragnąc wyswobodzić się od wszelkiej tradycji i autorytetu, zamyka się nawet na pierwotne i najbardziej oczywiste pewniki prawdy obiektywnej i powszechnie uznawanej, stanowiącej podstawę życia osobistego i społecznego, wówczas człowiek nie przyjmuje już prawdy o dobru i złu jako jedyne i niepodważalnego punktu odniesienia dla swoich decyzji, ale kieruje się wyłącznie swoją subiektywną i zmienną opinią lub po prostu swoim egoistycznym interesem i kaprysem”⁵⁹.

Tymczasem wiele treści wirtualnych i przekazów, absolutyzuje wolność, czyniąc to w imię szczytnych haseł promocji współczesnego człowieka. Można powiedzieć, że już samo oderwanie wolności od powinności etycznych i odpowiedzialności jest zagrożeniem dla normatywności etyki, ponieważ naraża człowieka i wspólnotę na działania przeciwne ludzkiej godności. Z wolnością łączy się szeroko rozumianą tolerancję, także tolerancję dla zła, proponując ją często jako nadrzędną zasadę współżycia między ludźmi. W rezultacie zwolennicy źle pojmowanej tolerancji usprawiedliwiają przemoc, agresję, zachowania dewiacyjne, a także tak zwane „wyzwolenie” od obiektywnych wartości⁶⁰ i normatywności⁶¹.

11. RELATYWIZACJA ODPOWIEDZIALNOŚCI

Spółczeństwo w coraz większym stopniu uzależnia swoje funkcjonowanie od technologii cyfrowych. Dochodzi do deifikacji cyberprzestrzeni, która ma uwolnić człowieka od odpowiedzialności oraz nudnej, codziennej rzeczywistości⁶². Andrzej Zwoliński wyjaśnia, że relatywizacja systemu wartości w świecie realnym zachodzi pod wpływem wirtualnej rzeczywistości, zależy często od wartościowania obdarzanych sympatią

⁵⁷ Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*. w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 238.

⁵⁸ Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu*, dz. cyt., s. 239.

⁵⁹ Jan Paweł II, *Evangelium vitae*, w: *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Kraków 2011, nr 19.

⁶⁰ Zob. R. Legutko, *Tolerancja. Rzecz o surowym państwie, prawie natury, miłości i sumieniu*, Kraków 1997, s. 9n.

⁶¹ Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 433.

⁶² Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

bohaterów gier, awatarów w rzeczywistości wirtualnej, od sytuacji, w których działają abstrakcyjni bohaterowie. Doświadczenia wirtualne przenoszone są na życie, gdzie są stosowane; tak samo wartościują własne i cudze działanie realne⁶³.

Dzieje się tak dlatego, że cyberprzestrzeń coraz skuteczniej modeluje zachowaniami, opiniami czy działaniami uczestniczących, ograniczając zakres i charakter ich odpowiedzialności za siebie⁶⁴. Tracą oni w ten sposób poczucie związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy całokształtem życia osobowego a sferą rzeczywistości wirtualnej, w której uczestniczą. Wirtualne procesy ograniczenia odpowiedzialności stają się o tyle niebezpieczne, że powodują sytuacyjne i relatywne oceny etyczne własnego działania człowieka. „Człowiek pozbawiony trwałych fundamentów osobowej odpowiedzialności za siebie – zauważa Drożdż – stosuje w jednym obszarze życia odpowiednie kryteria etyczne, a w innych uwarunkowaniach obszar ten wyłącza poza nawias wartościowania etycznego. Odpowiedzialność za siebie, oparta na poznanej prawdzie o świecie i samoświadomości własnej godności, staje się także podstawą odpowiedzialności za innych”⁶⁵.

Zagrożenia narastające w wyniku nieodpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, związane z nieuporządkowanym, bezkrytycznym i konsumistycznym uczestnictwem, zwiększają się dzięki popularyzacji relatywizmu moralnego, zamętu semantycznego i aksjologicznego. W przestrzeni cyfrowej często dochodzi do zaścianienia języka poprzez różne postaci nowomowy i żargonu opartego na skrótach i zlepkach literowych. Doprowadza się do: propagowania hedonizmu i anarchicznej koncepcji wolności, biernego ulegania wpływom, bierności w poznawaniu świata, stopniowego wycofywania się z kontaktów społecznych, a także do negatywnych konsekwencji dla zdrowia fizycznego i psychicznego⁶⁶.

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu podejmuje tematykę nieodpowiedzialnego, nieetycznego wykorzystywania nowych mediów, co także odnosi się do negatywnych skutków oddziaływania cyberprzestrzeni i relatywizacji etyki. Cyberprzestrzeń może być wykorzystywana także do hamowania rozwoju wspólnoty i szkodenia integralnemu dobru ludzi przez wyobcowanie, marginalizację, izolację lub przyciąganie ich do wspólnot zdeprawowanych, organizujących się wokół fałszywych i destrukcyjnych wartości. Treści zawarte w przestrzeni cyfrowej w ogromnej ilości deprawują, ignorują i pomniejszają wartości budujące wspólnotę i rodzinę. Nawołują do nienawiści i wrogości oraz podsycają do konfliktów jednych przeciw drugim. Wiele przestrzeni cyfrowej zajmuje manipulacja, fałszywe informacje, dezinformacja i wulgarność, utrwalanie stereotypów opartych na rasistowskich przesądach, które dotyczą rasy, wyznania, płci, czy nawet wieku innych użytkowników. Szczególnie groźne

⁶³ Por. A. Zwoliński, *Homo televisivus*, w: *Katecheta a media*, red. N. Pikula, Kraków–Częstochowa 2006, s. 10.

⁶⁴ Zob. E. Bohlken, *Medienethik als Verantwortungsethik; Zwischen Macherverantwortung und Nuizerkompetenz*, w: *Kommunikations – und Medienethik*, red. B. Debatin, R. Funiok, Konstanz 2003, s. 35–50; R. Funiok, *Medienethik – die Frage der Verantwortung*, Hrsg. R. Funiok, U.F. Schmalzle, Ch.H. Werth, Bonn 1999, s. 15–34.

⁶⁵ M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 112.

⁶⁶ Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 245.

dla moralności, odpowiedzialności postępowania, duchowości poszczególnych osób i społeczeństw są pornografia i sadystyczna przemoc. Deprecjonuje ona seksualność, deprawuje stosunki międzyludzkie, zniewala jednostki, niszczy małżeństwa, relatywizuje normy postępowania, pobudza postawy antyspołeczne i osłabia sprawiedliwość i uczciwość społeczeństwa⁶⁷.

12. WIRTUALIZACJA POSTAW I ZACHOWAŃ

Aleksandra Jaszczak dostrzega przyczynę atrakcyjności cyberprzestrzeni w możliwości zaspokajania za jej pośrednictwem wielu potrzeb człowieka, które nie mogą być nasycone przez współczesną kulturę i istniejące w niej struktury społeczne. Czynnikiem przyciągającym ludzi do świata wirtualnego jest możliwość realizacji potrzeb i zachowań, które w świecie realnym ulegają depriwacji. To, z jakich aktywności dorastający człowiek będzie korzystał w cyberprzestrzeni, które będą dla niego najbardziej atrakcyjne, zależy od stopnia zaspokojenia potrzeb i ambicji w świecie realnym⁶⁸.

Wirtualizacja oznacza odrealnienie w stosunku do „twardego świata”. Wydaje się ona jedynie utechniczonym i opartym na współczesnych technologiach cyfrowych przedłużeniem odwiecznej tendencji do odrealniania człowieka i jego świata przez rozwijanie tzw. świata miękkiego⁶⁹. „Ludzie postrzegają się inaczej online niż w świecie rzeczywistym – zauważa Marek Górka. – Niektórzy użytkownicy zakładają swój profil i budują coś w rodzaju «alter ego» w sieci, angażując się w rozmowy z większą brawurą i biorąc na siebie większe ryzyko, niż w rzeczywistości twarzą w twarz”⁷⁰.

Cyberprzestrzeń i media cyfrowe coraz częściej narzucają odbiorcy propozycje tzw. idoli, którzy najczęściej agresywnie i wulgarnie w sposób podstępny i zmanipulowany wprowadzają „jedynie słuszną” wizję świata i wartości. Takie osoby i administratorzy cyfrowej przestrzeni mają szczególny wpływ na postawę, a czasem wręcz na życiowe wybory i ważne decyzje młodych ludzi, często przy tym obalając system wartości wyniesiony z rodziny i oparty na obiektywnych normach etycznych.

⁶⁷ Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu*, dz. cyt.

⁶⁸ Zob. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*, w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 230–262.

⁶⁹ Por. L.W. Zachar, *Odrealnienie człowieka i jego świata. Wstępne refleksje i uwagi*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 32.

⁷⁰ M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, http://realia.tg.com.pl/pdf/1_2012/10_01_2012.pdf (13.08.2019).

13. NEGATYWNE KONSEKWENCJE KONTAKTU Z NIEODPOWIEDNIMI TREŚCIAMI I OSOBAMI

Rozwój najnowszych technologii, urzeczywistniający świat wirtualny, pozwala na wytwarzanie coraz bardziej interesujących i niezwykle angażujących, interaktywnych programów, różnego rodzaju platform komunikacyjnych i gier, których stosowanie bez kontroli i w nadmiarze, a także niedozwolonych do osiągnięcia odpowiedniego wieku, powoduje nieodwracalne zmiany w rozwoju osobowości przede wszystkim najmłodszych uczestników. Do niebezpieczeństw wynikających z niekontrolowanego korzystania z gier i nadmiernego zanurzania się w cyberprzestrzeni należy zaliczyć: – zatrącenie poczucia rzeczywistości świata realnego, poczucia czasu, brutalne sceny mogą spowodować: zmiany w osobowości dziecka, poczucie przygnębienia, brak koncentracji, małą podzielność uwagi, trudności w czytaniu ze zrozumieniem, brak obcowania z książką, zaburzenia funkcjonowania dłoni, brak chwytu do pisania, niski zasób słownictwa, niepowodzenia szkolne, niechęć do obowiązku szkolnego i realizowania wymagań edukacyjnych⁷¹.

Marek Jędrzejko idzie dalej i wylicza syndromy uzależnienia związanego z cyfrową rzeczywistością, do których należą sklasyfikowane uzależnienia: „Syndrom Internet Addiction Disorder; syndrom technohipnozy; syndrom ASC; uzależnienie od rzeczywistości wirtualnej, uzależnienie od programów zawierających elementy psychomanipulacji, technik perswazyjnych i bodźców podprogowych bazujących na procedurach NLP”⁷².

Szczególnie wskazuje się obecnie na zagrożenia dla dorastającego pokolenia, dla którego cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość jest codziennością, bez której nie wyobrażają sobie życia. Młodzi ludzie spędzający dużo czasu przy grach komputerowych, różnego rodzaju symulatorach wirtualnych, utwierdzają się w przekonaniu, że skoro tak postępuje się w świecie wirtualnym, można tak samo reagować w świecie rzeczywistym. Zdaniem psychologów liczba scen przemocy, którą młodzież ogląda na ekranie, może mieć negatywne skutki nawet po wielu latach, gdyż następuje skorelowanie z ich agresywnością. Mówi się wiele o wpływie gier komputerowych na najmłodsze pokolenie: dziecko staje się niewrażliwie, nieczułe, wzrasta poziom agresji i maleje poczucie winy podczas agresywnych zachowań, brak poczucia krzywdy, dążenie do celu poprzez brutalne postawy – do dyspozycji broń – „ciekawe” możliwości zabijania, działanie na emocje, niepożądane wzorce kumulują się w psychice i wywołują zmiany, trwałe ślad w psychice⁷³.

Wśród konsekwencji niewłaściwego i nadmiernego kontaktu z cyberprzestrzenią i projekcją wirtualnej rzeczywistości należy wymienić: zanik więzi rodzinnych, zaburzenia w więziach rówieśniczych, problemy zdrowotne – schorzenia, wady postawy, szkodliwe bodźce (psychiczne, erotyczne), zaniedbywanie obowiązków szkolnych,

⁷¹ Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

⁷² M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, w: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 184.

⁷³ Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

domowych, uzależnienia, rezygnacja z dotychczasowych aktywności, rozdrażnienie, niekontrolowana agresja, konflikty w otoczeniu, zmiany w nastroju, podniesienie gotowości do stosowania przemocy, aprobata przemocy. Obserwuje się także, że wirtualne zabijanie nie stanowi dyskomfortu, ponieważ brak jest przykrych uczuć. Występują niewłaściwe wzorce, którymi przesiąknięty jest uczestnik rzeczywistości wirtualnej, przenosząc je do swojego otoczenia – klasy, podwórka, do świata rzeczywistego. Następuje alienacja – wyobcowanie ze środowiska, a dziecko dobrze czuje się w świecie wirtualnym, powiela wzorce bohaterów gier komputerowych. Przemoc to pierwszy krok do zachowań agresywnych, która łączy się z siłą, władzą, często w grze, bowiem ten, kto jest silny i agresywny jest odbierany jako ten, który ma władzę⁷⁴.

Należy pamiętać, że od kilku lat do DSM (klasyfikacja zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego), uzależnienie od Internetu jest wpisane na listę schorzeń, chociaż z zastrzeżeniem, że wciąż wymaga badań. Tymczasem w Chinach, Tajwanie i Korei Płd., niewłaściwe i chorobowe zachowania związane z Internetem już zostały uznane za narodowy problem⁷⁵.

Ciągle także powiększa się lista konsekwencji niewłaściwych kontaktów z innymi osobami w cyberprzestrzeni. Wśród nich są te, które dotyczą wykorzystania i działań przestępczych związanych z dziećmi (pedofilia, pornografia dziecięca), spotkania w realu po wcześniejszym umawianiu się przez różne formy komunikacji w cyberprzestrzeni. Mnożą się przestępstwa cyberprzemocy i nękania w sieci, zdobywanie informacji ekonomicznych, zachęcanie do przestępstw czy uczestnictwa w sektach, grupach przestępczych, a nawet terrorystycznych (szerzej piszemy o tym w tym rozdziale), których konsekwencje mają ogromny wpływ na życie użytkowników cyfrowego świata.

14. ZABURZENIA ZACHOWANIA I REAKCJI

W cyberprzestrzeni nie mamy do czynienia z doświadczeniem bezpośrednim, ponieważ doświadczenie takie nie byłoby nawet właściwie rozumiane przez odbiorcę. W sferze interakcji międzyludzkich następuje również przesunięcie różnych znaczeń, co niejednokrotnie wzbogaca wachlarz sensów i symboli. Dzięki zapośredniczeniu technologicznemu powstało wiele nowych możliwości w wyniku nieprzewidzianych wcześniej interakcji, narastających możliwości komputerów. Dokonuje się to w tempie, za którym nie nadąża użytkownik. Powstają niewyobrażalne możliwości przesyłania informacji, danych, obrazów itd., które przemieniają większość dziedzin życia współczesnego człowieka. Rzeczywistość ludzkiego doświadczenia może zostać niemal w całości przeniesiona do świata cyfrowej sieci, która z coraz większą siłą oddziałuje na rzeczywistość codziennego życia⁷⁶.

⁷⁴ Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

⁷⁵ Por. A. Szulc, *Internetowe nalogi zabijają naprawdę*, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/internetowe-nalogi-zabijaja-naprawde,94264,2,1.html> (28.08.2019).

⁷⁶ Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

Michał Drożdż podkreśla, że nie da się uniknąć interakcji człowieka i cyberprzestrzeni na granicy interfejsu: „W przestrzeni tej zachodzi zjawisko utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością. Zjawisko to nie jest «ani rzadko spotykane, ani nierozsądne. Występuje powszechnie, łatwo je wywołać, nie zależy od wyszukanego sprzętu, nie znika pod wpływem refleksji. Zjawisko utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością (*media equation*) odnosi się do każdego, przejawia się często i w dużej mierze konsekwentnie»⁷⁷. Powszechność i naturalność tego zjawiska wydaje się być, nie tylko dla Reevesa i Nassa, czymś zaskakującym”⁷⁸.

Amerykański psychiatra Peter Whybrow w swoich badaniach wyraża pogląd, że komputer jest dla nas rodzajem elektronicznej kokainy. Do podobnych wniosków doszedł Larry Rosen, który uważa wręcz, że sieć podsycza obsesje. Badania amerykańskich naukowców wykazują, jak daleko mogą posunąć się zaburzenia zachowań i reakcji przez nadmierny kontakt z cyberprzestrzenią. Okazuje się, że przeciętny użytkownik telefonu komórkowego wysyła lub odbiera ponad 400 SMS-ów, a nastolatek prawie cztery tysiące wiadomości miesięcznie. Użytkownicy smartfonów w siedemdziesięciu procentach odczuwają wibracje telefonu, nawet gdy nikt do nich nie dzwoni. Z badań wynika także, że jedna osoba na dziesięciu użytkowników iPhonów jest całkowicie od nich uzależniona, a większość z wszystkich korzystających z tego urządzenia notorycznie (co 15 min) sprawdza wiadomości, e-maile, portale społecznościowe⁷⁹.

Amerykański neurolog Gary Small udokumentował zmiany zachodzące w mózgu już na skutek umiarkowanego używania cyberprzestrzeni. Z badań wynika, że użytkownicy aplikacji cyberprzestrzeni mają zmienioną przednią korę mózgową. Potwierdzają to naukowcy z Chin, gdzie skala tych problemów jest największa. Uważają, że mózgi osób uzależnionych od sieci wyglądają dokładnie tak jak tych uzależnionych od alkoholu albo narkotyków. Jak tłumaczy Anna Szulc: „W mózgu sieciorolika powstaje nietypowa biała substancja, którą wytwarzają komórki nerwowe. W efekcie przyspieszeniu ulegają procesy zachodzące w mózgu, w strefach odpowiedzialnych m.in. za naszą uwagę i kontrolę przepływu informacji. W innych badaniach [...] okazało się, że niektóre fragmenty mózgow osób uzależnionych skurczyły się. Są mniejsze nawet o 20% od mózgow tych, którzy jeszcze potrafią żyć bez Internetu. Zdaniem naukowców mogło to powodować wiele zaburzeń zachowania, np. brak zahamowań, rzecz jasna, w realnym świecie”⁸⁰.

Jeszcze większym problemem gwałtownie narastającym, dotyczącym współczesnego społeczeństwa nadużywającego cyberrelacji, jest kwestia szeroko rozumianej i dostępnej pod wieloma aspektami pornografii, jak wykazano, mającej ogromny wpływ na zaburzenie reakcji i zachowań. Należą do nich szczególnie przemoc i brutalność oraz zagrożenia wieloaspektowych, nieprawidłowych relacji w stałych związkach, po coraz częstszą niemożność ich tworzenia.

⁷⁷ B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, Warszawa 2000, s. 15.

⁷⁸ M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Tarnów 2005, s. 285.

⁷⁹ Por. A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, dz. cyt.

⁸⁰ A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, dz. cyt.

15. MODEROWANIE POSTAW ZMANIPULOWANYCH I ZACHOWAŃ AGRESYWNYCH

Luba Jakubowska-Malicka, w artykule *Sieć manipulacji – przykłady stosowania technik wpływu w Internecie*, ukazuje kilka aspektów moderowania postaw zmanipulowanych, które napotykaamy w cyberprzestrzeni. Za pomocą przestrzeni cyfrowej moderatorzy, ale i sami użytkownicy, doprowadzają do gry na emocjach, do pewnych form prowokacji, które w tej przestrzeni łatwiej wywołać i podtrzymywać. W najdelikatniejszych formach może to ożywić dyskusje na forum, często jednak powoduje zupełne odejście od tematu i wywołanie fali negatywnej, rasistowskiej, czy wulgarnej walki na słowa i obrazy. Współcześnie zjawisko to nazywane jest *hejtowaniem* i spotyka się z falą krytyki. Coraz częściej wykorzystuje się obraz jako bardziej wyrazisty, niż nudny opis słowny. Obraz zmanipulowany w sposób cyfrowy przyciąga uwagę, jest szybszy w odczytaniu przesłania, pomaga w głębszej interpretacji rzeczywistości, z kolei może ją spłyć i sfragmentaryzować, przyciąga i uzależnia użytkownika, by w końcu uspić jego czujność i uspokoić podejrzliwość co do prawdziwości. Te cechy znacznie ułatwiają manipulowanie użytkownikiem i moderowanie postaw emocjonalnych, chwilowych i agresywnych, często wyzuty z racjonalnej oceny wartościującej. Treści i obrazy proponowane w cyberprzestrzeni są poddawane w różny sposób modernizacji, retuszowi, a nawet celowemu wyreżyserowaniu, tak aby wywołać określone postawy odbiorcy w rzeczywistości⁸¹.

Zakładamywanie prawdy – skądinąd bardzo łatwe za pomocą techniki cyfrowej – generuje i budzi wiele postaw agresywnych, wyrażanych nie tylko w komentarzach, ale głoszonych na forach, czyli w cyberprzestrzeni. Moderowanie postaw agresywnych dokonuje się bardzo głęboko dzięki wirtualnej rzeczywistości, w której dużo łatwiej narzucić promowaną rzeczywistość i zmanipulować emocjonalnie użytkowników, tak jak dzieje się to w grach i symulatorach. Współcześnie obserwuje się narastający wśród użytkowników cyberprzestrzeni, proporcjonalny do czasu uczestnictwa w niej, kult agresji, wywołany negatywnymi, brutalnymi i pełnymi wulgarności, także seksualnej, treściami, do których coraz częściej sięgają młodzi ludzie. Obserwacja i analiza tych treści cyberprzestrzennych pozwala zrozumieć skalę zjawiska i wnikać w dość hermetyczne środowisko młodych graczy. Przemoc online nie jest widoczna, głośna i wydawałoby się, że jest tylko wirtualna, symulowana i kończy się w fikcyjnej rzeczywistości. Okazuje się jednak, że pod jej wpływem dzieje się z jeszcze większą siłą w rzeczywistości, która nas otacza i dotyczy coraz młodszych osób⁸².

Dzięki możliwościom cyberprzestrzeni narasta obecność i destrukcyjne działanie różnych sekt i związków wyznaniowych, których obecność wiąże się z szerzeniem

⁸¹ Por. L. Jakubowska-Malicka, „*Sieć manipulacji*” – przykłady stosowania technik wpływu w Internecie, w: *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, red. L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska, Wrocław 2009, s. 179.

⁸² Por. M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, dz. cyt.

treści agresywnych, manipulacją, a co za tym idzie, tragicznymi często skutkami poza cyfrową przestrzenią. Konsekwencje tak zmanipulowanych postaw trwają niejednokrotnie przez długie lata, często kończą się samobójstwami lub długotrwałym leczeniem psychiatrycznym⁸³.

LITERATURA

Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, Poznań 2005.

Bohlken E., *Medienethik als Yerantwortungsethik; Zwischen Macherverantwortung und Nutzerkompetenz*, w: *Kommunikations – wid Medienethik*, Hrsg. B. Debatin, R. Funiok, Konstanz 2003, s. 35–50.

Buczek M., *Zagrożenia w Internecie*, www.zszio.lbl.pl/publikacje/mbzagrint.ppt (11.08.2019).

Czerska J., *Gry lean*, <http://lean-management.pl/lean-management/161-gry-lean.html> (24.08.2019).

De Kerckhove D., *Die Architektur der Intelligenz. Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert*, Basel 2002.

Drażkowska B., *Wykorzystanie komputera w edukacji chrześcijańskiej: możliwości i zagrożenia*, „Pedagogia Christiana” 2001 nr 1 (7), s. 23–34.

Drożdż M., *Etyczne orientacje w mediasferze*, Tarnów 2006.

Drożdż M., *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Tarnów 2005.

Drożdż M., *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Tarnów 2005.

Filozofia wychowania a nowożytny przemiany religijne, red. A. Karpinski, J. Kwapiszewski, Słupsk 1997.

Gajewska G., *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, http://www.zbigniewleski.net/uploads/teksty_z_cyberforum/swiat%20cyborgow.html (12.08.2019).

Galarowicz J., *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Kęty 2000.

Gontarz A., *Wirtualna mozaika*, http://www.computerworld.pl/artykuly/280170_2/Wirtualna.mozaika.html (23.08.2019).

Górka M., *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, http://realia.tg.com.pl/pdf/1_2012/10_01_2012.pdf (13.08.2019).

Gry komputerowe na cenzurowanym w Norwegii. To przez Breivika, <http://swiat.newsweek.pl/gry-komputerowe-na-cenzurowanym-w-norwegii-to-przez-breivika,80265,1,1.html> (25.08.2019).

Grzybowska K., *Przyszłość w terażniejszości*, <http://www.wprost.pl/ar/8877/Przyszlosc-w-terazniejszosci/?pg=3> (24.08.2019).

Habermas J., *Teoria działania komunikacyjnego*, Warszawa 2002.

Harrington A. a kol., *Moderni socialni teorie*, Praha 2006.

Jakubowska-Malicka L., „Sieć manipulacji” – przykłady stosowania technik wpływu w Internecie, w: *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, red. L. Jakubowska-Malicka, A., Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska, Wrocław 2009.

⁸³ Zob. A. Pawlińska, *Bezpieczeństwo w sieci (dziecko ofiara i sprawca)*, www.kuratorium.waw.pl/dokumenty/zalaczniki/1/1-3354.pdf (20.12.2020).

Jan Paweł II, *Evangelium vitae*, w: *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Kraków 2006, s. 533–610.

Jan Paweł II, *Homilia*, Płock, 7.06.1991, <http://mateusz.pl/jp99/pp/1991/> (22.08.2019).

Jaszczak A., *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*, w: *Psychologiczne konteksty Internetu*, red. B. Szmigielska, Kraków 2009, s. 230–262.

Jean Baudrillard, <http://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/> (12.08.2019).

Jędrzejko M., *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, w: *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2008.

Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Poznań 2007.

Kiepas A., *Podmiotowość człowieka w perspektywie rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, w: *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2003.

Krzysztofek K., *Zdekodowane kody*, w: *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, Katowice 2009, http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf, (2.02.2012).

Legutko R., *Tolerancja. Rzecz o surowym państwie, prawie natury, miłości i sumieniu*, Kraków 1997.

Medienethik – die Frage der Verantwortung, Hrsg. R. Funiok, U.F. Schmalzle, Ch.H. Werth, Bonn 1999.

Miczka T., *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, w: *Człowiek a światy wirtualne*, red. A. Kiepasa, Katowice 2009.

Ozminkowski V., *Narkomani Internetu*, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,1,1.html>, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,2,1.html> (23.08.2019).

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu*, <http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XB/etykawsrodkach.html> (9.10.2012).

Pawlińska A., *Bezpieczeństwo w sieci (dziecko ofiara i sprawca)*, www.kuratorium.waw.pl/dokumenty/zalaczniki/1/1-3354.pdf (20.12.2020).

Prawo i wolność człowieka, red. E. Stawowy, Kraków 1996.

Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, Warszawa 2000.

Rheingold H., *Virtual Reality*, Michigan 1992.

Spinello R., *CyberEthics, Moralisty and Law In Cyberspace*, New York 2000.

Super computing – skrócona historia, terażniejszość i wizja przyszłości technologii obliczeniowych, http://www.benchmark.pl/mini-recenzje/Super_computing_-_skrocona_historia,_terazniejszosc_i_wizja_przyszlosci_tehnologii_obliczeniowych-1443.html (12.08.2019).

Suszczyński Z., *Hipertekst a „galaktyka Gutenberga”*, w: *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, red. M. Hopfinger, Warszawa 2005, s. 521–536.

Sztompka P., *Nowe formy życia społecznego a nowy kształt teorii socjologicznej*, w: *Co nas łączy, co nas dzieli*, red. J. Mucha, E. Narkiewicz-Niedbalec, M. Zielińska, Zielona Góra 2008.

Szulc A., *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, <http://spoleczenstwo.newsweek.pl/internetowe-nalogi-zabijaja-naprawde,94264,2,1.html> (28.08.2019).

Tanaś M., *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomaganego komputerowo*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne” 1993 nr 3 (2), s. 109.

Topol P., *Dorastanie w Second Life* – recenzja książki T. Boellstorffa *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, „E-mentor” 2007 nr 2 (39), http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/ementor39.pdf, s. 50-53 (10.09.2019).

Wadowski J., *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, „Świdnickie Studia Teologiczne” 2010 nr 7, s. 355.

Wojtyła K., *Osoba i czyn*, Lublin 1994.

Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży, http://poczuj-sie-bezpiecznie.pl/pliki/artykuly/zagrozenia_w_internecie_dla_dzieci_i_mlodziwy.pdf (27.08.2019).

Zmienność w edukacji, red. Z. Markocki, P. Tyrała, Słupsk 1999.

Zwoliński A., *Etyka komputera*, w: *Wartość mediów – od wyzwania do szans*, red. A. Baczyński, M. Drożdż, Tarnów 2012.

Zwoliński A., *Homo televisiosus*, w: *Katecheta a media*, red. N. Pikula, Kraków–Częstochowa 2006.