

Wspólnoty wirtualne między bezpieczeństwem a zagrożeniem i mitem a rzeczywistością

Jadwiga Mazur

Instytut Filozofii i Socjologii,

Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

ul. Podchorążych 2, 30-084 Kraków

jadwigamazur@interia.pl

Małgorzata Kuć

Instytut Nauk Prawnych

Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

al. Raławickie 14, 20-950 Lublin

edyta03@poczta.onet.pl

Podziękowania

Autorki składają serdeczne podziękowania Redakcji za cenne uwagi i pomoc, dzięki którym tekst został zredagowany i przygotowany do publikacji w obecnej wersji.

Abstract

Virtual communities between security, danger, myth and reality

The main subject of this article is to present virtual space and considerations regarding security and threat faced by its users. In virtual space, everyone can exchange information, presenting one's image. An attempt was made to analyse virtual communities from the perspective of the myths about Thanatos and Narcissus in the context of security and threat.

Similarities of and differences between social and virtual spaces are discussed herein. A simple division of internet users into digital immigrants and digital natives was pointed out. Attention was paid to the significance of the fourth industrial revolution in which data and algorithms determine human life and decisions.

The Greek myths of Thanatos and Narcissus were presented in the article, and their references to virtual space were made. In this context, events related to the implementation of these myths were

presented in relation to selfies (Narcissus) and games in which there is a threat to the safety of players (Thanatos).

Then, the issues of threat and building security, as well as counteracting threats in virtual space are discussed. Generally, it has been recognized that virtual communities are generally meeting and contact points that can help to develop individuals and organisations, even though they can, occasionally, be a source of danger. As an example, an analysis of the implementation of tasks associated with the game "blue whale and taking a selfie" was given.

Key words: virtual communities, social space, virtual space, image, myths of Narcissus and Thanatos, security, threat.

Słowa kluczowe: społeczności wirtualne, przestrzeń społeczna, przestrzeń wirtualna, wizerunek, mity Narcyza i Tanatosa, bezpieczeństwo, zagrożenie.

1. Wstęp

Wspólnoty tworzone w świecie wirtualnym są przedmiotem szerszego dyskursu. Stanowiąc jedną z platform tworzenia więzi, umożliwiają jednocześnie przepływ informacji ważnych dla pracy, nauki i życia towarzyskiego, ale także kumulowanie negatywnych emocji, wyrażanych w sposób trudny do zaakceptowania przez innych.

Wejście w świat wirtualny jest obecnie oczywiste. Pisząc o płynnej rzeczywistości, Z. Bauman zauważa, że „okazje do pomnożenia szczęścia i groźne zapowiedzi nieszczęścia zjawiają się i znikają, nadciągają i umykają, na ogół zbyt szybko i zwinnie, abyśmy mogli w jakiś rozsądny i skuteczny sposób pokierować ich biegiem, kontrolować lub przewidywać ich ruchy” (Bauman 2011: 6). Świat wirtualny stał się częścią tej płynnej rzeczywistości, niosąc ze sobą zarówno szanse, jak i zagrożenia. Kreuje też mity dotyczące tych zagrożeń i jest miejscem pozyskania nowych narracji. Na ogół dzieje się to dość szybko, w sposób, do którego uczestnicy i kreatorzy świata wirtualnego już przywykli.

Celem niniejszego artykułu jest próba analizy wspólnot wirtualnych w kontekście bezpieczeństwa i zagrożenia, a także powstających wokół nich mitów nieodzwierciedlających rzeczywistości.

2. Przestrzeń społeczna a przestrzeń wirtualna

Procesy zmian, jakie zachodzą w ostatnich dekadach, powodują ewolucję sposobu postrzegania przestrzeni aktywności człowieka. W tym czasie nastąpiła ewolucja pojmowania przestrzeni społecznej od wąskiego rozumienia „konkretnych przestrzeni” (Rybicki 1979) do szerokiego (zachowania, ruchliwości społecznej) i symbolicznego (naznaczenia przestrzeni fizycznej przez ludzkie wartości i emocje) – (Jałowiecki 2002).

Leszek Gołdyka (1976) wyróżnia trzy ujęcia przestrzeni. Pierwsze z nich to ujęcie ekologiczne jako realnie istniejący obszar zajmowany i użytkowany przez zbiorowość. Ujęcie kulturalistyczne rozumie się jako byt materialny lub rodzaj metafory, gdzie o społecznym charakterze przestrzeni decydują jednostki nadające jej znaczenie. W tym ujęciu przestrzenią społeczną może być zarówno terytorium z przypisanymi mu wartościami symbolicznymi, jak i nieokreślone uniwersum będące wynikiem znaczeń i symboli powstałych w procesie komunikacji. W trzecim ujęciu przestrzeń może być metaforą zachodzących relacji społecznych. Można jednak zauważyć, że pierwsze z tych ujęć jest „trywializacją ujęcia przestrzeni przez sprowadzenie go do pojęcia przestrzeni geodezyjnej” (Rykiel 2010: 18). Ujęcie drugie „miesza substancjalne rozumienie przestrzeni z jego rozumieniem relacyjnym, nie będąc zatem metaforą” (tamże). Ujęcie trzecie „jest bliskie pojęcia przestrzeni cech, a więc zbioru, jest ono zatem nie tyle ujęcie metaforycznym, ile matematycznym” (tamże).

B. Jałowiecki (2002) proponuje włączenie do przestrzeni społecznej nie tylko wymiaru materialnego, ale i symbolicznego. Warto jednak przypomnieć, że w historii nauki wyróżnia się dwa przeciwstawne ujęcia przestrzeni: absolutystyczne i relatywistyczne. W tym pierwszym, wywodzącym się od I. Newtona, przestrzeń absolutną uznaje się za byt fizyczny jako pojemnik obiektów i zjawisk. W drugim ujęciu „pojęcie przestrzeni jest względne (relatywne) lub relacyjne (tj. traktowane w kategoriach relacji między obiektami)” (Rykiel 2008: 14). Na „poziomie ontologicznym przestrzeń istnieje więc o tyle, o ile istnieją obiekty i o ile pozostają one we wzajemnych relacjach” (tamże: 16). Z relacyjnego rozumienia przestrzeni społecznej wynika „wielość tych przestrzeni, w dodatku nieizomorficznych względem siebie” (Rykiel 2010: 18). Można zatem sądzić, że dla socjologii bardziej obiecujące poznaw-

czo jest rozpatrywanie terytorium nie w kategoriach substancjalnych, lecz relacyjnych (tamże).

Opisując z kolei przestrzeń wirtualną, można odnieść się do tych koncepcji ujmowania przestrzeni społecznej, które nawiązują do kategorii symbolicznej, niematerialnej, ale konstruowanej przez działania społeczne. W opisie przestrzeni wirtualnej można oprzeć się na jej ujmowaniu metaforycznym, mimo że funkcjonuje ona poza czasem i przestrzenią, które są podstawowymi współrzędnymi rzeczywistości (Welsch 2005).

Ponadto „konwergencja przestrzeni ‘realnej’ i wirtualnej unaocznia [wspomnianą wyżej] relacyjność przestrzeni społecznej” (Rykiel, Kinal, 2013: 7). Autorzy tych słów stawiają tezę, że „konwergencja przestrzeni realnej i wirtualnej unaocznia relacyjność przestrzeni, a jednocześnie staje się alternatywną przestrzenią społeczną i modelem świata idealnego, w którym wszystko można na bieżąco modyfikować i ulepszać” (Rykiel, Kinal, 2014: 8). Relacyjność ta jest widoczna w przestrzeni wirtualnej i realnej w budowaniu i funkcjonowaniu organizacji, zrzeszeń i wspólnot, kreowania systemu wsparcia i pomocniczości, ale także związanej z nadużyciami, molestowaniem moralnym lub przestępczością. Ponadto jako platforma komunikacyjna przestrzeń daje możliwość szybkiego komunikowania się i wymiany informacji. Widoczna hybrydyzacja tych dwóch przestrzeni wymaga też nowych analiz skutków zachodzących w nich przemian.

Rozpatrywanie przestrzeni społecznej w aspekcie realnym i wirtualnym stało się normą w naukach społecznych. Przestrzeń „wirtualna staje się w coraz większym stopniu rzeczywista, a więc realna, przeciwstawianie jej przestrzeni realnej staje się [więc] coraz mniej oczywiste, a nawet coraz mniej logiczne” (Rykiel, Kinal, 2013: 7). Pośrednio odnosi się to również do struktury użytkowników tej przestrzeni, gdzie powoli zaciera się podział na cyfrowych tubylców i imigrantów (Rykiel, Kinal, 2014: 8). M. Jabłońska (2018) nawiązując do rozważań M. Prenskiego wskazuje na przyjęty przez niego podział na cyfrowych imigrantów i tubylców, uznając, że młodzi ludzie są tubylcami zamieszkałymi w cyfrowym świecie. Cyfrowi imigranci natomiast to osoby urodzone przed rozwojem nowoczesnych technik internetowych, wykazujące się umiejętnościami poruszania się w świecie wirtualnym. Dla tubylców

zmiany zachodzące w cyberprzestrzeni są oczywiste i płynne. Ich struktury poznawcze bazują głównie na przetwarzaniu równoległym, charakteryzując się wielozadaniowością; co więcej, „posiadają lepiej rozwinięte umiejętności odczytywania informacji graficznej w formie trójwymiarowej lub przestrzennej” (Jabłońska 2018: 17). Dla imigrantów natomiast to umiejętności nabywane, sztuczne. Komputer i smartfon są narzędziami, a internet nie pozostaje głównym źródłem pozyskiwania informacji.

W przestrzeni wirtualnej ważnym elementem jest tożsamość jednostki. Dotyczy to w dużym stopniu tożsamości przyjmowanej lub budowanej w zależności od funkcjonowania w grupach realnych lub wirtualnych. A. Giddens wskazuje, że kiedy upada tradycja i szybko zmienia się jakość i styl życia na bardziej swobodny, uszczerbku doznaje tożsamość, która musi być odtwarzana szybciej i aktywniej niż przedtem (Giddens 2000: 65). E. Wnuk Lipiński (2001: 228) uznaje natomiast, że „deficyt tożsamości” wywołany „relatywizacją rzeczywistości społecznej oraz jej fragmentacją i detradycjonalizacją jest tym bardziej dotkliwy i trudniejszy do usunięcia, im w późniejszej fazie życia człowiek go doświadcza”.

Pośrednio dotyczy to również budowania własnej autoprezentacji w świecie wirtualnym. Autoprezentacja w przestrzeni wirtualnej jest definiowana jako „coś pośredniego między Ja realnym a Ja idealnym. To trzeci typ – Ja wirtualne, przedłużenie Ja idealnego, czasem negacja Ja lub uzupełnienie realnego Ja. Ja wirtualne [...] to wirtualna tożsamość” (Pytlakowska, Gomuła, 2005: 44). Budowanie tożsamości wirtualnej wspiera anonimowość.

W dyskusji nad przestrzenią wirtualną pojawia się też termin *cyberwymiar*, zaczerpnięty z powieści W. Gibsona, której autor zaproponował wizję świata istniejącego w matrycy, będącego zbiorem danych przechowywanych przez komputery. Według tej koncepcji, oprócz przestrzeni rzeczywistej człowiek może korzystać z przestrzeni wirtualnej, gdzie przenikają się wzajemnie relacje, a budowane przez człowieka struktury tych miejsc poddaje się indywidualnemu i zbiorowemu wartościowaniu (Gibson 1984). Wirtualność i właściwości cyberprzestrzeni, dzięki wykorzystaniu nowych technik, pozwala na kreowanie sztucznej rzeczywistości i doświadczenia nowych przeżyć (Retkiewicz 2014). Opis cyberprzestrzeni i definicje tego terminu przekraczają jednak rozmiary niniejszego artykułu.

Pojawia się pytanie o właściwości, podobieństwa i różnice w odniesieniu do znanych już człowiekowi przestrzeni (Jędrzejczak, Orłowska, 2003). Przestrzeń wirtualną opisuje się z punktu widzenia zagrożeń, jak i korzyści. Zagrożenia analizuje się głównie w kategoriach cyberprzestępczości lub molestowania moralnego. Wskazuje się na szkody wyrządzane innym jednostkom, jak i społecznościom wirtualnym. W przypadku korzyści wskazuje się na możliwość szybszego komunikowania się, powstawanie wspólnot zogniskowanych wokół zainteresowań lub poszukujących wsparcia.

Pytania o przestrzeń wirtualną odnoszą się także do *czwartej rewolucji przemysłowej*, gdzie dane i algorytmy definiują rzeczywistość, a *big data* wyznacza standardy (O'Neil 2016). Skutki zmian powoli są odczuwane przez społeczeństwo, przez ich szybkość i jakość oraz rozwój nowych technologii, coraz lepszej dostępności do niej i personalizacji rozwiązań technicznych (Olender-Skorek 2017).

3. Wspólnoty wirtualne

Wspólnotę w socjologii rozumie się w kontekście przeciwstawienia jej stowarzyszeniu. Większość definicji zwraca uwagę na powiązanie tej wspólnoty z terytorium, stycznością przestrzenną, społeczną i psychiczną. Wraz z rozwojem technik informacyjnych pojawił się termin *wirtualny*, generalnie odnoszący się do świata będącego w opozycji do realnego, ale będącego jednocześnie miejscem nawiązywania relacji i spotkań z innymi. Społeczności w świecie realnym stają się coraz mniejsze i zindywidualizowane, a przestrzeń wirtualna daje tradycyjnym wspólnotom i jednostkom możliwość komunikowania się mimo uproszczenia tych relacji. Jak wskazano wyżej, przeciwstawienie wirtualności i realności nie znajduje jednak podstaw teoretycznych.

Uproszczenie tych relacji i sposoby ich kontynuacji niosą ze sobą również zagrożenie nadużyć i nieetycznych zachowań. W przestrzeni wirtualnej są również widoczne procesy indywidualizacji, związane z wykorzenianiem się jednostek z tradycyjnych grup społecznych i zakorzenianiem się w nowych formach uspołecznienia. Uczestnictwo w nowych grupach – wirtualnych – pozwala na wybieranie przynależności do nich zgodnie z własną decyzją. Grupy te, nazywane również – za

Michelem Maffesolim – *nowymi nomadami*, są wspólnotami niemającymi tradycyjnych struktur, w rozumieniu ich stabilności, ale w dużej mierze opierają się na emocjach, gustach, zainteresowaniach lub wspólnych interesach (Olcoń-Kubicka 2009). Emocje są również w wirtualnej rzeczywistości jednym z czynników budowania poczucia zagrożenia, zwłaszcza w sytuacjach postrzeganych jako mało stabilne, ale ważne i znaczące, zwłaszcza dla jednostek w nich funkcjonujących.

M. Castells (2011) zaznacza, że rozumienie społeczeństwa informacyjnego wymaga szerszego spojrzenia z perspektywy dominacji techniki nad kulturą, co skutkuje również sposobami modelowania relacji w świecie wirtualnym i konieczności różnienia *społeczeństwa informacji* od *społeczeństwa informacyjnego*. Pierwsze z nich odnosi się do roli dominacji informacji w ogóle, drugie zaś do transmisji informacji traktowanej jako fundament transferu wiedzy. Oba pojęcia pozwalają na spojrzenie na przestrzeń wirtualną, z jednej strony, jako możliwość transferu wiedzy, a z drugiej jako rolę informacji w ogóle w kontaktach wirtualnych. Transfer wiedzy odnosi się do relacji budowania kontaktów wirtualnych, dzielenia się wiedzą, wsparcia i pomocniczości. Dzielenie się wiedzą oparte na *hejcie* powoduje poczucie zagrożenia, a przekazywanie jej innym prowadzi do braku poczucia bezpieczeństwa.

W badaniach nad rzeczywistością wirtualną zwraca się uwagę na fakt, że kontakty w niej są coraz bardziej sieciowe niż klasowe lub grupowe. Jednocześnie grupy sieciowe są trudne do wyodrębnienia, mając spory zasięg i angażują jednostki odległe od siebie terytorialnie (Krzysztofek 2006). Daje to jednostkom możliwość budowania wizerunku w sieci i eksperymentowania w tym zakresie. Zarządzając wrażliwością, jakie jednostki tworzą przez swój wizerunek, podają one informację niepełną, sfragmentaryzowaną, wpływając tym na innych. Stale tę informację potwierdzając, przekazują informację opartą na kreacji, czytelną dla odbiorców własnej grupy wirtualnej. Stąd plemiennosc tych społeczności wymaga takiego przekazu, który będzie czytelny dla jego odbiorców, niekoniecznie zaś czytelny dla innych.

Powyższe rozważania można odnieść do opisu ponowoczesności przez A. Giddensa, który stwierdza, że „nie wkraczamy w jakiś okres ponowoczesności, lecz raczej w epokę, w której konsekwencje nowoczesności stają się bardziej radykalne i uniwersalne niż wcześniej” (Giddens 2006: 36). Można to zauważyć we wspólno-

tach wirtualnych, które stają się coraz bardziej dynamiczne i wyraziste. Ich hybrydyzacja może stać się źródłem zagrożeń, tym bardziej że wspólnoty wirtualne wyznaczają nowe trendy stylów życia, ich jakości i sposobów realizacji w praktyce w świecie rzeczywistym.

Kreowanie nowych trendów stylów życia jest wspomagane przez marketing. Konsumenci coraz częściej, wchodząc w interakcje za pośrednictwem internetu, dzielą się swoją wiedzą i opiniami. Uczestniczenie w społecznościach wirtualnych jako sieciach informacyjnych i społecznych pośrednio wpływa na podejmowanie przez konsumentów decyzji zakupu produktów i usług. W badaniach marketingowych wykorzystuje się te opinie w celu ustalenia uwarunkowań i wpływu społeczności wirtualnej na proces decyzyjny konsumentów, wzorce ich uczestnictwa w tych społecznościach oraz praktykach dyskusyjnych aktywnych członków (Valck i inni, 2009).

Warto zwrócić uwagę na najistotniejsze cechy późnej nowoczesności wpływające na bezpieczeństwo: nowe formy zaufania łączące się z obecnością systemów zabezpieczonych dla specjalistów (systemy komunikacyjne, sieciowe itp.), pojawienie się nowych form ryzyka, nieprzejrzystość oraz relatywizm norm (Sztompka 2002), które coraz bardziej kształtują życie jednostek i grup.

Wspólnoty wirtualne jako takie nie są ani dobre, ani złe, chociaż kreowana w nich rzeczywistość może mieć duży wpływ na podejmowanie decyzji ryzykownych. Takie podejście może pozwolić na analizę przyczyn decyzji w kontekście ryzyka i zagrożenia, wymaga to jednak szerszej analizy niż prezentowany artykuł. Niemniej warto się zastanowić nad kwestiami bezpieczeństwa i zagrożenia, jakie mogą kreować te wspólnoty.

4. Mity

Zainteresowanie współczesnymi mitami sięga dwudziestolecia międzywojennego, kiedy zaczęto postulować odejście od tradycyjnego nurtu badań etnograficznych i próbowano skupiać się na ówczesnej kulturze. Była to próba wskazania na to, co dzieje się we wspólnocie, a co było nieoczywiste i odmienne. Skoncentrowano się na obecności *sacrum* w życiu codziennym oraz próbie analizy zbiorowych rytuałów

lub nawet zachowań magicznych i transgresyjnych (Czaja 1994). Kolejne analizy w ostatnich dekadach skupiają się na nurtach i sposobach analizy współczesnych mitów, wskazując na wpływ globalizacji na ich rozprzestrzenianie się.

Termin *mit* jest dosyć trudny do zdefiniowania, w jego analizie autorzy odwołują się bowiem głównie to kultury popularnej lub antropologii codzienności. Dla takiego ujęcia odpowiednia jest propozycja definicji określającej mit jako „coś[,] co się robi, czy wręcz [...] pewien sposób bycia” (Napiórkowski 2013: 21). Cytowany autor wskazuje też na przedmiot mitów, którym może być miejsce, przedmioty lub postacie; celem tych mitów jest próba oswojenia i zrozumienia otaczającego świata. Mit staje się odpowiedzią na uniwersalne potrzeby wpisane w ludzkie działanie, daje możliwość wyznaczenia wzorców lub modeli, do których można dążyć. To także element mogący stanowić podstawę do odrzucenia, zmarginalizowania tych, którzy nie realizują mitu, nie biorą w nim udziału lub nie dopełniają go w sposób wymagany we wspólnocie. W tym sensie mit staje się zagrożeniem, wiąże się z poczuciem braku bezpieczeństwa wyłączonych z grupy wirtualnej lub realnej, tj. zmarginalizowanych.

Mity współczesnego konsumpcjonizmu rozpatruje się przy analizie społeczeństwa konsumpcyjnego i wpływu marek na zachowania społeczne (Baudrillard 2006). W modelu analizy J. Baudrillarda można prześledzić wpływ konsumpcjonizmu na życie społeczne. Mit wymaga nośników wprowadzających możliwość mitycznego sposobu wyjaśniania świata, w którym każdą trudną sytuację można rozwiązać. Wprowadza proste rozróżnienia dobra i zła, naszego, obcego itp., dlatego „wydaje się nieprawdopodobne, [że]by jakieś społeczeństwo obyło się bez mitu” (Eliade 1999: 17). Jednocześnie „tak głęboko uwierzyliśmy w mit własnej racjonalności, że wyparł on wszelkie inne mity do obszarów marginalnych, mniej istotnych, pobocznych” (Napiórkowski 2013: 314). Należy więc stwierdzić, że współczesnych mitów można poszukiwać w praktyce kultury popularnej, w związkach mitów z historią lub opowieściach kreowanych przez media.

Mity pełnią funkcje pomocy w tworzeniu i dostarczaniu pewnych wzorców, wyjaśniania zmienności świata i celowości zachodzących w nim procesów, podtrzymywania porządku społecznego, umacniania pewnych wartości i norm, wspierania

w chwilach kryzysów, pomocy w racjonalizacji świata w połączeniu z jego mistyfikacją, sankcjonowania pewnych przywilejów niektórych grup, pobudzania do działania, tworzenia programów aktywności itp. (Golka 1996). Generalnie można stwierdzić, że pełnią funkcje: (1) poznawcze – umożliwiające interpretację zjawisk przyrody i ich następstw pór roku; (2) światopoglądowe – powstania pierwszych wierzeń, przeświadczenia o istnieniu pozaziemskiej boskiej materii wpływającej na losy; (3) sakralne – kultu bóstw i związanych z nim obrzędów tworzących pierwotne więzi społeczne, interakcje i odrębności, świadomości przynależności do grupy; (4) kulturotwórcze – będące inspiracją artystów (Graves 1982). Ogólnie można stwierdzić, że funkcje mitów w wielu sytuacjach pomagają w odczytywaniu i wyjaśnianiu otaczającej rzeczywistości, posługując się często prostymi środkami wyrazu, ale i tajemnicą, prostym rozdzieleniem dobra – zła, piękna – brzydoty itp.

Na podstawie analizy funkcji mitów można więc stwierdzić, że mit cechuje się „obiektywnym poczuciem prawdziwości, przy niemożliwości obiektywnego zweryfikowania zarówno stopnia tej prawdziwości, jak i fałszywości. [...] Wyraża się przy tym zapotrzebowaniem grupy społecznej na wytłumaczenie pewnego zakresu rzeczywistości” (Golka 1996: 41).

Obecnie można doszukiwać się wzorców mitologicznych, które są związane z lękami społecznymi, w tym ze sposobem kreowania siebie w obrębie wspólnoty. Mity miejskie, odnoszące się do postaci z mitologii greckiej, a charakteryzujące zachowania i kreacje wirtualne, są formą pomostu, który może stwarzać wrażenie połączenia różnic pokoleniowych (w rozumieniu tych samych mitów funkcjonujących w różnych generacjach).

Jednym z nich jest mit o Tanatosie, uaktualniony w kategoriach mitów miejskich i pośrednio we wspólnotach wirtualnych. Tanatos to bóg śmierci, brat Hypnosa, syn Nocy, często przedstawiany jako młody człowiek z czarnymi skrzydłami i zgaszoną, odwróconą pochodnią (Winniczuk 1976). Mit o Tanatosie został zaktualizowany legendą miejską o *niebieskim wielorybie*, który opisywał M. Napiórkowski (2017): „W sieci panoszy się nowa zaraza. Przez media społecznościowe młodzi ludzie wciągani są w niebezpieczną grę. Przez 50 dni muszą wypełnić 50 kolejnych, coraz bardziej makabrycznych zadań. Zarywanie nocy, oglądanie depresyjnych fil-

mów, samookaleczanie. Ostatnim wyzwaniem jest popełnienie samobójstwa. Wszystko to w mistycznej otoczce dziwnych numerów, haseł, tajemnych pozdrowień, a także [...] wielorybów”. Gra nie przyniosła tylu ofiar, na jakie wskazują media, ale nie można wykluczyć faktu istnienia ich w rzeczywistości. Media nagłośniły te zdarzenia po ukazaniu się artykułu o *grupach śmierci* (Mursalieva 2016), które mogły mieć bezpośredni wpływ na dokonywanie samobójstw wśród młodzieży (Mursalieva 2017). W Polsce temat ten został podjęty na łamach „Gazety Wyborczej” (Radziwinowicz 2017) i tygodnika „Wprost” (*Koszmarna gra...*, 2017) i skomentowany przez M. Napiórkowskiego następująco: „Nawet jeżeli gra w *niebieskiego wieloryba* nigdy nie istniała, to po serii obiegających cały świat sensacyjnych doniesień musi zaistnieć” (Napiórkowski 2017). Informacja ukazująca się w mediach i komentująca gry we wspólnotach wirtualnych realizowanych w konwencji mitu o Tanatosie z pewnością wzbudziła zainteresowanie i obawę. Niemniej w odrębnej analizie warto byłoby bliżej przyrzeć się genezie kanałów przepływu i powiązaniem świata wirtualnego z realnym – konkretnych działań mających skutek w postaci bezpośredniego zagrożenia zdrowia.

Inną, również interesującą, postacią mitologiczną inspirującą powstanie nowej legendy miejskiej – pośrednio również wirtualnej, ale realizowanej również z wykorzystaniem nowoczesnych technik i przestrzeni wirtualnej – jest mit o Narcyzie. Realizacji mitu sprzyja kult wizerunku, obecny wśród kobiet i mężczyzn, generalnie więc *kultury instant* (Melosik 2014). Mit opowiada o młodzieńcu o imieniu Narcyz, który był ulubieńcem nimf, ale odrzucał ich miłość. Bogini Nemezis ukarała go za pychę w ten sposób, że zakochał się w swoim odbiciu (Winniczuk 1976). Mit ten jest przywoływany w analizach współczesnego narcyzmu. Jednym z jego symptomów jest częste fotografowanie się, *robienie sobie selfie* zarówno w ładnej scenerii, jak i w okolicznościach ekstremalnych, zagrażających życiu i zdrowiu. Celem zamieszczania zdjęć jest wzbudzenie zainteresowania sobą oraz liczba otrzymanych *lajków*. Zdjęcia prezentowane we wspólnotach wirtualnych z czasem wytworzyły legendę o śmiercionośnym *selfie*, zrobionym w niebezpiecznych okolicznościach.

Media stały się nośnikiem tej informacji, np. w artykule „The Siberian Times” (*Selfie...*, 2017), gdzie zamieszczono opis śmierci trójki dzieci podczas robienia sobie

zdjęcia na tle nadjeżdżającego pociągu. W innym artykule, zamieszczonym w „Daily Mail” (Stewart 2017), wskazano szacowaną liczbę ofiar podczas szkolnych wakacji w Rosji. Realizacja tego mitu sprawia, że pojawiają się dodatkowe informacje medialne o tym, że *selfie* zabija więcej ludzi niż rekiny (Riozzzo 2015). Według J. Drozdowicza (2016: 234), „olbrzymi rezonans fenomenu *selfie* dostarcza doskonałej egzemplifikacji konsekwencji globalnej zmiany kulturowej, w której dokonuje się celebrowanie skrajnego indywidualizmu w postaci narcystycznie eksponowanego ego”. *Selfie* jest ukierunkowane na kreowanie indywidualności, wizerunku, który można zaprezentować i kreować w społecznościach wirtualnych. Kultura obrazu staje się więc uproszczonym, ale skutecznym, często opartym na iluzji sposobem zwrócenia na siebie uwagi, a zamieszczanie zdjęć na portalach internetowych pozwala na natychmiastowe dzielenie się informacją o sobie. Instagram i inne portale stały się w ten sposób narzędziami kreowania siebie i rejestrowania swojego życia.

Reasumując, można stwierdzić, że mity, zarówno miejskie, jak i odnoszące się lub realizowane we wspólnotach wirtualnych, mogą pełnić wiele funkcji. Niemniej oprócz wymienionych w tekście mogą nieść zagrożenia wymagające przeciwdziałań, w tym bezpiecznego poruszania się w świecie mitów.

5. Zagrożenia

Zagrożenia rozumie się i definiuje jako czyny lub stany powodujące lub mogące powodować utratę określonych dóbr lub wartości, np. ze strony przyrody lub innych. Różnorodność zagrożeń powoduje, że pojęcie bezpieczeństwa jest wieloaspektowe, wielopłaszczyznowe lub wielowymiarowe (Stańczyk 2007). Biorąc pod uwagę zagrożenia we wspólnotach wirtualnych, można wskazać przede wszystkim ich wieloaspektowość.

Zagrożenia można również zdefiniować jako zdarzenia, które mogą mieć niekorzystny wpływ na życie, zdrowie, środowisko lub mienie. Autorzy opracowań wskazują zarówno na zagrożenia naturalne wynikające z funkcjonowania w świecie przyrody nieożywionej (pożary, powodzie, tajfuny i huragany, trzęsienia ziemi, wulkany) oraz przyrody ożywionej (organizmów żywych, w tym fauny i flory) – (Zubrzycki 2015). Z kolei w ramach zagrożeń związanych z rozwojem techniki

i cywilizacji można wyróżnić, z jednej strony, artefakty czyli różnego rodzaju wytwory działalności człowieka (np. budowle, maszyny, urządzenia), w tym również nowe techniki, z drugiej natomiast strony wielowymiarową sferę interakcji między człowiekiem a społeczeństwem (Korzeniowski 2008, 2012). W odniesieniu do wspólnot wirtualnych można dostrzec zagrożenia zarówno faktyczne, jak i możliwe. Interdyscyplinarna wiedza pozwala na odkrywanie tych zagrożeń oraz wprowadzanie rozwiązań je minimalizujących. W tym rozumieniu analiza tych procesów staje się kluczowa, ponieważ można na jej podstawie budować chociażby kolejny podsystem edukacji do bezpieczeństwa.

Należy przy tym zaznaczyć, że nie można traktować wspólnot wirtualnych w kategoriach zagrożeń, można jednak wskazać na pewne skomplikowane procesy mogące prowadzić do powstania pewnych kategorii zagrożeń, wcześniej niekatalogowanych. W rezultacie pozwoli to na budowanie podsystemów pomocniczych funkcjonującego już dość dobrze systemu bezpieczeństwa, w tym podsystemu edukacji do bezpieczeństwa.

6. Bezpieczeństwo

Współczesne społeczeństwa definiuje się jako społeczeństwa ryzyka, gdzie znaczną rolę odgrywa nieprzewidywalność zdarzeń i zagrożeń, które zmuszają do weryfikacji zasad organizujących społeczeństwo, wpływających jednocześnie na relacje między jednostkami i instytucjami (Beck 2012). Brak bezpieczeństwa lub jego niezadowalający stan może skutkować opisywanymi terminami straty, krzywdy, utraty dóbr i wartości, a bezpieczeństwo egzystencjalne jest warunkiem zaufania do porządku społecznego (Sztompka 2012).

Zakres poczucia bezpieczeństwa ewoluuje wraz ze świadomością powstawania nowych zagrożeń i refleksją nad zapobieganiem im (Stefanowicz 1996). Znaczącym elementem podsystemu bezpieczeństwa w odniesieniu do zagrożeń we wspólnotach wirtualnych może być więc edukacja dla bezpieczeństwa.

W ramach tego podsystemu może się odbywać transfer wiedzy, która może zmniejszyć poczucie zagrożenia, albo przynajmniej dać możliwość wyboru bezpiecznych zachowań. Nie bez znaczenia jest również „kwestia przemyślenia propor-

cji [...] między teorią a praktyką w edukacji społeczeństwa oraz kadry, która tę edukację ma prowadzić lub wspierać” (Świniarski, Chojnacki, 2014: 69). Zagrożenia są niejednolite, wymagają więc głębszych analiz i ujęcia interdyscyplinarnego oraz wymuszają podejmowanie strategii przeciwdziałania opartych na aktualnej wiedzy z wykorzystaniem podanej informacji, symboli i znaków komunikacji, które stanowią o jakości informacji w przestrzeni społecznej (Giddens 2006). Komunikacja jest więc niezbędna dla interakcji społecznej, a informacja w postaci komunikatu podtrzymuje struktury społeczne, podczas gdy komunikowanie stanowi podstawowy fakt społeczny, podstawę i warunek życia społecznego (Górski 2008). Z kolei kultura informacyjna pozwala na zrozumienie zjawisk, jakimi są informacja i komunikacja; można nawet przyjąć, że kultura informacyjna to jeden z istotniejszych elementów (Żebrowski 2010), który można wykorzystać w strategiach bezpieczeństwa na wielu poziomach.

Obecnie realizowane programy bezpieczeństwa zawierają cele, treści, formy, metody i techniki oraz koncepcje projektowania bezpieczeństwa, które są zaplanowane i cyklicznie realizowane. W znacznym stopniu może to pomóc w budowaniu strategii bezpiecznego poruszania się w wspólnotach wirtualnych.

Ważne jest też zaufanie do wiedzy i umiejętności tych, którzy tę wiedzę przekazują, oraz aktualizowanie jej tak, aby w dalszym procesie odbiorca sam potrafił samodzielnie ją selekcjonować, przyswajając i wykorzystywać coraz bardziej złożone jej struktury (Dolby 1998).

7. Zakończenie

Rozważania w niniejszym artykule zostały zogniskowane wokół wspólnot wirtualnych w kontekście zagrożenia, bezpieczeństwa i pytania o relacje między mitem a rzeczywistością. W przestrzeni wirtualnej wspólnoty nieświadomie mogą realizować mity zawierające wskazania do działań, które nie są postrzegane jako ryzykowne, chociaż w realizacji mogą się takimi okazać. Trudno w *selfie* dopatrzeć się mitu o Narcyzie. Niemniej, obserwując ryzykowane zachowania podczas robienia sobie zdjęć, można do tego mitu nawiązać. Podobnie nieświadomie można realizować inne zachowania, które – po analizie związanych z nimi wydarzeń – można uznać za za-

grażające życiu lub zdrowiu. Powiązanie tych wydarzeń z mitami pozwala na inny rodzaj ich analizy, której wynikiem może być zwrócenie uwagi na zagrożenia i podejmowania przeciwdziałań.

Mity w odniesieniu do wspólnot wirtualnych mogą pełnić funkcję podobną do funkcji mitów miejskich. Mogą to być funkcje światopoglądowe – powstanie nowej mody, imitacji zachowań innych, włączania się w realizację gier dających możliwość świadomości przynależności do grupy. Powyższe spostrzeżenie jest oryginalnym wnioskiem auterek.

Jak zauważono wyżej, przestrzeń wirtualna nie jest zagrożeniem samym w sobie, lecz oczywistym skutkiem zachodzących globalnie zmian. Włączona w proces codziennego funkcjonowania, może stać się miejscem realizacji działań. Spojrzenie na nią z perspektywy mitów pozwala na inny rodzaj analizy tej przestrzeni.

8. Literatura

- Bauman Z., 2011: *44 listy z płynnej nowoczesności*. Tłum. T. Kuntz. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Beck U., 2012: *Spółczesność światowego ryzyka*. Warszawa: PWN.
- Baudrillard J., 2006: *Spółczesność konsumpcyjna. Jego mity i struktury*. Warszawa: Książka i Wiedza.
- Castells M., 2011: *Spółczesność sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Czaja D., 1994: *O sztuce zdziwienia i głupstwach pop-kultury*; w: D. Czaja (red.): *Mitologie popularne. Szkice z antropologii współczesności*. Kraków; 7-15.
- Dolby R. G., 1998: *Niepewność wiedzy*. Tłum. Jacek Spólny. Warszawa: Wyd. AMBER.
- Drozdowicz J., 2016: *Decydujący moment w świecie Instagramu. Współczesna fotografia uliczna i wirtualne tożsamości*; w: Z. Melosik, M. J. Szymański (red.): *Tożsamość w warunkach zmiany społecznej*. Warszawa: Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej; 227-238.
- Eliade M., 1999: *Mity, sny i misteria*. Warszawa: Wydawnictwo KR.
- Gibson W., 1984: *Neuromancer*. New York. Ace Books.

- Giddens A., 2000: *Runway World How Globalization Is Reshaping our Lives*. New York: Routledge.
- Giddens A., 2006: *Nowoczesność i Tożsamość, „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Giddens A., 2012: *Socjologia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Golka M., 1996: *Atrakcyjność mitu*. „Kultura Współczesna”, 1/2, 41-49.
- Gołdyka L., 1976: *W sprawie pojęcia przestrzeni społecznej*. „Kultura i Społeczeństwo”, 2, 193-199.
- Jabłońska M. R., 2018: *Człowiek w cyberprzestrzeni. Wprowadzenie do psychologii internetu*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego; https://wydawnictwo.uni.lodz.pl/wpcontent/uploads/2018/02/Jablonska_Czlowiek_w_cyberprzestrzeni-20.pdf.
- Jałowiecki B., 2002: *Przestrzeń społeczna*; w: *Encyklopedia socjologii*; t. 3. Warszawa: Oficyna Naukowa; 301.
- Jędrzejczak D., Orłowska E., 2003: *Kulturowy aspekt przestrzeni wobec wieloznaczności jej pojmowania*; w: E. Orłowska, J. Klementowski (red.): *Kulturowy aspekt badań geograficznych. Studia teoretyczne i regionalne*. Wrocław: PTG; 291-301.
- Kinal J., Rykiel Z., 2014: *Przedmowa. Wirtualność jako realność*; w: Z. Rykiel, J. Kinal (red.): *Wirtualność jako realność*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 7-10.
- Korzeniowski L. F., 2008: *Sekuritologia. Nauka o bezpieczeństwie człowieka i organizacji społecznych*. Kraków: EAS.
- Korzeniowski L. F., 2012: *Podstawy nauk o bezpieczeństwie. Zarządzanie bezpieczeństwem*. Warszawa: DIFIN.
- Koszmarne gra zbiera krwawe żniwo wśród nastolatków. Liczba ofiar „Niebieskiego wieloryba” przekroczyła setkę*; 2017; <https://www.wprost.pl/zycie/10046043/Koszmarne-gra-zbiera-krwawe-zniwo-Liczba-ofiar-Niebieskiego-wieloryba-przekroczyła-setke.html>.
- Krzysztofek K., 2006: *Czy społeczności lokalne przeniosą się do sieci? Kilka pytań i hipotez badawczych*; w: B. Jałowiecki, W. Łukowski (red.): *Społeczności lokalne: teraźniejszość i przyszłość*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR; 67-82.

- Melosik Z., 2014: *Tożsamość, ciało i władza w kulturze instant*. Kraków: Impuls.
- Mursalieva G., 2016: *Grupy śmierci (18+)*; <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti18>.
- Mursalieva G., 2017: *Kurator 'grupy śmierci': Założę się, że nikt nie przyjdzie po mnie?*; <https://www.novayagazeta.ru/articles/2017/02/16/71537-sporim-na-lyam-cto-za-mnoy-nikto-ne-pridet-nikogda>.
- Napiórkowski M., 2013: *Mitologia współczesna*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Napiórkowski M., 2017: *Niebieski wieloryb. Krótka o nowej niebezpiecznej legendzie*; <http://mitologiawspolczesna.pl/niebieski-wieloryb-krotko-o-nowej-niebezpiecznej-legendzie/>.
- O'Neil C., 2016: *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Hardcover: September 6. CROWN/Penguin Random House.
- Olcoń-Kubicka M., 2009: *Indywidualizacja a nowe formy wspólnotowości*. Warszawa: Scholar.
- Olender-Skorek M., 2017: *Czwarta rewolucja przemysłowa a wybrane aspekty teorii ekonomii*. „Nierówności Społeczne a Wzrost Gospodarczy”, 51, 39-49.
- Pytlakowska K., Gomuła J., 2005: *Zaczatowani*. Warszawa: Jacek Santorski & Co Agencja Wydawnicza Sp. z o.o..
- Radziwinowicz W., 2017: *Rosyjskie służby bezradne wobec działających w sieci sekt, które skłoniły do samobójstwa już ponad 130 dzieci*; <http://wyborcza.pl/7,75399,21429855,rosyjskie-sluzby-bezradne-wobec-dzialajacych-w-sieci-sekt-ktore.html>.
- Retkiewicz W., 2014: *Przestrzenna natura cyberprzestrzeni*; w: Z. Rykiel, J. Kinal (red.): *Wirtualność jako realność*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 11-22.
- Rizzo C., 2015: *More people have died from selfies than shark attacks this year*; <https://mashable.com/2015/09/21/selfie-deaths/#AHTTrV.PrfaqS>.
- Rybicki P., 1979: *Struktura społecznego świata. Studia z zakresu teorii społecznej*. Warszawa: PWN.

- Rykiel Z., 2008: *Koncepcje przestrzeni i teorie regionu a wzorce uprawiania socjologii*; w: Z. Rykiel (red.): *Nowa przestrzeń społeczna w badaniach socjologicznych*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 13-38.
- Rykiel Z., 2010: *Tożsamość terytorialna jako uczestnictwo w kulturze*; w: Z. Rykiel (red.): *Tożsamość terytorialna w różnych skalach przestrzennych*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 17-31.
- Rykiel Z., Kinal J., 2013: *Przedmowa*; w: Z. Rykiel, J. Kinal (red.): *Tożsamości wirtualne i komunikacja w przestrzeni społecznej internetu*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 7-9.
- Rykiel Z., Kinal J. 2014: *Przedmowa*; w: Z. Rykiel, J. Kinal (red.): *Wirtualność jako realność*. Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego; 7-9.
- Sack R. D., 1980: *Conception of space in social thought. A geographical perspective*. London: Basingstoke.
- Selfie tragedy on Trans-Siberian rail line as three children killed by freight train. "The Siberian Times"*, 12.06.2017; <https://siberiantimes.com/other/others/news/selfie-horror-on-trans-siberian-rail-line-as-three-children-killed-by-freight-train>.
- Stańczyk J., 2007: *Wielowymiarowość bezpieczeństwa – zarys problematyki*; w: Dębowski, E. Jarmocha, A. W. Świdorski (red.): *Bezpieczeństwo człowieka a proces wsparcia społecznego*. Siedlce: Wydawnictwo Akademii Podlaskiej; 14-24.
- Stefanowicz J., 1996: *Przedmowa*; w: J. Stańczyk (red.): *Współczesne pojmowanie bezpieczeństwa*. Warszawa: Instytut Studiów Politycznych; 7-8.
- Stewart W., 2017: *Six children are killed within a week as they try to take 'the ultimate Selfies' in spite of fatal accidents across Russia*; <http://www.dailymail.co.uk/news/article-4620702/Six-children-die-taking-ultimate-selfies-Russia.html>.
- Sztompka P., 2005: *Socjologia. Analiza społeczeństwa*. Kraków: Znak.
- Welsch W., 2005: *Sztuczne raje? Rozważania o świecie mediów elektronicznych i o innych światach*; w: M. Hopfinger (red.): *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Winniczuk L. (red.), 1976: *Mały Słownik Kultury Antycznej Grecja Rzym*. Wyd. III. Warszawa: Wiedza Powszechna.

Wnuk-Lipiński E., 2005: *Świat międzyepoki, globalizacja, demokracja, państwo narodowe*. Kraków: Wydawnictwo Znak.

Valck K. de, Bruggen G. H. van, Wiernege B., 2009: *Virtual communities: A marketing perspective*. „Decision Support Systems”, 47, 185–203; <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.472.5809&rep=rep1&type=pdf>.

Żebrowski A., 2010: *Zakłócenie informacyjne elementem rozwoju organizacji gospodarczej*; w: J. Kaczmarek, M. Kwieciński (red.): *Wywiad i kontrwywiad gospodarczy wobec wyzwań bezpieczeństwa biznesu*. Toruń: Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa Dom Organizatora; 15-31.

Wpłynęło/received 17.02.2020; poprawiono/revised 26.03.2020