

ks. Andrzej Zwoliński

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

SPOTKANIE W ELEKTRONICZNYM TŁUMIE

Abstract: **The meeting in the electronic crowd.** The article concerns the nature of interpersonal relationship, that are taking place in the world of the internet (the internet meaning here the electronic crowd). The author describes the phenomenon of the exponential growth of data. The article compiles electronic crowd with a loneliness of a network user. Contained in the text reflections are related to quality as well as specific contacts mediated by electronic media

Artykuł dotyczy kwestii charakteru relacji międzyludzkich zachodzących w świecie internetu, czyli w elektronicznym tłumie. Autor opisuje zjawisko lawinowego przyrostu danych. Zestawia elektroniczny tłum z samotnością użytkownika sieci. Zawarte w tekście rozważania dotyczą jakości oraz specyfiki kontaktów zapośredniczonych przez media elektroniczne.

Keywords: information, computer network, relations, crowd, meeting
informacja, sieć elektroniczna, relacje, tłum, spotkanie

Przez całe tysiąclecia przekaz najważniejszych informacji na temat świata i życia ludzkiego następował w bezpośrednim spotkaniu się ludzi: przez rozmowę, pieśń, opowiadanie mitów, baśnie i bajki, przypowieści. Sytuacja uległa radykalnej zmianie po wynalezieniu druku. Drukowana książka spowodowała kryzys informacji bezpośredniej, a jednocześnie stworzyła zagrożenie nadmiarem wiadomości, które docierały do coraz większej liczby ludzi, nieprzygotowanych na nie mentalnie. Stąd konieczność zakładania szkół, które porządkowałyby ów stan, wyznaczały kolejność i granice przekazywanych treści, wprowadzały ład i kontrolę nad bezładnym przepływem informacji. W roku 1480 w Anglii działały 32 szkoły, a do roku 1660 było ich już 444 – jedna na dwanaście mil kwadratowych. Tzw. program nauczania stanowił logiczny krok w kierunku zorganizowania, ograniczenia i zróżnicowania źródeł informacji.

Pod koniec XX wieku w Stanach Zjednoczonych było czynnych 260 000 elektronicznych tablic ogłoszeniowych, 11 520 dzienników, 11 556 czasopism, 27 000 wypożyczalni taśm wideo, ponad 500 mln odbiorników radiowych i ponad 100 mln komputerów. Dziewięćdziesiąt osiem procent domów amerykańskich posiadało telewizor, ponad połowa z nich – więcej niż jeden. Co roku publikowano w Stanach Zjednoczonych 40 000 nowych tytułów książek (300 000 na świecie), codziennie robiono 41 mln zdjęć fotograficznych. Co roku 60 miliardów przesyłek elektronicznych, przeważnie określanych jako „śmieci”, dzięki technologii komputerowej znajdowało drogę do domu Amerykanów¹. Sam Facebook, jako najpopularniejszy portal społecznościowy, codziennie zbiera 500 terabajtów danych na temat swych użytkowników. Nikt jednak nie porządkuje tej ogromnej powodzi informacji, nie ma też żadnej pewności, że płynące z niej wnioski są trafne i mają właściwe uzasadnienie². Wydaje się, że nadmierna informacja pokonała krytyczne możliwości człowieka, jego zdolność do analizy i wyciągania wniosków. W spotkaniu z masą informatyczną człowiek staje się bezradny i nie wie, co ma czynić. Całkiem podobne zjawisko towarzyszy spotkaniu użytkownika sieci z ogromną rzeszą innych użytkowników: bezpośredni kontakt został już dawno zamieniony na wirtualny, w sieci i poprzez sieć. Tylko nie wiadomo, czy to jeszcze jest spotkanie...

A. CZŁOWIEK W POSZUKIWANIU INNYCH

Dawno już zauważono, że w człowieku trwa stała dążność do spotkania innych. W ten sposób odzywa się w jednostce jej społeczna natura, otwarcie na innych i chęć dopełnienia własnego życia w spotkaniu z innymi. Obecność człowieka w świecie informacji również nie zmieniła tej tendencji, ale naznaczyła ją nową jakością. Tradycyjne spotkanie między ludźmi było nasycone prywatnością, wzajemnym jej ofiarowaniem i zaproszeniem do świata własnych przeżyć, doznań, przy skupieniu uwagi na jej bogactwie i głębi. Spotkania internetowe są przede wszystkim ilościowe, masowe, bez zwracania uwagi na ich anonimowość i płytkość, tymczasowość i zmienność. Spotkanie między ludźmi przy udziale internetu są podobne do ilościowej fascynacji zbiorami danych i masowością przepływu informacji.

Istotą takiego spotkania jest sama jego rejestracja, zaistnienie kontaktu, a nie jego jakość czy inne duchowe przymioty wydarzenia. Istnieje rodzaj „spijania danych” o innych ludziach, z pominięciem ich głównego problemu czy pytania, które noszą oni w sobie. Podobnie jak w przypadku innych danych otrzymuje się niezwykłą ilość danych o ludziach, ale bez obecności w nich tego, co typowo ludzkie i niezbędne przy spotkaniu – świadomości ich obecności z całym spektrum ich życia obok naszego życia³.

Dzisiaj nie jest sukcesem przesyłanie przez internet gigabajtów danych, lecz taki ich dobór i selekcja, by mogły wyrazić to, co istotne, sensowne i celowe. Przepływ informacji cyfrowych w świecie jest obecnie obsługiwany przez ponad trzy miliony centrów

¹ D. Riesman, *Samotny tłum*, przekł. J. Strzelecki, Kraków 2011, s. 81, 88.

² S. Czubkowska, *Wszyscy obserwują, nikt nie wie, po co*, „Dziennik Gazeta Prawna” 2013, nr 18, s. A8–A9.

³ Por. M. Herma, *Informacja jest piękna*, „Polityka” 2012, nr 43, s. 88–91.

serwerowych o bardzo zróżnicowanej wielkości. Centra przechowywania danych na całym świecie zużywają równowartość produkcji 30 elektrowni atomowych. Blisko trzy czwarte tych danych wytwarzają zwykli użytkownicy, przy byle okazji przesyłając jedni do drugich np. filmy lub e-maile z fotografiami w załączniku. Komputery obsługujące portale internetowe działają z pełną mocą 24 godziny na dobę, umożliwiając także nieustanny kontakt między użytkownikami⁴. Tak więc kolejne internetowe „spotkanie” jest możliwe praktycznie w każdej chwili i z każdym, kto posiada komputer. Łatwość realizacji „spotkania” i kontaktu między ludźmi jest niezwykła.

Zmiana sposobu konsumpcji kultury masowej nastąpiła bardzo szybko i wydaje się, że bez niezbędnej refleksji nad tym procesem. Życie towarzyskie było tradycyjnie formą przystosowania jednostki do współżycia społecznego. Obecnie dorastanie do udziału w globalnej kulturze dokonuje się w większości w samotności, przed ekranem komputera. W jego przebiegu brak jest koniecznego komentatora, weryfikatora i dojrzałego świadka pomocnego we właściwym rozeznaniu się w ogromnym napływie informacji. Ten sam brak dotyczy kontaktu z innymi ludźmi i wyboru właściwego spotkania. Internetowe kontakty umożliwiają bezkrytyczne przyjęcie kontaktu z kimś przypadkowym, nieznanym, a nawet groźnym, jak np. dziecko nawiązujące łączność z pedofilem czy młody człowiek z handlarzem narkotyków. Przypadkowe spotkania, niepoddawane dyskusji w gronie bliskich osób, akceptowane w samotności rodzą zagrożenie rozczarowaniem i pogłębieniem frustracji w zderzeniu z rzeczywistymi oczekiwaniami użytkownika sieci⁵.

Około 80 proc. dzieci i młodzieży ma dostęp do internetu od 2 do 8 godzin na dobę – również w godzinach nocnych. W zdecydowanej większości tego czasu są oni sami, gdyż rodzice najczęściej nie interesują się tym, co ich dziecko robi w sieci. Ponad 90 proc. czasu spędzonego w sieci jest przeznaczone na spotkania towarzyskie „z przyjaciółmi”, z którymi uczestniczy się w „imprezce” (portale społecznościowe: Facebook, Nasza Klasa, komunikatory – np. GaduGadu lansują hasło, że „wszystko jest imprezką”). Korzystanie z sieci traktuje się jako formę rozrywki, która jest bierna i ma charakter konsumpcyjny. Popularnością cieszą się muzyka, filmy i różnego rodzaju „śmieszne serwisy”, typu: demotywatory, kwejk, wiocha.pl. Dane opublikowane w Google wskazują, że w polskim internecie najczęściej wyszukiwanym słowem w 2011 roku był wyraz „kwejk” – to nazwa serwisu z niewyszukanymi żartami. Uczestnicy sieci wykorzystują też zasoby internetu do nauki i edukacji, ale czas poświęcony na naukę i rozwijanie osobistego potencjału i zdolności jest zdecydowanie krótszy. Praca przegrywa na co dzień z wyborem bieżących zadań towarzyskich, rozrywkowych i konsumpcyjnych. W atmosferze zabawy i rozrywki bardzo łatwo o kontakty przypadkowe, które traktuje się jako element „luzu” i chwilowego odprężenia, bez szerszego spojrzenia na konsekwencje i odpowiedzialność za innych i siebie. Internet stał się rodzajem dopełnienia każdego dnia życia, ucieczką przed pracą i alternatywnym – dla rzeczywistego – łatwym światem⁶.

Liczne kontakty internetowe pozwoliły na powstanie grup rówieśniczych „dobrze ustawionych”, „poinformowanych”, „obecnych”, którzy przenoszą swe wirtualne kontakty na środowiska codziennego życia. „Dobrze poinformowany” imponuje w środowisku

⁴ J. Glanz, *Z głową w chmurze* („The New York Times” 22 IX 2012), „Forum” 2012, nr 43/44, s. 38–40.

⁵ Por. D. Riesman, *Samotny tłum*, dz. cyt., s. 191–216.

⁶ J. Jackiewicz-Korczyński, *Pokolenie szoku informacyjnego*, „Nasz Głos” 2012, nr 2, s. 31.

znajomością wielu spraw i tematów, niekiedy pozostających kulturowym tabu. Wiele spraw ocenia i rozstrzyga według wcześniej napotkanych wirtualnych diagnoz. Z lekceważeniem odnosi się do „nieobecnych” w sieci, traktując ich jako niedojrzałych i „nienowoczesnych”. Samo dotknięcie tematu, którego dokonał w sieci, nobilituje go i pozwala spojrzeć z góry na innych członków społeczności klasowej, szkolnej czy środowiskowej. Oceny i opinie „obecnych w sieci” nie są jednak własne ani ugruntowane refleksją. Cechuje je zmienność – uzależniona od wersji obecnej w internecie, a także brak argumentów, które zazwyczaj biorą się z przemyślenia i wiążą się z wysiłkiem intelektualnym⁷.

Obraz świata, budowany na podstawie spotkań internetowych, jest schematyczny i podporządkowany prostym konstrukcjom, które można zauważyć w grach komputerowych. Pomimo pojawienia się gier coraz bardziej skomplikowanych i złożonych w swej fabule niosą one z sobą schematyczny świat, odarty z bogactwa człowieczeństwa. Podobnie jak film, gry komputerowe są budowane na zasadzie redukcji niektórych aspektów życia celem wydobycia i ukazania wątków najbardziej sensacyjnych i zaskakujących. Życie tymczasem zawiera w sobie całą rzeczywistość, niesie naraz wszystkie jego elementy. Efektem jest spojrzenie na życie własne i innych na zasadzie redukcji: odrzucenia tego, co „nudne”, „takie same”, „bezbarwne”, a wydobycie z niego tego, co frapujące. Jednak gdy to jest możliwe w grze czy filmie, staje się niemożliwe w życiu, które musi być traktowane całościowo. Z tego samego powodu można twierdzić, że gry ogłupiają – twierdzenie, że dostarczają nowej wiedzy, pozwalają postrzegać pomyłki nie jako porażki, lecz możliwość rozwoju, pozwalają testować różne rozwiązania problemów, przygotowują do nowych wyzwań i sprawdzania różnych hipotez – jest mylące. W życiu realnym bowiem najczęściej nie ma możliwości „powtórki”, „testowania”, „nowego poszukiwania” – czego przykładem jest rola wierności i stałości dla wielu decyzji i działań człowieka⁸.

Gorączkowe poszukiwania kontaktu w internecie, bardzo łatwo zaspokajane i realizowane, nie prowadzą do prawdziwego spotkania, które wymaga bezpośredniego zetknięcia się osób. Przestrzeń między nimi nie może być zniekształcona przez jakiegokolwiek pośrednika, choćby to była internetowa sieć, stwarzająca złudzenie spotkania. Lecz otrzymać od kogoś garść informacji, zredagowanych dla potrzeb owego kontaktu, nie jest jeszcze spotkaniem. Może być zaledwie pretekstem i przyczynkiem do niego.

B. MIĘDZY „JA” A „MY”

Współczesna kultura konsumpcji specjalizuje się w skupianiu w jednym miejscu ogromnej ilości ludzi, dóbr i działań. Przykładem są ogromne centra handlowe, zbierające wszystko, czego potrzeba do życia, a będące konkurencją dla niegdyś tętniących życiem sklepików rozrzuconych w centrach miast i miasteczek. Centra handlowe stają się jednocześnie miejscem koncentracji aktywności wielkiej rzeszy obywateli, promują wartości społeczne wykraczające poza dawne rozumienie konsumpcji. W tych miejscach panuje specyficzna atmosfera, dotyczą ich konkretne przepisy i regulaminy (np. zakaz

⁷ Por. D. Riesman, *Samotny tłum*, dz. cyt., s. 235–243.

⁸ Por. M. Maciejewska, *10 mitów o grach komputerowych*, „Wprost” 2009, nr 36, s. 56–58.

palenia), rządzą się one własnymi prawami. Z założenia są one wielofunkcyjne: oferują nie tylko zakupy, ale i różnego rodzaju usługi, restauracje i miejsca na odpoczynek⁹.

Innym, także wielofunkcyjnym miejscem kontaktu ogromnej rzeszy przypadkowych ludzi jest internet. Dostarcza on ogromnych możliwości wielorakiego rodzaju kontaktu, lecz jednocześnie pożera uwagę, czas i energię swych użytkowników. Podobnie jak centra handlowe jakby nie biorą pod uwagę zawartości portfeli swych klientów, internet nie zważa na możliwości ludzkiego umysłu i jego zdolności percepcyjne. Z wielorakich i nadmiernych w treści kontaktów rodzi się świat „przeładowanych” ludzi, których głowy stały się platformą sieciową, na których informacje, myśli i idee walczą o przetrwanie. Mózg człowieka zmienia się w zależności od tego, jak jest wykorzystywany, zwłaszcza gdy dokonuje się to z zaangażowaniem. Aktywizują się wówczas ośrodki emocjonalne, które uwalniają wzmacniające neuroprzekaźniki. Zawsze odbywa się to kosztem innych funkcji rozumu. Gdy ktoś jest zajęty pisaniem esemesów, nie może jednocześnie uczyć się grać na skrzypcach. Wybierając pewne czynności i preferując jeden typ zajęć, człowiek jednocześnie staje się „specjalistą” w wąskiej dziedzinie. Tak więc uczestnicy wirtualnego społeczeństwa są w trakcie przeprogramowywania swojego życia. Ludzie towarzyszą łączeniu się komputerów w tworzeniu nowych sieci, w wymianie ich zasobów i wzmocnieniu bazy danych. Eksplozja informacji zmienia zdolności intelektualne człowieka, a także fizycznie jego mózg. Wytwarza się nawet rodzaj przymusu, by rejestrować coraz więcej informacji, nawiązywać nowe kontakty; a także strach, że coś może nas ominąć. Niektórzy badacze twierdzą, że to leży u podstaw faktu, iż współcześni ludzie mówią coraz szybciej – jak gdyby myśleli, że odbiorcy nie starczy czasu, żeby ich wysłuchać. Coraz bardziej także zanika zdolność prowadzenia dialogu wewnętrznego, spokojnej analizy myślowej i refleksji. Myślenie dosłownie zaczyna wychodzić na zewnątrz – opuszcza wnętrze człowieka i przenosi się na platformy cyfrowe¹⁰.

Spotkanie z tłumem internetowych udziałowców jest z natury powierzchowne i sprowadza się do tego, co ktoś opublikuje: fotografii, filmiku czy słów, niekiedy zamienionych na graficzne ikonki. Za pomocą internetu trudno wyrazić siebie w sposób pełniejszy niż za pomocą owych ubogich, uzewnętrzniionych środków, którymi niezwykle łatwo manipulować, bardziej kreując siebie, niż się przedstawiając. Nie zmienia tego faktu nawet całodobowe szpiegowanie interesującej osoby, które jedynie zwiększa ilość danych o jej życiu, lecz niewiele mówi o niej samej. Rejestracja wszystkich kontaktów danej osoby, jej droga przebyta w ciągu dnia czy dokonane zakupy niewiele o niej mówią, stwarzając jednak wrażenie coraz pełniejszego jej oglądu¹¹.

Nawet prosta prezentacja własnego „ja” w internecie wiąże się z pokonaniem szeregu problemów dotyczących prawdy o sobie i jej przedstawienia. Człowiek w procesie socjalizacji opanował sztukę maskowania jako jedną z najbardziej pierwotnych umiejętności. Jej pierwszym przejawem była np. zdolność panowania nad uśmiechem. Niemowlę potrafi się uśmiechać intencjonalnie – by być miłym dla innych. W miarę dorastania pojawiają się uśmiechy, które fałszywie komunikują emocje faktycznie nieprzeżywane, ale których oczekują od nas inni lub które opłaca się symulować. Najczęściej uśmiech

⁹ Por. M. Margolis, P. Puch, *Targ City*, „Newsweek Polska” 2005, nr 48, s. 68–72.

¹⁰ F. Schirrmacher, *Stan odmóżdżenia* („Der Spiegel” 16 XI 2009), „Forum” 2010, nr 7, s. 18–25.

¹¹ Por. G. Hamann, M. Rohwetter, *Googie. Szpieg całodobowy* („Die Zeit” 5 II 2009), „Forum” 2009, nr 7, s. 54–61.

zastępuje wyrażenie słowne, jest jednym z ważnych komunikatów pozawerbalnych. Podobnie inne gesty w komunikacji bezpośredniej, w spotkaniu twarzą w twarz mają swe znaczące miejsce. Zdaniem wielu psychologów to właśnie owym pozawerbalnym kanałem „przecieka” wiele z fałszu, skrywanej prawdy. Kanały te bowiem przepuszczają mimowolnie skrywane informacje. Hipoteza tzw. „przecieku” (ang. *leakage hypothesis*) zakłada, że kanał pozawerbalny jest trudniejszy do kontrolowania. Rozmówca łatwiej może się więc zorientować w kreowanym kłamstwie, gdy bezpośrednio spotyka swego rozmówcę, a łatwiej można go oszukać podczas rozmowy przez telefon czy też komunikator internetowy¹².

W komunikowaniu internetowym dodatkową trudnością jest autoprezentacja użytkownika. Profil na portalu społecznościowym nie jest bowiem odpowiednikiem lustra. Badania psychologów: Amy Gonzalesa i Jeffreya Hancocka z Cornell University wykazały, że przy tego typu prezentacji zachodzi konflikt między „ja realnym” a „ja idealnym”. Użytkownik ma bowiem świadomość rozbieżności, które zachodzą między tymi dwoma kategoriami obrazu samego siebie. Ta konfrontacja w przypadku stanięcia przed lustrem czy oglądania własnego zdjęcia, słuchania nagrań własnego głosu skutkuje obniżeniem aktualnej samooceny. Nie ma jednak takiej konieczności, gdy jednostka skupia się na stworzeniu własnego wirtualnego wizerunku. Zdaniem innego naukowca, Josepha Walthera, twórcy modelu hiperpersonalnego, internetowe serwisy społecznościowe dają możliwość selektywnej autoprezentacji. Komunikując się z kimś przez internet, jednostka jest bowiem w stanie w zdecydowanie większym stopniu niż w „realu” zapanować nad niechcianymi reakcjami. Łatwiej jest więc sterować autoprezentacją w internecie, dlatego jest ona bliższa temu, jak człowiek chce być postrzegany, co prowadzi do wzrostu samooceny. Podstawą owej prezentacji jest bowiem „ja idealne”. Kreowany jest subiektywny własny wizerunek, zbliżający się do „ja idealnego”, czyli do tego, jaki człowiek chce być. Internet jest więc bardziej atrakcyjnym instrumentem w kreowaniu idealnego obrazu siebie samego niż miejscem spotkania z prawdziwym wizerunkiem użytkownika¹³. Analizując jedynie profil jednostki na portalach społecznościowych, nie poznajemy więc człowieka. Ilość opublikowanych danych na takim profilu nie zbliża w zdecydowany sposób do zapoznania się z kimś, rozpoznania jego intencji i motywów prezentacji. Jest jedynie uzupełnieniem prawdziwie realnego spotkania i wymianą komunikatów między znajomymi.

Cechą spotkania internetowego jest jego szybkość i nerwowość. W erze internetu wygrywa umysł, który skacze z jednego źródła danych o świecie na inne. Dzięki cyfrowym mediom człowiek znalazł się w nowym systemie postrzegania, który wyklucza skupienie uwagi, koncentrację i namysł. Skupienie się na jednym obiekcie zainteresowania kończy się bowiem stagnacją, pozostaniem poza grupą „zorientowanych”, posiadaniem „starego sprzętu” i niezajomością nowych trendów w technologicznych ofertach. To dzięki nim coraz to nowsze komputery i podłączone do nich urządzenia znajdują swych nabywców i swe miejsce w domu, w biurze, w szkole i w różnych innych miejscach codziennego przebywania ludzi. Takie zaburzenia jak nadpobudliwość, deficyt koncentracji

¹² Por. J. Antas, *O kłamstwie i kłamaniu. Studium semantyczno-pragmatyczne*, Kraków 2000, s. 209–222, 282–295.

¹³ Por. A. Gonzales, J. Hancock, *Mirror. Mirror on my Facebook wall: effects of exposure to Facebook on self-esteem*, „Cyberpsychology, Behavior and Social Networking” 2011, nr 14 (1–2), s. 79–83.

i nadaktywność (ADHD) okazują się w zasadzie czymś normalnym, a chorobliwa wydaje się zdolność do skupienia i spokojnej refleksji. Thom Hartman mówi o niekorzystnym dla pracodawców przypadku „przekoncentrowania”. Poszukują oni bowiem pracowników zdolnych do natychmiastowych zmian zajęć, błyskawicznej reakcji na nowe potrzeby rynku. Powinno się mówić o „niedostatecznej zdolności do zmiany zadań” (*task switching deficit disorder*, TSDD) jako o braku predyspozycji do podjęcia pracy. Peter Mausek wysunął nawet hipotezę, że warunki życia w epoce informatyki spowodowały powstanie nowej wersji kultury zbieracko-łowiczej. Wymaga ona takich zdolności jak czujność i umiejętność możliwie szybkiego przenoszenia uwagi z jednego obiektu na drugi. Taką właściwość musieli posiadać praludzie, gdy prowadzili koczowniczy tryb życia. Koncentracja uwagi była cechą osadniczego trybu życia, a tym samym należała do epoki przedcyfrowej¹⁴.

Inną cechą przekazu internetowego jest jego selektywność. Selektywność jest nieodłączną cechą każdego działania internetowego, co wynika z konieczności rejestrowania danych, doprowadzonych do postaci możliwej do technicznej obróbki. I tak np. zdjęcie czujnika programy komputerowe mogą identyfikować, wybierając zaledwie kilka jego elementów: rozstaw oczu (zwłaszcza wglębenie oczodołów), usta (wysokość, na jakiej się znajdują, szerokość i wysokość warg, ich kolor), brwi (ich grubość, odległość od siebie, szerokość), nasadę nosa (długość nosa i umiejscowienie jego nasady) i kości policzkowe (ich względną wysokość, rozstaw i kształt). Są to te części twarzy, które z biegiem lat życia ulegają najmniejszym przemianom. Komputer potrafi zidentyfikować zdjęcie szybciej niż ktokolwiek – specjaliści do spraw ochrony danych osobowych ostrzegają, że niedługo trudno będzie zachować anonimowość i prywatność, gdziekolwiek umieszczone są kamery, rejestrowana jest grupa ludzi, robione są cyfrowe zdjęcia, choćby za pomocą telefonu komórkowego. Korzystając z programów automatycznego rozpoznawania twarzy, które ściągają dane z serwisów społecznościowych, można uzyskać opis anonimowej fotografii, a więc imię i nazwisko danej osoby, czy jest z kimś w związku, jakiej muzyki chętnie słucha, jakie ma poglądy. Tak więc na podstawie jednego zdjęcia można każdego prześwietlić, sięgając po dane przypadkowo upublicznione, bo raz zamieszczone w zasobach internetowych. O skali tego procederu może świadczyć fakt, że każdego dnia w sieci jest oznaczanych ponad 100 milionów ludzi. Dokonuje się to za pomocą i przy użyciu ogromnej ilości zdjęć różnych ludzi – miesięcznie użytkownicy internetu dodają do sieci trzy miliardy zdjęć. Program opracowany dla rządu Stanów Zjednoczonych dysponuje zasobem 100 milionów zdjęć, precyzyjnie opisanych i powiązanych z danymi osobowymi¹⁵. Każdy z przekazów internetowych tworzących cyberprzestrzeń – obrazkowy, słowny, dźwiękowy – musi być w ten sposób potraktowany. Spotkanie w internecie z innymi ludźmi dokonuje się więc za pomocą i z udziałem elementów rzeczywistości, które oni tworzą i poddają obróbce komputerowej. Dla użytkowników sieci komputerów wzajemne komunikowanie się za pomocą staromodnej metody wykręcania numeru telefonu, który trzeba zapamiętać, czekanie na uzyskanie połączenia i zgoda na jego nienajlepszą jakość jest niezyciowe i zbędne. Komputer umożliwia prawie natychmiastowe połączenie i kontynuowanie kontaktu niezależnie od jego długości – bez zbędnych obciążeń ekonomicznych czy świadomości zajmowania

¹⁴ E. Kaeser, *Co klik, to myk* („Neue Zürcher Zeitung” 27 VIII 2012), „Forum” 2012, nr 40, s. 54–55.

¹⁵ [b.a.], *Rozpoznawanie twarzy*, „Świat Wiedzy” 2012, nr 5, s. 62–65.

komuś linii. Stąd użytkownicy komputera często pozostają na łączącej ich linii (online) w sumie całe godziny, wypełnione długimi okresami głębokiej ciszy, przerywanej jedynie odgłosem stukania po klawiaturze. Możliwe jest również szybkie zerwanie kontaktu, nawet po krótkiej pogawędce (chat). Z pewnością techniczny pośrednik między ludźmi łącząc ich, czyni to w sposób jakby niezauważalny i pozornie nieobecny¹⁶

Pozorna nieobecność komputera i całej sieci, która tworzy wzajemne powiązania między „ja” i anonimowymi „oni”, ma ogromne znaczenie dla budowanej komunikacji. Jednostce łatwiej jest się poddać złudzeniu, że inni są blisko i obok niej. Tworzenie nowej kategorii relacji, czyli wspólnego „my”, przebiega w sposób mało zauważalny przez jednostkę, bez pokonywania trudności, jaką stwarza poczucie obcości wobec innych. Dopiero później, z czasem, okazuje się, że jednak mentalność techniczna ma ogromny wpływ na kulturę moralną. Największą trudnością jest bowiem zachowanie w kontakcie technicznym sfery aksjologicznej, uszanowanie wartości, które wnoszą z sobą inni. Poczucie wartości i odczytanie ich hierarchii wymaga bowiem pełnego spotkania człowieka z człowiekiem, osobowego kontaktu. Wzrost ilości zdobywanej i przechowywanej informacji nie czyni człowieka lepszym¹⁷. Alvin Toffler w słynnym dziele *Szok przyszłości* mówi o podwójnym nieprzystosowaniu się człowieka do stworzonej przez siebie cywilizacji informatycznej. Pierwszym przejawem nieprzystosowania jest nieustanny wysiłek człowieka do zrozumienia i życia w przyjaźni z naturą. Drugim zaś – obcość stworzona przez siebie i szybko zmieniająca się rzeczywistość. Proces ten podobny jest do zjawiska znanego z przyrody: nawet wielkie zbiorniki wodne tracą zdolność oczyszczania się, nie są w stanie „strawić” ogromnej ilości zanieczyszczeń, które wchłaniają. W rezultacie tego zamierają – ginie w nich życie¹⁸.

Nieprzypadkowo Erich Fromm kult techniki wiązał z nekrofilią. Dławi ona zainteresowanie ludźmi, przyrodą oraz organizmami żywymi, rodząc upodobanie do mechanicznych, martwych dóbr, które traktuje się niezwykle poważnie, niekiedy nawet z czułością, dbając o nie, interesując się nimi. Tymczasem świat technicyzowany jest pozbawiony życia, jest jedną z postaci świata śmierci i rozkładu. Człowiek cybernetyczny jest niemal wyłącznie zorientowany korowo – jest człowiekiem monokorowym (*monocerebral man*), czysto racjonalnym. Podchodzi do siebie samego, jak i do świata czysto racjonalnie, dociekając, jakie są rzeczy, na czym polega ich funkcjonowanie, w jaki sposób można je wytwarzać i nimi manipulować. Takie podejście nazywa „postępowym”, pomijając podejście emocjonalne, a rodząc swoisty narcyzm, którego przedmiotem jest on sam, stanowiąc symbiotyczną jedność z maszyną, która go otacza. Maszyny stają się jego „drugą naturą”, która go chroni go i dba o niego. Człowiek cybernetyczny ma skłonność do zachowania się w sposób zrutynizowany, stereotypowy, pozbawiony spontaniczności. Jego cechą jest m.in. brak rozróżnienia między materią martwą a żywą, niechęć do nawiązywania trwalszych związków z innymi ludźmi, używanie języka bardziej dla manipulacji niż komunikacji¹⁹. Nekrofiliczne patrzenie na świat człowieka techniki,

¹⁶ Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przekł. L. Niedzielski, Warszawa 2001, s. 189–222.

¹⁷ Por. M. Iłowiecki, *Jesteśmy snem komputera*, „Spotkania” 1992/1993, nr 52–53, s. 50–52.

¹⁸ Por. S. Wilkanowicz, *Wpływ mentalności technicznej na kulturę moralną*, [w:] *Jakość życia. Człowiek wobec cywilizacji technicznej*, pod red. J. Kruciny, Wrocław 1977, s. 59–71.

¹⁹ E. Fromm, *Anatomia ludzkiej destrukcyjności*, przekł. J. Karłowski, Poznań 1999, s. 383–401 (Biblioteka Nowej Myśli).

o którym mówił już Erich Fromm, znalazło swe dopełnienie w człowieku spotykającym wirtualnie innych, podobnie jak on unikających realnych kontaktów ludzi.

C. SPOTKANIE POZA SPOTKANIEM

W erze informatycznej nastąpiło zdecydowane przededefiniowanie pojęć, zwłaszcza związanych ze sferą intymności i prywatności. Takie terminy jak „tajemnica”, „bliskość”, „kontakt”, „przyjaźń”, a nawet „miłość” w kontekście przekazu komputerowego nabrały nowego znaczenia. Możliwa bowiem stała się rozmowa bez słów, a przy użyciu ikonki i drukowanych liter; znajomość z kimś bez przebywania w jego pobliżu, a więc bliskość z zachowaniem ogromnej odległości od siebie; spotkanie nie musi już zawierać elementu bezpośredniego kontaktu. Wszystkie te pojęcia (i wiele innych, dotyczących relacji międzyludzkich tworzonych za pomocą komputera i łączy multimedialnych) oparte są na przesyłaniu danych, liczbowych informacji o sobie, będących rodzajem statystycznego opisu własnego życia i osoby. W 2012 roku ponad 2 mld internautów, ponad 6 mld abonentów sieci telefonii komórkowej, miliardy urządzeń elektronicznych podłączonych do sieci teleinformatycznych, nieustannie wysyłało dane, produkowało treści skierowane do sieci milionach serwerów. Internetowy serwis wideo – YouTube gromadzi w ciągu minuty 72 godziny filmów nagrywanych przez internautów. Miliard użytkowników serwisu społecznościowego Facebook każdego dnia publikuje ponad ćwierć miliarda zdjęć i wystawia 3 mld „lajków” (najprostsze wyrażenie opinii o notce, fotografii lub filmiku innych użytkowników serwisu). Powstaje w ten sposób nowa era, nazywana już Big Data – epoka wielkich ilości danych, które mają świadczyć o bliskości ludzi, tworzeniu jednej wspólnoty ludzkiej, o wysiłku, by połączyć ze sobą obcych sobie i oddalonych od siebie ludzi²⁰.

Gromadzenie owych danych i pławienie się w nich nie ma jednak wiele ze spotkania i samoubogacania ludzi. Pomimo imponującej ilości zgromadzonych danych ludzie cofają się intelektualnie, gdyż w czasach, gdy wiemy więcej niż kiedykolwiek w historii, coraz mniej myślimy. Przysłóceniu nadmiarem informacji nie mamy czasu ich przetwarzać. Wolimy wiedzieć niż myśleć, co czyni naszą wiedzę bezużyteczną, bezpłodną. W oparciu o nią nie dokonuje się żadna pozytywna zmiana w relacjach międzyludzkich, gdyż zgromadzone zbiory danych pozostają bez idei. Pozostały jedynie spostrzeżenia, które potrafią zaspokoić egoistyczne, a nawet narcystyczne ambicje jednostek, których nie obchodzi nikt inny poza nimi i najbliższym otoczeniem. Poszczególne osoby nie posiadają niczego, czym mogłyby się podzielić ze swymi przyjaciółmi, poza kolejną informacją wyczytaną w internecie. Lecz nie ma już osobistego elementu ofiarowywanego w bezpośrednim kontakcie z innymi²¹. Nastąpiła przy tym „etyczna korozja” informacji. Bez refleksji nad treścią informacji i bez konsultacji jej z innymi obojętna staje się jej wartość. Informacja nabiera znaczenia technologicznego, tracąc walor ludzki, personalistyczny. Możliwość gromadzenia i zdobywania informacji ma większe znaczenie

²⁰ E. Bandyk, *Wrózenie z danych*, „Polityka” 2012, nr 43, s. 68–69.

²¹ N. Gabler, *Koniec świata idei* („The New York Times” 13 VIII 2011), „Forum” 2011, nr 37, s. 18–20.

niż możliwość ich wykorzystania. Pytanie o ich celowość oburza, chociaż powinno leżeć u podstaw sięgania po nie²².

Przesadą okazało się mówienie o „rozumie cyfrowym”, którym to pojęciem próbowano określać ogrom zebranych elektronicznie danych – okazuje się on chimerą, bezkształtną i chaotyczną masą, która już dawno straciła sterowalność. Rozum ludzki funkcjonuje zdecydowanie inaczej niż połączone ze sobą automaty skonstruowane na bazie komputera. Naturalny rozum ludzki ma też swoją ograniczoną pojemność, co nie jest bez znaczenia – nie jest on otwarty na rejestrację nieskończonej liczby danych. Dokonuje selekcji przyjmowanych danych, łatwiej przyswajając jedynie te, które nie są sprzeczne z dotychczasowymi przekonaniem jego właściciela. W ten sposób, poprzez selekcję i porządek w percepcji, dokonuje się kształtowanie osobowości człowieka, sprzężenie w człowieku jego rozumu z emocjami i wolą, co daje pełne, ludzkie walory każdej przyjmowanej prawdzie. W ciągu sekundy do ludzkich zmysłów dociera około 100 mld bitów, lecz umysł ludzki jest w stanie skorzystać i uświadomić sobie tylko jedną milionową część tych informacji. Wybór należy więc do najważniejszych elementów nauczania i dojrzwania człowieka²³. Jest to także cecha funkcjonowania wszystkich organizmów żywych, mózgu ssaków czy najprostszej komórki, która przechowuje i przetwarza ogromne ilości danych, lecz nie rejestruje wszystkich, które się pojawiają. Mechanizm internetowy w tym względzie jest sztuczny i odbiega od naturalnych tendencji obecnych w przyrodzie. Przesadą jest więc mówienie o próbach zbudowania „sztucznego mózgu”, gdyż sama koncepcja tej konstrukcji odbiega od zasadniczej i naturalnej funkcji natury. Technika opiera się na innych zasadach niż przyroda, może być jej dopełnieniem czy wspomaganie, ale nie może jej zastąpić bez redukcji bogactwa zjawiska życia. Podobnie pomyłką jest techniczne traktowanie natury, czego przykładem może być pierwszy biokomputer, skonstruowany w 1994 roku przez amerykańskiego informatyka i biologa Leobarda Adlemana. Jego celem było takie „zaprogramowanie” cząsteczek DNA, by dzięki odpowiednim enzymom rozwiązywały one logiczne zadania²⁴. Przeszkodą do tego typu działań jest „wirus nadmiaru”, który pojawia się w każdym komputerowym otwarciu percepcji świata. Granice nauki i techniki są wyznaczone przez ograniczenia w ludzkiej zdolności rozumienia, które jest osadzone w ludzkiej naturze²⁵.

Podobne ograniczenia dotyczą kontaktu z ludźmi. Psychologia oblicza, że liczba osób, z którymi człowiek jest w stanie nawiązać prawdziwe relacje, jest ograniczona do 150 osób. Nadmiar kontaktów prowadzi do ich powierzchowności i tymczasowości. Wobec 150-osobowej grupy jednostka jest w stanie w miarę racjonalnie strzec swej intymności i prywatności. Tymczasem w samych Stanach Zjednoczonych ponad 90 proc. uczniów i studentów korzysta z różnych portali społecznościowych, zwiększając bez limitów liczbę kontaktów. Ich nadmiar prowadzi do komercjalizacji samych kontaktów (ocenie ich pod kątem: „czy on się opłaca?”), a jednocześnie pogłębienia skrajnego indywidualizmu wielu płytkich relacji z większością „facebookowych” znajomości. Sami internauci oceniają, że zdecydowana większość znajomych z internetu to „powierzchni znajomi”

²² Por. J. Bańka, *Przeciw szokowi przyszłości*, Katowice 1977, s. 381–387.

²³ Por. M. Maciejewska, *Zanim coś pomyślisz, dobrze się zastanów*, „Przekrój” 2012, nr 43, s. 26–29.

²⁴ Por. T. Rożek, *Komputer, który żyje*, „Gość Niedzielny”, 2012, nr 25, s. 54–55.

²⁵ Por. R. Dubos, *Tyle człowieka, co zwierzęcia*, tłum. H. Wasylkiewicz, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1973, s. 166–172.

(27 proc. w badaniach amerykańskich), a drugą grupę stanowią „aktywni znajomi” (24 proc. to znajomi ze studiów czy z pracy). Tak więc internet może pomagać podtrzymać kontakt, zbudowany jednak na realnym spotkaniu w określonym środowisku życia. Nie może zbudować znajomości i przyjaźni (o takim zjawisku mówiło jedynie 2 proc. badanych użytkowników sieci – znają swych „znajomych” jedynie on-line)²⁶.

Zjawisko poszukiwania kontaktów z innymi w sieci jest przejawem naturalnej potrzeby komunikowania się z innymi ludźmi, by być dostrzeżonym, docenionym, poznawać innych, uwalniać się z poczucia osamotnienia. Niestety jest to budowanie jedynie fikcyjnych więzi. Mimo że wirtualne więzi absorbują użytkowników sieci, zwłaszcza młodych, którzy myślą strony internetowe z osobistym pamiętnikiem, internet ma niewielkie znaczenie dla prawdziwych i trwałych relacji, które można weryfikować jedynie w realnym świecie²⁷. Polskie badania nad aktywnością i przekonaniami młodzieży – przeprowadzone w 2005 roku i zawarte w publikacji „*Biała Księga*” młodzieży polskiej. *Dwie prawdy o aktywności* – wskazują, że aż 77 proc. młodzieży deklaruje, że więcej dowiaduje się od swoich kolegów lub z internetu niż od bliskich dorosłych. W Warszawie tylko 6 proc. młodzieży uważa nauczycieli za ważne źródło informacji. Tylko 10 proc. wymienia szkołę jako instytucję właściwie rozwiązującą ich problemy (gdy aż 42 proc. dorosłych jest przekonanych o dużym znaczeniu szkoły dla swych dzieci). Młodzież nie przejmuje się bezrobociem, które szczególnie jej zagraża (dostrzega ten problem 10 proc. młodych, gdy 65 proc. dorosłych deklaruje ten problem jako poważny dla młodzieży). Dorosli w 39 proc. sądzą, że problemem młodzieży jest niska jakość relacji międzyludzkich, gdy podobnie myśli tylko 5 procent młodych²⁸. Widać radykalnie odmienną ocenę świata i relacji międzyludzkich między dorosłymi a młodzieżą. Wielu wskazuje na tę rozbieżność jako efekt wpływu technik komputerowych. Badania te potwierdzają, że internet nie stał się wystarczającym instrumentem do kreowania więzi międzyludzkiej i budowania relacji między jego użytkownikami.

W ścisłym znaczeniu komunikacja (łac. *communicatio* – uczestnictwo, współdziałanie, łączność, ale też jedność, związek i wspólnota), porozumiewanie się jest relacją między jednostkami. To przede wszystkim percepcja, która implikuje świadome lub nieświadome przekazywanie wiadomości, których celem jest poinformowanie jednostki albo grupy odbiorców. Podczas tej czynności ma miejsce wzajemne oddziaływanie nadawcy i odbiorcy komunikatu i dochodzi do sprzężenia zwrotnego²⁹. Komunikacja interpersonalna rozumiana jest w tym sensie jako proces, dzięki któremu jednostka przekazuje i otrzymuje informacje w bezpośrednim kontakcie z inną osobą. Wynika z relacyjności jako przymiotu osoby ludzkiej. Owa relacyjność może przybierać różną postać: być równoległą (np. między rówieśnikami), hierarchiczna (dziecko–rodzic), doraźna (klient–sprzedawca). Zawsze jednak dotyczy spotkania przynajmniej dwóch ludzi. Komunikacja ma na celu zadziernięcie więzi, podtrzymywanie jej, rozwijanie i pogłębianie. Obecność drugiego człowieka zawsze prowadzi do pojawienia się jakichś relacji, choćby chwilowych, doraźnych i płytkich. W tym rozumieniu pojęć „komunikacja wirtualna”

²⁶ A. M. Manago, T. Taylor, P. Greenfield, *Me and my 400 friends: the anatomy of college students' Facebook networks. Their communication patterns and well-being*, „Developmental Psychology” 2012, nr 48, s. 369–381.

²⁷ Por. M. Dziewiecki, *Fikcyjne więzi*, „Wychowawca” 2012, nr 6, s. 11.

²⁸ Za: E. Bendyk, *Bunt sieci*, Warszawa 2012, s. 163–165 (Biblioteka Polityki).

²⁹ Por. N. Sillamy, *Słownik psychologiczny*, przeł. K. Jarosz, Katowice 1995, s. 125.

dotyczy rzeczywistości „wirtualnej”, czyli możliwej, mogącej zaistnieć, która kojarzy się z czymś nie do końca prawdziwym i rzeczywistym. Określa pewną rzeczywistość osnutą iluzją symulacji komputerowej, czymś wygenerowanym, zaprojektowanym. Rzeczywistość wirtualna jest rodzajem symulacji wizualnej i dźwiękowej, która dotyczy sytuacji, miejsc i osób. W tym rozumieniu „relacje wirtualne”, dokonujące się przy użyciu komputera zawierają elementy symulacji i projektowania. Internet, jeżeli dopełnia i wspomaga lub pogłębia relacje międzyludzkie, odgrywa rolę budującą, kreatywną. Jeżeli jednak relacje wirtualne wyręczają lub zastępują relacje międzyludzkie, stają się czynnikiem zaniku ludzkich więzi, zubażają łączące ludzi relacje, prowadzą do izolacji człowieka, zamykając go w świecie wirtualnym³⁰.

Korzystanie z internetu jest więc takie, jakie wynika z traktowania go przez człowieka. Wspomaga spotkania między ludźmi lub je niszczy, ale zawsze ma na nie wpływ. Nie może nic dodać do istoty kontaktów międzyosobowych, ale może je ubogacić drobnymi elementami, które da się przełożyć na prosty język komputerowy. Pamięć o tych ograniczonych możliwościach wirtualnej rzeczywistości pozwala zachować dystans do tego, co oferują nowe technologie cyfrowe.

³⁰ E. Cudak, *Relacje wirtualne relacjami międzyludzkimi...?*, [w:] *(Bez)radność wychowania...?*, pod red. Z. Marka, M. Madej-Babuli, Kraków 2007, s. 37–48 (Biblioteka Horyzontów Wychowania).