

Sylwia Galij-Skarbińska*

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

CZŁOWIEK W EPOCE INTERNETU

Od „galaktyki Gutenberga”¹ po Internet.

Człowiek i cyberprzestrzeń

Marshall McLuhan wyróżnił w całej długiej historii cywilizacji dwa przełomy. Pierwszy z nich rozpoczął się wraz z wynalezieniem przez Sumerów pisma, a ostatecznie dokonał się w epoce Gutenberga i rozpowszechnienia druku. Drugi zaś to moment, w którym pojawiły się najpierw elektryczne, a następnie elektroniczne środki masowego przekazu, czyli radio, telewizja, telegraf. W rzeczywistości zatem dzieje cywilizacji i kultury można podzielić na trzy epoki: słowa mówionego, słowa pisanego oraz mediów elektrycznych, a później elektronicznych.

Jedną z poważnych konsekwencji pojawienia się pisma była zmiana charakteru kontaktów międzyludzkich. Komunikacja weszła na wyższy poziom. Pismo zmieniło stosunki między ludźmi i ich sposób myślenia. O ile w kulturach słowa mówionego potrzeba była całościowego zaangażowania się człowieka w społeczeństwie, a kontakty interpersonalne miały charakter bezpośredni, o tyle wraz z wynalezieniem pisma relacje między ludźmi stały się w niektórych dziedzinach upośrednione. Owa pośredniość jest ważna, gdyż sprawiła, że zaczęła pojawiać się specjalizacja. Oznaczało to ograniczenie dostępu do niektórych ról i funkcji społecznych. Kontakty osobiste zostały zastąpione słowem pisanym. Wynalezienie środka „transportu” komunikacji należało do ważniejszych warunków rozwoju cywilizacji.

McLuhan pisał, że pojawienie się druku pozwoliło na zmianę z „człowieka ucha na człowieka oka”². Głównym receptorem stał się wzrok. Wynalazek Gutenberga sprawił, że zaczęło dominować myślenie abstrakcyjne, analityczne,

* **Sylwia Galij-Skarbińska** – doktor nauk humanistycznych w zakresie politologii, adiunkt w Katedrze Konfliktów Politycznych na Wydziale Politologii i Studiów Międzynarodowych UMK. Zainteresowania badawcze dotyczą: najnowszej historii Polski, kwestii związanych z ustrojem, funkcjonowaniem państwa i społeczeństwa. W tym obszarze pozostaje w szczególności historia bezpieczeństwa wewnętrznego w okresie PRL i po roku 1990.

¹ „Galaktyka Gutenberga” nawiązuje do tytułu książki Marshalla McLuhana pod takim samym tytułem.

² J. Bobryk, *Świadomość człowieka w epoce mediów elektronicznych*, Warszawa 2004, s. 75.

które stało się bazą dla nauki. Koniec tej epoki stanowiło pojawienie się mediów elektrycznych, takich jak telegraf, radio, telewizja. Przekaz linearny przestał wystarczać.

McLuhan przewidział, do czego będą zmierzały przemiany społeczne w epoce mediów elektronicznych. Ich głównym celem miało być dążenie do ujednoczenia, zniesienia podziałów na centrum i peryferie, „likwidacji” starego świata i stworzenia nowej, „globalnej wioski”. Uważał, że człowiek epoki druku w czasach mediów elektronicznych będzie oszołomiony wielością, szybkością i jakością przekazu. Zbombardowany informacją przyjmie postawę uległości wobec mediów.

Choć McLuhan mówił tylko o tradycyjnych mediach: prasie, radiu, telewizji, to równie dobrze można odnieść jego słowa do coraz szybciej rozwijającego się czwartego medium – Internetu.

Kiedy w 1945 r. w Anglii i Stanach Zjednoczonych pojawiły się pierwsze komputery, będące w rzeczywistości wielkimi kalkulatorami, nikt nie przypuszczał, że w ciągu kilkudziesięciu lat się upowszechnią. Zwłaszcza że początkowo system był wykorzystywany tylko i wyłącznie w armii. W latach sześćdziesiątych zmodyfikowane komputery weszły do użytku powszechnego. W 1965 r. Thomas Merrill i Lawrence G. Roberts za pomocą linii telefonicznej połączyli dwa komputery: TX-2 w Massachusetts i Q-32 w Kalifornii, tworząc pierwszą najprostszą sieć komputerową³. W 1969 r. w ramach badań wojskowych powstała pierwsza sieć stworzona przez amerykańską agencję rządową Advanced Research Projects Agency. Początkowo wykorzystywano ją do komunikacji między naukowcami – głównie do przesyłania listów elektronicznych i pracy nad projektami.

W 1971 r. sieć ta połączyła piętnaście instytucji rządowych i akademickich. Rok ten należy uznać za przełomowy, bowiem Ray Tomlinson opracował wówczas pierwszy program do wysyłania wiadomości e-mail. W 1973 r. powstała sieć połączeń międzynarodowych z Wielką Brytanią i Norwegią. Na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych nastąpił proces łączenia różnych sieci komputerowych. W szalonym tempie wzrastała liczba osób i komputerów przyłączanych do sieci. Pojawienie się na rynku komputera osobistego to zjawisko jeszcze pogłębiło. To z kolei wymusiło nowe opracowania. Technologie numeryczne zbudowały cyberprzestrzeń, umożliwiającą m. in. kontakty towarzyskie, komunikację, zabawę, naukę, przeprowadzanie transakcji.

Dla Polski przełomowym momentem była jesień 1991 r. Kilka miesięcy wcześniej ruszyła opracowana przez Tima Bernersa-Lee sieć World Wide Web oparta na systemie odnośników miejsca internetowego. Na początku polski Internet zarezerwowany był tylko i wyłącznie dla ośrodków akademickich, a jedynym ope-

³ B. Dziadzia, *Wpływ mediów. Konteksty społeczno-edukacyjne*, Kraków 2007, s. 70.

ratorem był NASK⁴. Dopiero w 1996 r. Telekomunikacja Polska S.A. uruchomiła specjalną linię, a potem zaczęła świadczyć usługi dostępu łączy stałymi. Od tego momentu nastąpił olbrzymi przyrost indywidualnych użytkowników Internetu.

Sieć jest wszechogarniająca. To, co do niedawna zdawało się jeszcze zarezerwowane dla filmów typu science fiction, staje się już teraz rzeczywistością, której jesteśmy świadkami. Internet wkracza i anektuje wciąż kolejne obszary. Sieć w różnym stopniu towarzyszy nam w wielu dziedzinach życia. Ci, którzy chcieliby żyć poza nią, zostaną prędzej czy później skazani na banicję z bardzo, jak się okazuje, prozaicznych powodów. Można się zastanowić, co stanie się z pracownikiem, który odmówi przyjmowania lub wysyłania służbowej poczty e-mail. Chcąc uniknąć sieci i systemu, nie założymy konta bankowego, nie zapiszemy się do biblioteki, lekarza, spółdzielni mieszkaniowej, nie zaciągniemy kredytu. Clifford Stoll pisał:

Dzisiejsi uzbrojeni w komputery internetowi naganiacze dokonują inwazji na nasze społeczności, oferując Internet jako panaceum, kusząc ucieczką od szarej rzeczywistości. Próbuje nas przekonać, że nie musimy mieć z nimi do czynienia. Nie musimy jeździć do biblioteki, bo książki same spłyną na nasze biurka. Interaktywne media rozwiążą też problemy szkolne naszych dzieci⁵.

Kultura czasów, w jakich żyjemy, oczekuje od nas, abyśmy byli interaktywni. Interaktywność⁶ jest wymuszana na każdym kroku. Derrick de Kerckhove pisał, że „ludzie stali się interaktywni od chwili, kiedy w społeczeństwach postindustrialnych zaczęli pobierać pieniądze z bankomatów – a nie od kasjerek w banku”⁷.

Sieć pozwala nam, bez potrzeby przemieszczania się, pracować, realizować transakcje, robić zakupy, uczyć się, zawierać nowe znajomości, prowadzić życie towarzyskie, przebywać w kilka sekund odległości mierzone w setkach tysięcy kilometrów. Sieć to także globalne wysypisko informacji. Dzięki sieci stajemy się jednocześnie odbiorcami i architektami przekazu. Rozmywa się granica między nadawcą i odbiorcą. Interaktywność pozwala nam na tworzenie informacji. W epoce mediów analogowych projektowanie treści programu należało tylko

⁴ Naukowa Akademicka Sieć Komputerowa (NASK) – sieć komputerowa łącząca ośrodki akademickie i naukowe w Polsce, zarządzana przez zespół koordynacyjny przy Uniwersytecie Warszawskim. Została utworzona w 1990 r. Od lipca tego r. połączona z europejską siecią EARN (ang. *European Academic and Research Network*), od grudnia 1991 r. – z Internetem; składa się z ogólnopolskiej sieci NASK-WAN, umożliwiającej dostęp do Internetu z całego kraju, oraz z sieci metropolitalnej WARMAN, zapewniającej szybką transmisję danych na obszarze Warszawy. Rozbudowa NASK jest prowadzona przez jednostkę badawczo-rozwojową powołaną w 1993 r. przez Komitet Badań Naukowych.

⁵ Cyt. za: D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001, s. 38.

⁶ Interaktywność w systemie multimedialnym polega na oddziaływaniu użytkownika (np. za pomocą myszy, klawiatury, joysticka) na przebieg realizacji programu komputerowego.

⁷ D. de Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, s. 35.

i wyłącznie do producenta. Dzisiaj, dzięki narzędziom i odpowiedniemu oprogramowaniu, tworzenie treści następuje na poziomie metaprojektu, za co także i użytkownicy końcowi mogą się czuć odpowiedzialni.

Multimedialne sieci komputerowe zawierają informacje w postaci tekstów, obrazów i dźwięków. Stanowią one swoisty kolaż. O ile dla człowieka z „galaktyki Gutenberga” ważne było słowo, tekst, o tyle dla człowieka z epoki mediów elektronicznych ważny jest obraz. Wzrastające tempo życia, szybkość transmisji informacji przez Internet i pozostałe multimedia sprawiają, że nie ma czasu na dogłębną analizę treści przekazu. Mcdonaldyzacja⁸ życia sprawia, że społeczeństwo oczekuje krótkich, skondensowanych informacji, które będą już wyrażały opinię na dany temat. W konsekwencji społeczeństwo przestaje być aktywne umysłowo. O ile przyjmuje jeszcze informacje w sposób świadomy lub podświadomy, o tyle działa już w sposób nieświadomy i automatyczny, nie zauważając, że opinie, które podziela, nie są jego, tylko nadawcy przekazu. Urządzenia elektroniczne przejmują szereg czynności poznawczych człowieka, co jeszcze pogłębia jego bierność i potęguje nieświadomość. Jest to sfera, która znajduje się poza kontrolą jednostki, i może stać się sferą irracjonalnych pomysłów. Można tutaj zacytować totalnego krytyka interaktywności Stephena Talbota:

To przez komputery każda działalność ludzka staje się coraz bardziej pasywna i automatyczna, bo w coraz mniejszym stopniu wymaga od nas świadomego uczestnictwa. Interaktywność jest bardzo zręcznym powielanym w rozmaity sposób oszustwem [...].

Często uważa się, że nieformalny charakter komunikacji wspomaganej komputerowo stanowi swoiste odrodzenie bezpośredniości, osobistego charakteru wypowiedzi, zaangażowania i wyrazistości emocjonalnej. Wielu obserwatorów przeciwstawia tę „nową werbalną ekspresywność” komunikacji formalnej, czyli „literackiej, traktując komputery jako narzędzie, dzięki któremu możemy powrócić do wcześniejszych, żywszych i bardziej osobistych form porozumiewania się ludzi między sobą. Wydaje się jednak, że nie należy porównywać werbalnej formy wypowiedzi z wypowiedzią pisemną, ale raczej werbalną komunikację, która miała miejsce w przeszłości, w trakcie osobistego kontaktu twarzą w twarz, z „wtórną werbalnością”, która zastępuje rzeczywistą komunikację formą elektroniczną⁹.

⁸ Nazwa ta dotyczy procesu stopniowego upowszechniania się zasad działania restauracji szybkich dań we wszystkich dziedzinach życia społecznego w Stanach Zjednoczonych i na całym świecie. „Mcdonaldyzują” się sport, edukacja – także ta na poziomie uniwersyteckim, badania naukowe, produkcja przemysłowa, administracja, organizacja wypoczynku, ochrona zdrowia, wychowanie, w zasadzie każda dziedzina życia zbiorowego. Ritzer nazywa to zjawisko „nieracjonalną racjonalnością”, zob. G. Ritzer, *Mcdonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1999.

⁹ S. Talbot, *The Future Does Not Compute. Transcending the Machines in our Midst*, California 1995, s. 17.

Jak dalece komputer i Internet są w stanie wpłynąć na jednostkę i społeczeństwo? Czy komunikacja elektroniczna jest w stanie zastąpić bezpośrednio interpersonalne stosunki i w pełni odtworzyć relacje między ludźmi? W świetle tego, co dzieje się w obecnie w sferze społeczeństwa, można oczekiwać, że jeszcze tylko przez chwilę słowa Arystotelesa, który mówi, że człowiek jest istotą społeczną i poza społeczeństwem nie może istnieć, będą aktualne.

Bardzo ważną kwestią pozostaje badanie wpływu, jaki nowe media elektroniczne mają na jednostkę, a w szczególności na jej psychikę, postawy i zachowania. Jeszcze do niedawna był to zupełnie nieodkryty obszar badań. Obecnie coraz częściej pojawiają się publikacje naukowe, które poruszają te zagadnienia.

I-ludzie. „Wnukowie telewizora”

Stanisław Lem, mimo że nie przewidział powstania Internetu, pisał, iż powstanie „fantomatyka”, technika stwarzająca złudzenie rzeczywistości. My ją nazywamy dzisiaj wirtualną rzeczywistością (Virtual Reality). Czy możliwe jest życie w „Matriksie”¹⁰, bez świadomości, że to tylko świat na niby, egzystujący w naszym umyśle zerojedynkowy zapis rzeczywistości „nierzeczywistej”? Czy jest możliwe wyłączenie świadomości społeczeństwa i przestawienie umysłów na odbiór cyfrowych zapisów odtwarzających świat realny?

Rzeczywistość wirtualna staje się bardzo atrakcyjna. Może stanowić odskocznnię dla zabieganego społeczeństwa. Przed erą Internetu stanowiły ją filmy i telewizja. Każdy ma prawo do obecności w sieci, do pełnego wyboru treści, które chce przekazywać lub dostawać. Warto tutaj przytoczyć myśl cytowanego już wcześniej de Kerckhove: „podczas gdy książki pozwalały ludziom na wprowadzenie informacji do głów, wirtualna rzeczywistość pozwala na zanurzenie w strumień informacji”¹¹. Telewizja i Internet nie stanowią dzisiaj już lustra, w którym ludzie mogą się przeglądać. Wraz z końcem mediów analogowych nastąpił proces odwrotny. Społeczeństwo staje się „imitacją ekranu”¹². Strumień informacyjny zamienia się powoli w wodospad; ma ogromną siłę sprawczą, kształtuje poglądy i opinie swoich odbiorców.

Brak cenzury, dowolność publikacji sprawia, że do sieci włączają się ciągle nowe osoby. Wśród prywatnych użytkowników największym powodzeniem cieszą się te narzędzia, które umożliwiają komunikację: poczta e-mail, fora dyskusyjne, IRC, a także przeglądarki WWW. Stworzono specjalne komunikatory (messen-

¹⁰ Odnoszę się tutaj do filmu braci Wachowskich pod tym samym tytułem (1999).

¹¹ D. Kerckhove, *Inteligencja otwarta*, s. 45.

¹² W. Gogołek, *Manipulacja w sieci w: Manipulacja, Media, Edukacja*, red. B. Siemieniecki, Toruń 2007, s. 355.

gery)¹³. Wszystkie programy opierają się na identyfikacji zarówno nadawcy, jak i adresata.

Krytycy wirtualnej rzeczywistości wskazują na to, że nowoczesna komunikacja zabija dotyk, cielesność i tożsamość jej uczestników.

Sieć gwarantuje anonimowość. Ona z kolei sprawia, że jednostka czuje się swobodnie. W ten sposób zaznacza się wyższość komunikacji wirtualnej nad komunikacją tradycyjną, „twarzą w twarz”. Wymaga ona mniej wysiłku¹⁴. Zachowanie człowieka w rzeczywistości zależy od szeregu czynników: wykształcenia, temperamentu, wyglądu, asertywności, wychowania i osobowości. Podczas rozmowy wpływają one na jakość przekazu. Człowiek, aby wypaść jak najlepiej, musi dołożyć starań i ewentualnie ukryć swoje niedoskonałości. Badania na gruncie psychologii społecznej dowiodły, że zachowanie jednostek ulega zmianie, kiedy rozmawiając ze sobą, są przekonane o tym, że nikt ich nie rozpozna. Ludzie czują się swobodnie, wymieniając swoje myśli, zawierając nowe znajomości. Internet stwarza szansę przewyżnienia ludzkich ograniczeń. Z drugiej strony wygoda zabija coś, co można by nazwać sztuką komunikacji międzyludzkiej w rzeczywistym wymiarze.

Największy odsetek internautów stanowią młodzi ludzie. Być może wpływa na to ich obeznanie i umiejętność obchodzenia się z komputerem i Internetem. To oni też są najbardziej narażeni na uzależnienie się od cyberprzestrzeni. Bywa, że nie potrafią się przystosować do istniejącej rzeczywistości, źle czują się w otaczającym ich środowisku, mają problemy z nawiązaniem kontaktu z rówieśnikami. Sieć zapewnia im komfort wirtualnego przebywania z ludźmi o podobnych cechach charakteru. Niektórzy naukowcy mówią, że w ten sposób kończy się świadomość swojej cielesności. Z chwilą kiedy jednostka zasiada przed komputerem, wyłącza swój umysł, zapomina o własnym ciele i oddaje się bez reszty sieci. Zanika zupełnie potrzeba własnego ciała. Uprawianie sportów ekstremalnych, dziedzin walki jest konsekwencją przebywania w cyberprzestrzeni. Jednostka musi poczuć swoją fizyczną tożsamość¹⁵.

Kwestia porzucania cielesności wywołała sporą burzę w środowiskach naukowych. Przeciwnicy tej tezy mogą mówić słowami Katherine Hayles:

¹³ Chodzi tutaj o takie komunikatory, jak: Tlen, Skype, Gadu-Gadu, ICQ.

¹⁴ Prowadzone na tym gruncie badania udowodniły, że większość internautów, niezależnie od wieku i płci, twierdzi, że jest w sieci anonimowa i bezkarna. Według nich Internet umożliwia łatwe i szybkie nawiązywanie kontaktów; zob. S. Kowalski, *Tożsamość w sieci w: Manipulacja, Media, Edukacja*, pod red. B. Siemienieckiego, Toruń 2007, s. 271.

¹⁵ D. de Kerckhove podaje przykład skoku na bungee jako możliwej rekompensaty części cielesności utraconej w czasie obcowania z siecią. Sam skok, bliskość śmierci, wysiłek, a być może i ból są w stanie przywrócić nam świadomość własnego ciała. Autor opowiada się tutaj za założeniem Stelarcza, że zdajemy sobie sprawę z tego, że mamy ciało dopiero wtedy, gdy coś w nim przestaje funkcjonować.

Często mówi się, że cyberprzestrzeń jest medium odcieleśnionym. Świadcstwa tego możemy znaleźć praktycznie wszędzie [...]. W pewnym sensie jest to prawda: ciało zostaje przecież przed ekranem, nie wchodząc do środka. W innym sensie jest to jednak mylące, ponieważ zaciera się funkcja ciała w kształtowaniu cyberprzestrzeni. W rzeczywistości nigdy nie jesteśmy pozbawieni cielesności. Wszyscy, którzy projektują symulacje VR, wiedzą, że od cech naszej „cielesności” bardzo wiele zależy [...]. Wchodząc do cyberprzestrzeni, nie wyzbywamy się ciała: jest ono bowiem tak samo aktywnie zaangażowane w konstruowanie VR, co w tworzenie realnej rzeczywistości¹⁶.

Fizycznej tożsamości jednostka nie może odrzucić. Może natomiast zmienić tożsamość psychiczną. Nie jest problemem jej totalna zamiana. Pararzeczywistość sprawia, że tożsamość staje się płynna. Jednostka może dowolnie zmieniać swoją płeć, swój wiek, status społeczny, nazwisko, miejsce zamieszkania. W cyberprzestrzeni jednostka może być przywódcą, a w „realu” tylko szeregowym członkiem grupy. Każdą wolną chwilę będzie spędzać w sieci, a nie w świecie rzeczywistym, ignorując i nie starając się odbudować tego, co jeszcze zostało z jej kontaktów z otoczeniem.

Co takiego sprawia, że trudno nam oddzielić rzeczywistość od symulacji? Ciekawą teorię na ten temat wyłożyli Byron Reeves i Clifford Nass. Wprowadzili oni pojęcie „media equation”, czyli utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością. Dowody potwierdzające to zjawisko zdobyli naukowcy dzięki eksperymentom, podczas których odtworzono trzydzieści sześć sytuacji społecznych, tyle że zamiast konkretnych osób i miejsc użyto mediów: „Wnioski z reakcji we wszystkich tych badaniach doprowadziły nas do sformułowania koncepcji utożsamiania mediów z rzeczywistością: media stanowią ekwiwalent rzeczywistości¹⁷”. Szukając odpowiedzi na pytanie, dlaczego jednostki przejawiają w stosunku do mediów społeczne, naturalne reakcje, postawili tezę, że ludzie nie są ewolucyjnie przystosowani do nowych technologii.

Ludzki mózg rozwijał się w świecie, w którym jedynie ludzie przejawiali bogate zachowania społeczne, w świecie, w którym wszystkie postrzegane przedmioty były realnymi przedmiotami fizycznymi. Wszystko, co wydawało się rzeczywistą osobą bądź realnym miejscem, było rzeczywiste.

W ciągu blisko 200 000 lat istnienia gatunku homo sapiens nic poza rzeczywistymi osobami nie przejawiało zachowań społecznych [...]. Współczesne media współdziałają z dawnymi mózgami. Ludzie nie zawsze są w stanie pokonać wszechogarniające przekonanie, że prezentacje medialne są rzeczywistymi ludźmi

¹⁶ N. K. Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999, p. 19.

¹⁷ B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, Warszawa 2000, s. 24–25.

*i przedmiotami. Nie istnieje żaden przełącznik w mózgu, dzięki któremu można by było odróżnić świat rzeczywisty od medialnego*¹⁸.

Ludzie mają trudności z pokonaniem narzucającego im się siłą woli przekonania, że prezentacje medialne są rzeczywistością. Zmiana takiej postawy jest możliwa dopiero w sytuacji, w której jednostka dokona wysiłku i wyzwoli się z pierwotnych automatycznych reakcji. Człowiek, który nie będzie refleksyjnie podchodził do otaczającej go rzeczywistości wirtualnej, siłą rzeczy zacznie ją postrzegać jako stan faktyczny.

Totalne zatracenie się w rzeczywistości, brak refleksji, analizy sprawiają, że „sieciowość”¹⁹ można pociągać za sobą poważne skutki społeczne. Globalizacja i informatyzacja wzmacniają tworzące się wspólnoty wirtualne, osłabiając jednocześnie tradycyjne więzi międzyludzkie. Siłą rzeczy muszą powodować wyrwanie jednostki z rzeczywistości, jej osamotnienie. Jednostce zostaje zabrana pewność miejsca, jakie zajmuje ona w systemie społecznym. Sieć sprawia, że rozmywają się prawa i obowiązki jednostki, a wiele ról przestaje po prostu być potrebnymi. Społeczeństwo sieci, choć niewątpliwie ulega homogenizacji, to tak naprawdę staje się zatowizowane. To jednostki mające swój własny świat, jednostki niczym się tak naprawdę od siebie nie różniące. Każda przy swoim komputerze, zatracająca się w swoim wirtualnym świecie. Taki scenariusz przewidział Raymond Barglow²⁰.

Z jednej strony sieć zwiększa ludzką zdolność do organizowania się i integracji, a z drugiej – podkopuje tradycyjne zachodnie pojęcie niezależnej jednostki. Technika powoli rozmontowuje tę samą wizję świata, którą w przeszłości umacniała²¹.

Słowa kluczowe: Sieć, Internet, cyberprzestrzeń, człowiek, społeczeństwo, uzależnienie.

¹⁸ Tamże, s. 2425.

¹⁹ Terminu takiego użył de Kerckhove w cytowanej już przeze mnie książce: „istota sieciowości leży w interotwartości ludzkich inteligencji w procesie podejmowania wysiłku odkrywania czegoś nowego i innego. Podczas gdy sam Internet ma w sobie elementy sieciowości, globalna pajęczyna charakteryzuje się znacznie wyższym stopniem sieciowości, ponieważ wzbogaca komunikację sieciową o łącza hipertekstowe”.

²⁰ Zob. R. Barglow, *The Crisis of the Self in the Age of Information: Computers, Dolphins and Dreams* (Critical Psychology), London 1994

²¹ M. Castells, *Społeczeństwo w sieci*, Warszawa 2007, s. 38.

Summary

We are living in a time when reality ceases to be significant for the individual, because it can exist in many “realities” through cyberspace. There is no time for reflection and separating fiction from the truth, which is bewildered by the media, media quality and speed of information delivery. The network is slowly becoming so powerful a substitute for reality that an individual can put on masks and adopt roles they would never choose in reality. The network is blurring the rights and obligations, and numerous roles are simply no longer required. On the one hand, society is becoming homogeneous, or rather atomized. Everyone, at their own computer, losing grasp of reality in the virtual world.

Keywords: *network, internet, cyberspace, man, society, addiction.*

Bibliografia

Opracowania

- Barglow Raymond, *The Crisis of the Self in the Age of Information: Computers, Dolphins and Dreams (Critical Psychology)*, London 1994
- Bobryk Jerzy, *Świadomość człowieka w epoce mediów elektronicznych*, Warszawa 2004.
- Castells Manuel, *Społeczeństwo w sieci*, Warszawa 2007.
- de Kerckhove Derrick, *Inteligencja otwarta*, Warszawa 2001.
- Dziadzia Bogusław, *Wpływ mediów. Konteksty społeczno-edukacyjne*, Kraków 2007.
- Gogołek Włodzimierz, *Manipulacja w sieci*, w: *Manipulacja, Media, Edukacja*, pod red. Bronisława Siemienieckiego, Toruń 2007
- Hayles N. Katherine, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago 1999.
- Manipulacja, Media, Edukacja*, pod red. Bronisława Siemienieckiego, Toruń 2007.
- Reeves Byron, Clifford Nass, *Media i ludzie*, Warszawa 2000.
- Ritzer George, *McDonaldyzacja społeczeństwa*, Warszawa 1999.
- Talbot Stephen, *The Future Does Not Compute. Transcending the Machines in our Midst*, California 1995.