



Samotność w dobie cyfryzacji

Mgr Mateusz Szast – DOKTORANT KUL

ur. 7 lipca 1987 roku w Nisku, w r. 2000 ukończył szkołę podstawową a następnie Publiczne Gimnazjum im. Orłąt w Rudniku n/Sanem. Egzamin dojrzałości w 2006 r. po czym studia z prawa w roku następnym z socjologii. Absolwent Podyplomowych Studiów w Zakresie Komunikowania Społecznego i Dziennikarstwa na Wydziale Nauk Społecznych KUL oraz socjologii w Stalowej Woli. Obecnie student prawa UMCS oraz doktorant Wydziału Nauk Społecznych KUL. Od czterech lat przewodniczący Koła Naukowego Studentów Socjologii „Societas”, członek Komisji Rewizyjnej OSP Kopki, lektor w rodzinnej Parafii Św. Marcina w Kopkach, członek Interdyscyplinarnego Koła Naukowego „Nowoczesne Kształcenie” KUL w Stalowej Woli. Organizator i uczestnik wielu konferencji naukowych. Zainteresowania naukowe: psychologia społeczna, komunikacja społeczna, Public Relations, socjologia polityki oraz migracje ludności.

W każdej chwili do człowieka dociera bardzo dużo informacji poprzez różne kanały. Począwszy od rozmów, telewizję, internet, reklamy, billboardy, rozgłośnię radiowe na biuletynach kończąc. Wymuszają one na człowieku dokonywanie wyborów, hiperwyborów ponieważ nie jest on w stanie przetworzyć w ciągu doby informacji, które doń docierają. Mamy do czynienia ze społeczeństwem informacyjnym bombardowanym ilością komunikatów, ofert, które stają się chaosem i szumem egzystencjalnym. Według teoretyka komunikowania społecznego i masowego, Tomasza Gobana Klasa ludzie reagują na takie sytuacje w dwojaki sposób: Po pierwsze przechodzą od przekazu do przekazu (przeskakiwanie po kanałach w telewizorze, przeglądanie gazet, stron w internecie) oraz drugi sposób, który polega na trzymaniu się swoich starych przyzwyczajzeń polegających na słuchaniu jednego kanału w radio, oglądaniu kanału telewizyjnego itp. Nowe media

mogą być zatem ochoczo przyjmowane bądź odrzucane przez odbiorców. Jednak obserwowane dorzucenie przeważnie przez pokolenie ludzi starszych niekiedy nie będzie miało miejsca, ponieważ jak alarmują socjologowie przemijalność życia pozostawi jedynie fanatyków nowych zdobyczy techniki na rzesz odbiorców tworzących swoista cyberprzestrzeń¹.

Na temat cyberprzestrzeni jak również nowych społeczeństw wyłaniających się w wyniku rozwoju technologii napisano już wiele. Przytoczenie całości materiału dotyczących kwestii wpływu techniki na zmiany społeczno - osobowościowe człowieka zajęłoby ogromne poleć znaków i słów toteż wyjaśnienie wszystkiego jest zgoła niemożliwe.

Na podstawie szacunków Ministerstwa Administracji i cyfryzacji, szacuje się, że w 2011 roku w Polsce z internetu stacjonarnego korzystało ponad 6 mln użytkowników, z Internetu mobilnego 3,5 mln użytkowników. W 2011 r. w Polsce było

¹ Zob. T. G. Klass, *Media i komunikowanie masowe*, Warszawa 2006, s. 302.

ponad 6,2 miliona stałych łączy szerokopasmowych, około 3,5 miliona bezprzewodowych łączy szerokopasmowych, 2/3 gospodarstw domowych posiadało komputer i dostęp do Internetu, z czego ponad 80% dostęp szerokopasmowy. Dane zamieszczone na stronie internetowej Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji przewidują wzrost dostępu do internetu Polaków w 2012 roku w podwojonej liczbie².

Zatem produktem ponowoczesności są przemiany systemie aksjologiczno - narmatywnym obejmujące aspiracje, cele życiowe, indywidualność na rzecz kreowanego przez siebie człowieka, gdzie technologia informacyjna i jej powszechność wiedzy niezaprzeczalny prym³. To też społeczeństwo informacyjne przez ostatnie lata jest przedmiotem badań medioznawców, psychologów oraz socjologów. Uważają oni, że u podstaw rewolucji technologicznej stoi upowszechnienie magnetowidów, kaset wideo, przekazu satelitarnego (telewizja, radio, telekomunikacja), następnie wykorzystywaniem komputerów, aż w końcu internetu i telefonii komórkowej. Jest to produkt zaawansowanej nauki, technologii⁴, która została jeszcze bardziej rozwinięta u schyłku XX wieku. Nastąpił czas kolejnego cyfrowego przełomu o charakterze ewolucyjnym. Postępująca globalizacja i rozwój technik cyfrowych generują nowe wyzwania dla mediów, które charakteryzują się wolno-

ścią i pluralizmem. Naukowcy stwierdzają bezpośredni związek między procesami globalizacyjnymi a rozwojem społeczeństwa informacyjnego, które jest zinformatywowane we wszystkich aspektach życia, od społecznego po gospodarcze⁵. Następujące zmiany rzeczywistości zapisanej systemem zerojedynkowym z możliwościami gromadzenia i przetwarzania dużej ilości danych oraz sprawnego transferu w dowolny zakątek ziemi spowodowały ekstazę komunikacji zwaną cyberprzestrzenią⁶.

Pojęcie cyberprzestrzeni pojawiło się po raz pierwszy w 1984 roku kiedy to Wiliam Gibson określił nim „podłączenie ludzkiego mózgu do globalnej sieci komputerowej i doświadczania nowej formy rzeczywistości wirtualnej (VR)”⁷. Wirtualna rzeczywistość lub cyberprzestrzeń, e rzeczywistość, cyfrowa rzeczywistość pozwalają na doświadczenie przez człowieka sztucznej świadomości. Techniki multimedialne łączące dźwięk, obraz (obecnie trójwymiarowy), dotyk, powodują, jak to nazwał Wiliam Gibson halucynacją bowiem w sieci nie ma liniowości, człowiek dowolnie kompiluje swój czas (po sobocie następuje niedziela), natomiast w cyberprzestrzeni sytuacja wygląda nieco inaczej gdyż jest kreowana przez użytkownika (po sobocie może w jego umyśle być wtorek). Niekiedy problemem staje się powrót do normalnego życia w którym sensoryczność i biologiczność staje się podstawą egzystencji

² Zob. „Społeczeństwo informacyjne w liczbach”, Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji, <http://www.mg.gov.pl> (15.11.2012)

³ Zob. K. K. Przybycień, *Quo vadis Homo Interneticu?*, w: J. Daszkowska, M. Rewera, *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, Warszawa 2010, s. 188.

⁴ Zob. W. Dudek, *Nowe media a kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego*, w: M. Gierula, *Środki masowego komunikowania a społeczeństwo*, Katowice 2006, s. 208.

⁵ Zob. tamże, s. 210.

⁶ Zob. K. Baglińska, *Epoka obrazu i technologii*, w: B. Lisowska, *Aspekty kultury współczesnej. Analizy i interpretacje wybranych zjawisk*, Łódź 2011, s. 202.

⁷ Zob. tamże.

jednostki⁸. Owa „narkotyzująca” funkcja mediów poprzez wykorzystane sterowania myśli za pomocą symulowania rzeczywistości w grach komputerowych, gdzie wprowadzono interakcyjność jednostki ludzkiej z komputerem dające impuls do działania lub poprzez programy telewizyjne wykorzystujące techniki perswazji oraz manipulacji prowadzi do sterowania świadomością człowieka bez udziału jego świadomości⁹.

Cyberprzestrzeń ugruntowana jest w rzeczywistości, nie rozpoznawalna sensualnie, ale za pomocą intelektu. Jest coraz bardziej zaborcza, wchodzi coraz głębiej w wszystkie przejawy życia jednostki i steruje nimi. Zaczyna epatować w życiu człowieka, staje się niejako graczem ponieważ nie tyle uczestniczy w tych procesach co potęguje te procesy, kreuje coś nowego, większego, nieuchwyconego. Poznanie rzeczywistości i odkrywanie dróg jej rozwoju poprzez nowe technologie wyłania taki właśnie styl, sposób myślenia i jego organizowania, które odnaleźć można w logice. To właśnie ona stawia poznanie rzeczywistości (procesów racjonalnych) jako prym nad niekiedy ważniejszymi procesami zachodzącymi w społeczeństwach oraz samych jednostkach. Jak zauważa Marian Nowak „należy odnotować fakt wywyższania przez nowe technologie pewnej bardzo specyficznej racjonalności, którą można określić jako „programowanie systemowe”, lub wręcz jako pewien system programowania”¹⁰.

Współczesny człowiek ma kontakt z mediami niemalże od urodzenia, który wraz z jego rozwojem przybiera różne formy oraz różne sposoby ich wykorzystywania. Ich mnogość poprzez świat telewizji, gier, komputera, internetu, telefonu komórkowego oraz łatwość i relatywnie niska cena dostępu, zaspokajalność niektórych potrzeb, funkcjonalność sprawiają, że powstaje nowy świat o swoistych właściwościach, często trudnych do ogarnięcia przez przeciętnego człowieka. Preferując własny opis świata, stosując własny, wypracowany kod językowy tworzą swoiste środowisko, które wyzwala specyficzny styl życia. Styl ten polega na rządzeniu własnymi prawami, intencjami i możliwościami, konkurencją, która wymaga coraz to nowszych zabiegów pozwalających na zatrzymanie odbiorców przy sobie. Podmiot przedstawiany jest w postaci obrazu lub dźwięku¹¹. Stosując własny język, stosując wypracowane przez siebie techniki prezentacji treści starają się przyciągnąć widza, zainteresować go i zatrzymać na możliwe długi czas. Aby tego dokonać stosują przeróżne środki i formy przyciągające klienta stawiając człowieka na najwyższym miejscu na przykład poprzez prezentację wizerunku osób znanych lub grup społecznych. Dzięki środkom manipulacji i perswazji media lansują, przedstawiają bądź negocjują opinie, emocje, funkcje, intencje po to, aby dostarczyć człowiekowi pożywki do funkcjonowania, który niekiedy wbrew swojej woli zostaje uwikłany w pajęczą sieć rzeczywistości wirtualnej¹².

⁸ Zob. tamże, s.303.

⁹ Zob. T. G. Klass, *dz. cyt.*, Warszawa 2006, s. 302.

¹⁰ Zob. M. Nowak, *Logika nowych mediów w wychowaniu dziecka ujęcie antropologiczne*, w: J. Izdebska, *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz ograniczeń*, Białystok 2008, s. 19.

¹¹ Zob. J. Izdebska, *Obraz dziecka w rzeczywistości uzurpowanej aspekty metodologiczne i empiryczne*, w: M. Sokołowski (red.), *(Kon) teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, Tom II, Olsztyn 2007, s. 213.

¹² Zob. tamże, 215.

W dobie tejże wszechogarniającej sieci jawi się jedna z najbardziej znamienitych cech współczesności, zjawisko samotności. Dotyczy nie tyle pojedynczej jednostki, ale staje się niezwykle złożone jako „samotność tłumu”. Istota tego zjawiska jest bardzo złożona. Z socjologicznego punktu widzenia określana jest jako samotność fizyczna lub społeczna charakteryzująca się brakiem więzi naturalnej z ludźmi poprzez życie w luźnych relacjach społecznych lub poza nimi. W sensie psychologicznym jest to stan braku więzi psychicznej bliskiego kontaktu z drugim człowiekiem, który miałby zaspokajać potrzebę uznania, poczucia bezpieczeństwa. Samotność można także rozpatrywać w aspektach moralności jako braku sensu życia, brak sprecyzowanych planów co do dalszego życia, brak ideałów, wartości, najogólniej można nią określić kryzys wartości. Ulegające różnym przemianom konstelacje wartości powodują problem autoidentyfikacji jednostki w otaczającym ją świecie. Jest on zmuszany do podejmowania ciągłego wyboru w ofercie współczesnego życia i często zadaje sobie pytanie: kim jestem? Poczucie samotności może stać się zatem przejawem zróżnicowania wrażliwości na otaczającą człowieka rzeczywistość. Cierpienie z powodu niepodzielenia nastawienia wobec rzeczywistości, pozostawia człowieka samego z własnymi wartościami i podstawową jaką jest wrażliwość na drugiego człowieka i racjonalność relacji

ze światem, który to jest podstawą do kontaktu personalnego¹³.

Chwiejność życia i mnogość problemów skłaniają do zastanowienia nad źródłami tego stanu rzeczy, który ujmowany może być jako twór masowych stylów powstały w wyniku przemian dotychczasowych aspiracji, ideałów, wartości. Styl masowy związany z nowoczesnością i wieloma przemianami społecznymi, geograficznymi, politycznymi i kulturowymi w świecie. Dla przykładu posłużyć mogą migracje, które doprowadziły do powstania nowych struktur społecznych, demokracja daje wiele praw i swobód umożliwiając jednostce możliwość samostanowienia¹⁴. Natomiast globalizacja wraz z wszystkimi aspektami globalizującego się świata w dobie cyberprzestrzeni może prowadzić do powstania nowego typu człowieka, określanego mianem homo ludens, czyli człowieka zabawy i rozrywki, który stara się poświęcić najwięcej czasu wolnego na rozrywkę i zabawę. Rozrywka połączona z konsumpcjonizmem, hedonizmem oraz indywidualizmem kreowana jest przez współczesne media z telewizją i internetem na czele¹⁵.

Właśnie te trzy aspekty samotności mogą, ale nie muszą być przejawem postępu informacyjnego i technologicznego¹⁶ i rozpatrywane przez naukowców z dziedzin: socjologii, psychologii, psychiatrii oraz filozofii a nawet etyki czy teologii¹⁷ pojmowanego jako izolacja pozbawiona

¹³ Zob. M. Grabowski, *Samotność w świecie wartości*, w: P. Domeracki, W. Tyburski (red.), *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*, Toruń 2006, s. 496.

¹⁴ Zob. J. Daszykowska, M. Rewera, *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, Warszawa 2010, s. 175.

¹⁵ Zob. B. Więckiewicz, *Konsumpcjonizm jako nowy styl życia współczesnego społeczeństwa polskiego*, w: J. Daszykowska, M. Rewera, dz. cyt., Warszawa 2010, s. 181.

¹⁶ Zob. J. Gajda, *Trzy aspekty samotności jako determinanta stylu życia i uczestnictwa w kulturze*, w: P. Domeracki, W. Tyburski (red.), dz. cyt., Toruń 2006, s. 181.

¹⁷ Zob. D. Ślęczek- Czakon, *Samotność, osamotnienie, odosobnienie. W poszukiwaniu wartości samotności*, w: P. Domeracki, W. Tyburski (red.), dz. cyt., Toruń 2006, s. 509.

kontaktów emocjonalnych i społecznych z ludźmi, które są nieodzownym elementem prawidłowego funkcjonowania w społeczeństwie. Samotność towarzyszy człowiekowi w różnych zakresach i różnych etapach życia. Narodziny są pierwszym przejawem samotności, kiedy to młody człowiek zostaje odcięty od pępowiny matki co sygnalizuje płaczem¹⁸, podczas okresu dorastania i wejścia w życie dorosłe odcina się od bliskich podążając własnymi ścieżkami na śmierć kończąc kiedy to człowiek odchodzi z tego świata często w samotności. Zjawisko samotności ujmowane jest jako sytuacja przejawiająca się izolacją, brakiem towarzystwa, stanem w którym jednostka jest odosobniona oraz uczuciem, przeżywaniem samotności¹⁹.

Socjologowie rzadko używają pojęcia samotność ponieważ w ich rozumieniu przybiera on postać problemów wyobcowania, alienacji, dehumanizacji, wykluczenia, wykorzenienia, niesprawiedliwości i dyskryminacji. Interdyscyplinarne ujęcia tego zjawiska upatruje jego przyczyn w wzroście mobilności społecznej, procesów urbanizacji, zmiany modelu rodziny, wpływ środków masowego przekazu. Zatem naukowcy z pogranicza socjologii i filozofii cywilizacji są zgodni co do krytyki społeczeństw nowoczesnych i ponowoczesnych, jako rzeczywistości, której jednym z produktów może być właśnie samotność²⁰. Ofertą cyfryzacji stało się odejście od tradycyjnych form aktywności na rzecz wysyłania wiadomości pocztą elektroniczną, robienia zakupów, czytania książek, prasy, prowadzenia szeroko zakrojonych

badania naukowych, a nade wszystko poznawania wirtualnych przyjaciół. Jednym z mediów, które te możliwości udostępnia jest internet. Wedle założeń wirtualna komunikacja oraz szybkość przesyłania informacji miała za zadanie usprawnić komunikację międzyludzką, ale w praktyce wygląda to inaczej.

Dostępna literatura przedmiotu następująco opisuje przeciętną osobę korzystającą w dużej ilości z mediów masowych. Są to z reguły osoby młode, przeważnie introwertyczne (zamknięte w sobie), dobrze posługując się urządzeniami umożliwiającymi dostęp do medium, która także lubi interaktywnie spędzać wolny czas. Do tej grupy należą także osoby przepracowane, samotne, niekiedy odrzucone przez społeczeństwo, które dzięki sieci zachowują swoją anonimowość. Aktywnie poszukując kontaktów, kreuje swój obraz na jednostkę o wyidealizowanych przez siebie walorach dzięki czemu czują się akceptowane i potrzebna. Sieć, media są często pretekstem do odkładania „na później” ważnych zadań, obowiązków, są ucieczką przed problemami, sposobem poprawy humoru bądź odreagowania stresu²¹.

Psychologowie alarmują, że fascynacja cyfryzacją oraz brak kontroli nad czasem poświęcanym nowym mediom powoduje okropne skutki w funkcjonowaniu jednostki. Da najważniejszych skutków społecznych należy zaliczyć przede wszystkim zaburzenia ważnych relacji społecznych w tym rodzinnych (zmniejszenie czasu przeznaczonego dla bliskich i przyjaciół). Przyczyn rozpadu więzi rodzinnych, co

¹⁸ Zob. J. Puczel, *Twórcza samotność dzieci i młodzieży*, w: P. Domeracki, W. Tyburski (red.), *dz. cyt.*, Toruń 2006, s. 569.

¹⁹ D. Ślęczek- Czakon, *dz. cyt.*, w: P. Domeracki, W. Tyburski (red.), *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*, Toruń 2006, s. 511.

²⁰ Zob. tamże.

²¹ Zob. K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Poznań 2007, s. 37.

w konsekwencji prowadzi do osamotnienia, szukać można także w elementach, które dla innych mogą mieć pozytywne znaczenie. Ograniczenie wysiłku jednostki oraz skrócenie czasu przeznaczonego do wykonania pewnych czynności, a także obniżenie kosztów związanych z poszczególnymi czynnościami prowadzi paradoksalnie do eliminacji człowieka z życia społecznego, a w przypadkach skrajnych samo odrzucenie społeczeństwa przez jednostkę na korzyść splotonych relacji cyberprzestrzennych²². Skutki zawodowe charakteryzowane poprzez oderwanie od świata realnego na rzecz świata sieci prowadzą do kolejnego, gorszego skutku jakim jest wyizolowanie społeczne i postępująca samotność. Innymi problemami są zaniedbania obowiązków szkolnych, pracowniczych co z kolei powoduje utratę pracy, powtarzanie przedmiotów lub roku szkolnego bądź akademickiego jak również kłopoty finansowe. Autorefleksja osób korzystających z mediów skupia się wokół stwierdzenia, że korzystają zazwyczaj za dużo...sporo za dużo. Aktywność dnia codziennego zostaje odepchnięta na dalszy plan lub prowadzi do ich odrzucenia. Nieświadomie człowiek korzysta z nich od chwili rannego otwierania oczu po sen, zarówno w pracy jak i w domu²³. Ważną kwestią jest tak zwana mroczna strona internetu, jak to opisuje Katarzyna Kaliszewska charakteryzując to zjawisko, jako uzależnienie i wciąganie swoich odbiorców w pajęczą sieć zależności. Stano-

wi to poważny problem, którego nie należy bagatelizować²⁴.

Zgłębiając literaturę przedstawiającą skutki nadmiernego korzystania z mediów, a nade wszystko internetu, nasuwa się wnioski, że samo wynalezienie i możliwość dostępu do mediów negatywnie wpływa na człowieka.

Następstwa społeczne powodują poważne anomalie podmiotowe przejawiające się poprzez zaburzenia poczucia własnej wartości, zmniejszenie aktywności fizycznej, zmniejszenie potrzeb seksualnych, zaburzenia poznawcze (obsesje na punkcie internetu, gier komputerowych, filmów itp), zawężenie zainteresowań i rezygnacja z hobby, zmiany w zakresie umiejętności komunikacyjnych co prowadzi do deregulacji emocjonalnej i braku kontroli nad własnym zachowaniem. Elementy te są przyczyną samotności i wyizolowania społecznego, która jest wytworem obniżonego lub braku zaangażowania w życie realne i relacje interpersonalne człowieka w otaczającym je świecie. Okna z których miały rozpościerać się niesamowite, fascynujące jednostkę widoki, ale widoki odbierane ich intelektem, który w nieurzędywistniony steruje ich życiem²⁵ stają się tematami uzależnień, ukrywaniem się de-sensytyzacji, czyli odwróżliwiania na sceny agresji, wulgaryzmów i empatii²⁶.

Rzeczywistość medialna w jakiej przyszło żyć współczesnemu człowiekowi stwarza wiele możliwości i szans na rozwój, ale niesie ze sobą wiele zagrożeń na-

²² Zob. M. Nowina Konopka, *Społeczeństwo informacyjne a globalizacja*, w: T. Białobłocki, J. Moroz, W. Nowina Konopka, L. W. Zacher, *Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania*, Warszawa 2006, s. 192.

²³ Zob. K. Stachura, *Sieciowe (nie)codziennosc. Antropologiczne konteksty (nie)korzystania*, w: J. Mucha (red.), *Nie tylko internet*, Kraków 2010, s.168.

²⁴ Zob. K. Kaliszewska, *dz. cyt.*, Poznań 2007, s. 31.

²⁵ Zob. tamże, s. 39.

²⁶ Zob. T. Sosnowski, *Zagrożenia internetu wyzwaniem dla nowych zadań edukacji medialnej*, w: Sokołowski M. (red.), *(Kon) teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje, Tom II*, Wydawnictwo Algraf, Olsztyn 2007., s. 222.

tury psychicznej, społecznej bądź fizycznej. Powszechne stało się już przekonanie, że dzisiejszy świat ulega zmianie i transformacji. W dobie informatyzacji zmianie ulegają także naturalne wspólnoty począwszy od rodzinnych po zwykłe międzyludzkie. Naturą każdego człowieka jest bowiem wspólnotowość, która winna być realizowana bądź poprzez naturalne więzi rodzinne, społeczne, przyjacielskie na koleżeńskich kończąc. Mimo, iż współcześnie duży nacisk kładzie się na relacje intymne, relacje międzyludzkie to daje się zauważyć większa anonimowość i osamotnienie człowieka w tłumie. Dawne pokolenia pochłonięte rutyną dnia, często zapracowane, borykające się zdobyciem podstawowych środków do życia nie miały na tyle czasu, aby zastanawiać się nad sensem relacji interpersonalnych. Człowiek zaczął się nimi interesować w dobie nieprzewidywalności i zmian społecznych zachodzących w społeczeństwach. Wzrost rozwoju technologicznego podkopał filary na których niezmiennie trwały stosunki międzyludzkie²⁷. Filarami tymi było zaufanie, oddanie, troska, bliskość, wrażliwość, czas a przede wszystkim słowo wypowiedane prosto w oczy. Antropologowie, socjologowie i nade wszystko psychologowie są zdania, że człowiek jako istota społeczna na każdym etapie życia potrzebuje więzi międzyludzkich, która jest umiejscowiona bardzo wysoko w hierarchii aksjologicznej człowieka, dlatego sprawdzają się słowa

Francisa Bacona „Najgorszym rodzajem samotności jest brak szczerych przyjaciół”²⁸. Toteż ludzie na próżno poszukują więzi oraz wspólnotowości, często jako alternatywę na obecną sytuację. Zabiegi jakie podejmują w tym kierunku sytuacje te pogłębiają, ponieważ więzi wirtualne są mniej trwałe, płytkie, skupiają inne grupy, często większe, a przede wszystkim są dyktowane prawami i zasadami obowiązującymi na danym rynku medialnym, co nie zawsze koresponduje z oczekiwaniami odbiorców²⁹. Wirtualna rzeczywistość wyzuta z więzi nie angażuje się, charakteryzuje się relacjami konfrontacyjnymi niż uczestniczącymi zaś jej wymiar praktyczny i realny często wypierany jest przez estetyczny³⁰. Dlatego technologia, która de facto miała usprawnić komunikację spowodowała odejście i obniżenie sensu relacji bezpośrednich³¹.

Alarmująca jest także sytuacja ludzi osamotnionych uwikłanych w sidła gier komputerowych lub manii SMSowania, które są następstwem braku zdolności do budowy relacji partnerskich i przyjacielskich. Jak dowodzi literatura przedmiotu nie zdołają oni poprzez te zabiegi zbudować relacji realnych ani wirtualnych³². Krótkie wiadomości tekstowe wysyłane przy pomocy telefonów komórkowych pełniące także funkcje afiliacyjną, zapewniają uludę bliskości, potrzebę afiliacji oraz bycia z innymi przybierając odhumanizowaną formę poprzez swoją bezosobowość, bez

²⁷ Zob. A. Storr, *Samotność. Powrót do jaźni*, Warszawa 2010, s. 30.

²⁸ Zob. tamże, s. 75.

²⁹ Zob. J. Maciaszek, dz. cyt., [w:] J. Daszykowska, M. Rewera, *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, Warszawa 2010, s. 200.

³⁰ Zob. K. Baglińska, dz. cyt., [w:] B. Lisowska, *Aspekty kultury współczesnej. Analizy i interpretacje wybranych zjawisk*, Łódź 2011, s. 203.

³¹ Zob. J. Maciaszek, dz. cyt., [w:] J. Daszykowska, M. Rewera, *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, Warszawa 2010, s. 198.

³² Zob. G. Pelosi, *Na pomoc! Mam cyberdziecko. Podręcznik dla rodziców zagubionych w sieci*, Pelpin 2012, s. 76.

emocjonalność. Same elektroniczne buźki w postaci efemerycznych tworów nie oddadzą w pełni sensu uczuć³³. Znana gra internetowa Second Life dobitnie potwierdza władzę jaką przejmuje cyber rzeczywistość nad człowiekiem. Użytkownik tej gry dzieli swój czas pomiędzy życie realne off-line a wirtualne on-line. Konsekwencją jest nadanie podmiotowości życiu wirtualnemu niż realnemu co powoduje negatywne skutki w funkcjonowaniu jednostki w społeczeństwie. Sama nazwa może wskazywać, że ponowne życie człowieka, niemniej nawet dziecko wie, że człowiek ma tylko jedno życie i jeśli je straci w wyniku swojego błędu to nie będzie mógł powrócić do świata w drugiej rundzie lub innym etapie jak ma to miejsce w grze komputerowej³⁴.

Odmienność kontaktów medialnych, w dobie cyfryzacji od tych realnych można przedstawić poprzez³⁵:

1. Brak doświadczeń sensorycznych. Mimo wykorzystania zmysłu wzroku, słuchu brakuje doświadczenia czysto fizycznego, dominującą formą przekazu pozostaje pismo;
2. Pismo i tekst pisany jako dominująca forma przekazów. Wymiana myśli i zdań przy pomocy poczty elektronicznej, chatów, forów dyskusyjnych, przy użyciu skondensowanych przekazów;
3. Płynność oraz anonimowość. Brak bezpośrednich kontaktów twarzą w twarz oraz ograniczony dostęp do informacji na temat rozmówcy powoduje kreatywność w skrywaniu tożsamości bądź ideologizacja własnych utopijnych aspiracji co do własnej osobowości i własnego „JA”;

4. Zrównanie statusów objawiający się brakiem barier kulturowych i społecznych. Świat wirtualny stwarza równe szanse i możliwości wszystkim użytkownikom niezależnie od pozycji społecznej, możliwości i rasy ponieważ decydujące znaczenie mają kompetencje komunikacyjne (opinię, umiejętności, wytrwałość);
4. Brak granic przestrzennych. Nieograniczone możliwości kontaktu z osobami bez względu na miejsce zamieszkania i odległości geograficzne;
5. Dostępność do wielu kontaktów. Poprzez zastosowanie filtrów, wyszukiwarek można swobodnie dokonywać selekcji w toku interakcji z nieograniczoną liczbą użytkowników sieci;
6. Różne stany świadomości. Tworzenie społeczności określanej mianem „kultur klawiatury”, która stara się urzeczywistniać marzenia sennie bowiem użytkownik, który siedzi przed ekranem komputera steruje rzeczywistością wirtualną za pomocą klawiatury i myszki może doświadczyć innych stanów świadomości co może być przyczyną uzależnień od sieci;
7. Płynność czasowa. Komunikacja przy pomocy sieci może być synchroniczna odbywająca się w tym samym czasie, przykładem może być chat lub komunikatory Gadu- Gadu, oraz asynchroniczna, która polega na opóźnieniu docierających komunikatów poprzez pocztę elektroniczną;
8. Interakcyjność i doświadczenia typu „czarne dziury”. Internetowe znajomości mogą zostać w każdym momencie przerwane, zerwane ze względu na awarię sprzętu, brak łącza bądź wylo-

³³ Zob. M. Mazurek, *Pokolenie 160 znaków, czyli wpływ nowych technologii na relacje międzyludzkie*, [w:] J. Mucha (red.), *Nie tylko internet*, Kraków 2010, s.218.

³⁴ Zob. Ł. Kaprańska, *Wirtualne państwa- zabawa, nostalgia, utopia*, [w:] J. Mucha (red.), *dz. cyt.*, Kraków 2010, s.65.

³⁵ Zob. K. Kaliszewska, *dz. cyt.*, Poznań 2007, s. 17.

gowanie się któregokolwiek z użytkowników co może powodować frustrację, stany napięcia nerwowego oraz złość. Stany te unaoczniają zależność od internetu i świata wirtualnego;

9. Dostępność. Z internetu można korzystać przez całą dobę niezależnie od pory dnia i miejsca w którym się znajduje człowiek;

10. Możliwość gromadzenia danych. Wszelkiego rodzaju kontakty, strony, fora, blogi jak również cenne wiadomości mogą być przechowywane na komputerach bądź serwerach³⁶. Wirtualny świat oferuje wszelkiego rodzaju fora oraz grupy dyskusyjne, które zostały określone przez Stefana Kwiatkowskiego jako „współczesne agora dzieci i młodzieży”, umożliwia prowadzenie dyskusji, wymiany myśli, argumentów jedynie przy pomocy serwera. Zauważono, że ta forma wymiany myśli na platformie wirtualnej staje się niejako zjawiskiem edukacyjnym. Owe fora i panele dyskusyjne umożliwiają także tworzenie profili, biografii dla poszczególnych użytkowników w których prezentowane są cechy charakteru, poglądy, zainteresowania, doświadczenia a także prezentujące kompetencje społeczne³⁷.

Nauczyciele uczulają rodziców na to, że uczniowie coraz mniej ze sobą rozmawiają, natomiast po lekcjach każdy z nich siada przed komputerem. Prowadzi to do nieśmiałości, następnie introwertyzmu. Rodzice zbyt późno dostrzegają zagrożenia rozwijające się w ich dzieciach i zamiast

interweniować często zastępują obdarowywaniem swoich pociech nowymi gadżetami stwarzając podwaliny pokolenia jaskiniowców³⁸.

Autorzy publikacji na temat zagrożeń związanych z masowym wykorzystywaniem dobrodziejstw cywilizacji zwracają uwagę na bardzo ważny element. Chodzi o sytuację, w której osoba wykorzystująca komputer, internet bądź telefon komórkowy zostanie tej możliwości pozbawiona, wtedy jakiegokolwiek kontakty zostaną całkowicie zerwane, a dana jednostka będzie miała problemy adaptacyjne w rzeczywistości³⁹. Wiesław Dudek w swoim artykule na temat nowych mediów przytoczył słowa Wojciecha Cellarego, który uważa, iż największym zagrożeniem jakie niesie za sobą ekspansja mediów elektronicznych w dobie społeczeństwa informacyjnego jest „digital divide”, czyli problem wykluczenia społecznego, które ma polegać na podziale na tych, którzy mają dostęp do cyfryzacji i tych, którzy go nie mają. Społeczeństwo może nie nadążyć za rozwojem, zaczyna się izolować i wyłączać z aktywności społecznej, powiększając dystans i popadając w pustkę samotności poprzez odepchnięcie⁴⁰.

Środowiska naukowców trącą optymizmem z wykorzystania wirtualnej przestrzeni, natomiast humaniści biją na alarm. Wynika to z odmiennego postrzegania efektów swojej pracy. Naukowcy upatrują je w postępie cywilizacyjnym i praktycznym wykorzystywaniu zdobyczy techniki, humaniści zaś w centrum swojej

³⁶ Zob. tamże, s. 18.

³⁷ Zob. S. Kwiatkowski, *Internetowe grupy dyskusyjne- współczesna agora dzieci i młodzieży*, [w:] J. Izdebska, *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz ograniczeń*, Białystok 2008, s. 13.

³⁸ Zob. tamże.

³⁹ Zob. tamże.

⁴⁰ Zob. W. Dudek, *dz. cyt.*, [w:] M. Gierula, *Środki masowego komunikowania a społeczeństwo*, Katowice 2006, s. 209.

działalności stawiają człowieka i jego dobro i szczęście⁴¹.

Więzi cyberprzestrzenne powodują osamotnienie także poprzez brak świadomości użytkowników o tym, że mimo relacji, jakie tworzy na platformie cyfrowej pozostają one pod zasłoną komputera, który stanowi swoistą barierę komunikacyjną, człowiek poznaje przy pomocy emocji i wyobraźni⁴². Granica między światem realnym a wirtualnym ulega zatarciu poprzez właściwości ludzkiego mózgu, który jako rzeczywistość traktuje osoby, zjawiska, rzeczy i obrazy poznane w świecie cyfrowym toteż obrona przed nimi jest niezwykle trudna⁴³.

Na tej kanwie zrodził się paradoks internetu i innych mediów cyfrowych, które z jednej strony są narzędziami wykorzystywanymi do komunikacji z innymi ludźmi, usprawniają ją, powodują, że staje się ona tańsza i wygodniejsza, ale z drugiej zaś strony paradoksalnie jest przyczyną zwiększenia osamotnienia poprzez pogorszenie kontaktów, relacji face to face między znajomymi, przyjaciółmi, rodziną⁴⁴. Z założenia media pozwalają na zintensyfikowanie istniejących stosunków międzyludzkich, przyjacielskich, rodzicielskich poprzez wykorzystanie komunikatorów, telefonię komórkową, a z drugiej strony prowadzą do podziału, fragmentaryzacji społecznej, której skutkiem jest osamotnienie, ponieważ sms i zastosowane w tymże przekazie emotikonki odzwierciedlające uczucia nie są odzwierciedleniem realnego uśmiechu osoby bliskiej, która może poprzez swoją fizyczność wyrazić najskrytsze emocje,

nawet bez użycia słów prowadząc do wyrażania sympatii, bliskości i uczucia⁴⁵. Badania użytkowania nowych mediów prowadzone są dopiero od kilkunastu lat, prezentowane wyniki nie dają możliwości jednoznacznego i definitywnego wskazania na internet i media jako siła sprawcza wszystkich negatywnych zmian zachodzących w społeczeństwach. Niemniej jednak badania potwierdzają hipotezy założone u ich podstaw, że media i ich intensyfikacja są podwalina izolacji ludzkiej⁴⁶.

Badania nad zjawiskiem dotyczącym w sposób szczególny internetu prowadził Robert Kraut, który na próbie 169 respondentów korzystających z sieci odkrył, że użytkownicy internetu (rok, dwa lub dłużej) przejawiali osłabione kontakty z rodziną, przyjaciółmi, zmniejszeniem grona osób bliskich a przede wszystkim zwiększeniem depresji lub chorób psychosomatycznych z powodu osamotnienia. Badania dowiodły, że więzi silne ustąpiły nietrwałym i płytkim.

Gro osób upatrywało w internecie i jego stopniowym upowszechnianiu mnogość oczekiwań związanych z demokratyzacją komunikacji. Nowe medium jakim jest internet uważany był za najbardziej demokratyczne medium dostępne na rynku usług medialnych ponieważ pozwalał na umasowienie odbiorcy, nadawcy co było wcześniej nie do osiągnięcia ze względów technicznych. Zrodziły się idee wspólnotowości co miało być opozycją do postępującego zjawiska atomizacji społecznej. Internet miał służyć umacnianiu więzi międzyludzkich natomiast z drugiej prowadzić

⁴¹ Zob. P. Zawojski, *Cyberkultura, Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010, s.25.

⁴² Zob. tamże, s. 203.

⁴³ Zob. A. Kurzyńska, *Oczekiwania użytkowników wobec Internetu*, w: J. Mucha (red.), *dz. cyt.*, Kraków 2010, s.152.

⁴⁴ Zob. tamże, s.205.

⁴⁵ Zob. Y. Benkler, *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*, Warszawa 2008, s. 370.

⁴⁶ Zob. K. Kaliszewska, *dz. cyt.*, Poznań 2007, s. 33.

do łączenia osób o wspólnych potrzebach i zainteresowanych. Ogromna siła nowego medium wywarła duże znaczenie także dla świata polityki. Wszystkie media, z internetem na czele pełnią obecnie ogromną rolę w komunikacji politycznej poprzez łatwy i stosunkowo tani dostęp do informacji politycznych, możliwości technicznych pozwalających na barwne prezentowanie wizerunków twarzy polityki jak również ich programów politycznych. Proces wkraczania mediów elektronicznych w świat polityki został nazwany „demokratyzacją polityki”, która to demokracja polega na wzrastającej roli mediów w kreowaniu polityki i wodzeni za nos potencjalnych wyborców⁴⁷. Paradoks polityki medialnej w dobie mediów masowych polega na tym, że mimo coraz bogatszej oferty demokratycznych partii politycznych liczba osób aktywnie uczestniczących w życiu publicznym pozostawia wiele do życzenia z przewagą tendencji spadkowych.

Teoretycy komunikacji społecznej dowiedli także znaczącej różnicy między czasem spędzonym przed ekranem monitora i ekranem telewizora. Telewizor umożliwia bierny odbiór przekazu, informacja zostaje odekodowana przez odbiorcę, ale aby kontakt był pełny musi być informacja zwrotna do adresata komunikatu, której w przypadku telewizji brak. Internet umożliwia wymianę myśli ponieważ informacja zostaje odekodowana i odesłana, ale za pomocą kanału, który ją zniekształca i czyni „sztuczną”, isticie praktyczną⁴⁸. Inne badania prowadzone przez Amaniego Etzoniego dowiodły, że użytkownicy internetu znacznie mniej czasu spędzają

przy ekranie telewizora (47%). 25% spośród ankietowanych przyznało, że rzadziej robi zakupy w świecie fizycznym co także może mieć swoje katastrofalne skutki społeczne prowadzące do stopniowego wycofywania się z życia publicznego⁴⁹. Inny paradoks polega także na tym, że weranda życia codziennego zmieniła się w werandę życia globalnego. Rozpatrywać to można na przykładzie więzi sąsiedzkich, „face to face”, kiedy to sąsiedzi dobrze się znają, często rozmawiają, pomagają sobie wzajemnie podczas, gdy w dobie sieci i mass mediów sąsiadem staje się mieszkaniec odległego zakątka świata, z którym nie można wypić herbaty, poplotkować wieczorem na ławce lub w ogrodzie, czy podzielić się swoimi troskami i problemami pełnym przekazem komunikatu, który w większości (znawcy teorii komunikowania twierdzą, że jest to ok 70%) polega na komunikacji niewerbalnej ludzkiego ciała i sensulaności. Łza widziana z odległości przestrzeni intymnej (ok 45 cm.) jest inaczej odbierana jak ta widziana zza szklanego prostokąta generującego pokaźną wiązkę światła⁵⁰. Procesy zmian społecznych dotyczą zatem także szeroko pojętej komunikacji. Nowe modele komunikacyjne przy wykorzystaniu najnowszych zdobyczy techniki nie tworzą wystarczającej podstawy integracyjnej za sprawą swojej asymetryczności. Polega ona na różnicy między nadawcami, a ich odbiorcami (czytelnik, widz lub słuchacz) ponieważ przeważnie audytorium przejawia postawę bierną polegającą na odbiorze. Komunikat staje się także sprofesjonalizowany, czyli tworzony przez specjalnie wyspecjalizowaną gru-

⁴⁷ Zob. H. Kotarski, *Lokalne media elektroniczne i ich wpływ na lokalną politykę*, [w:] M. Sokołowski (red.), dz. cyt., Tom II, Olsztyn 2007, s. 91.

⁴⁸ Zob. tamże, s. 372.

⁴⁹ Zob. tamże.

⁵⁰ Zob. tamże, s. 373.

pę, która przeważnie stosuje kryterium ekonomiczności (zysku) z reklam, odbioru bądź pozyskania jak największego grona odbiorców (nawet komunikatory internetowe). Poza tym przekazy często mają silny wpływ konformizujący człowieka, gdyż przekaz medialny może być instrumentem sankcjonowania i prezentowania zachowań często nieoczekiwanych społecznie (zło, katastrofy, nieprzyjemności podczas gdy odbiorca niejednokrotnie chciałby zobaczyć, usłyszeć, przeczytać miłe informacje)⁵¹. Człowiek zostaje opanowany przez zło oraz negatywizm świata przez co żyje w psychozie strachu i wyeliminowania. Komunikacja medialna stojąc w opozycji do tradycyjnych form komunikowania ma charakter publiczny w której uczestniczyć może każdy dysponujący odpowiednim sprzętem to umożliwiającym przy zachowaniu swojej anonimowości, z drugiej zaś strony pozbawiony jest mechanizmu kontroli społecznej poziomu instytucjonalnego i jakże ważnego emocjonalnego. Brak owej kontroli wyprowadza człowieka z równowagi tworząc wokół niego pustkę egzystencjalną jak również tradycyjne mechanizmy identyfikujące z rolami społecznymi, pozycją społeczną czy statusem społecznym. Jednostka zostaje zawieszona w próżni, nie posiadając punktu odniesienia, który jest nieodzownym elementem kreowania tożsamości ludzkiej⁵².

W wyniku procesów powstania nowych form komunikowania między ludźmi powstają nowe modele komunikacji o charakterze globalnym, jak również lokal-

nym. U jej podłoża stoi rozwój różnych form interaktywności przejawiający się powstaniem hybryd medialnych, które dążą do dominacji nad wszystkimi formami komunikacji. Hybrydy to nic innego jak przekazy mające po części charakter tradycyjny bądź sieciowy⁵³. W modelach hybrydowych nadawca i odbiorca komunikatu początkowo porozumiewają się w przestrzeni wirtualnej, następnie przechodzą do kolejnych etapów komunikacji w formie tradycyjnej przy wykorzystaniu na przykład telefonu czy poczty, aż do momentu decyzji o spotkaniu twarzą w twarz. Kontakty sieciowe mogą wpłynąć na wzmocnienie interakcji, niemniej człowiek szybko przyzwyczaja się do wygody korzystania z cyfrowej platformy komunikacyjnej co nie przedkłada się na zaciśnięcie więzi realnych bowiem częstość spotkań ludzi poznanych w świecie wirtualnym jest o wiele niższa aniżeli częstość podejmowania interakcji on line⁵⁴. Zatem internet używany przez osoby nieśmiałe i samotne, wyizolowane społecznie, wrażliwe, często poranione doświadczeniami szukających wsparcia społecznego staje się powodem coraz głębszej, postępującej samotności i wyizolowania społecznego.

Uważa się, że obecne społeczeństwa początku XXI wieku nie łączą zależności terytorialne, narodowe bądź etniczne. Obecnie różnice rozpatrywane są na płaszczyźnie wspólnych zainteresowań lub indywidualnych potrzeb. Jak donoszą badania socjologiczne liczba interakcji wzrasta, lecz u ich podstaw leżą często korzyści i sukcesy, wy-

⁵¹ Zob. J. Poleszczuk, *Kultura internetu. Technologia komunikacji i problem integracji społecznej*, [w:] J. Mucha (red.), *dz. cyt.*, Kraków 2010, s.32.

⁵² Zob. tamże, s. 33.

⁵³ Zob. I. S. Fiut, M. Matuzik, *Hipertekst, konwergencja i interaktywność. Refleksja filozoficzno-metodologiczna nad skutkami konwergencji mediów tradycyjnych do sieci i vice versa*, [w:] Gierula M., *Środki masowego komunikowania a społeczeństwo*, Katowice 2006, s. 79.

⁵⁴ Zob. tamże, s.80.

zwania kosztem uczuć głębokich takich jak miłość, empatia. Internetowi przyjaciele nigdy nie staną się prawdziwymi, natomiast wirtualna miłość może nie mieć swojego odzwierciedlenia w świecie realnym. Owa zmienność osłabiająca społeczne więzi prowadzi do fragmentaryzacji życia i stosunków międzyludzkich poprzez swobodę prowadzenia jałowej egzystencji, alenacji życia wolnego z trwałych zobowiązań, które czynią z człowieka istotę mającą silne oparcie. Także zobowiązania ograniczają, ale z drugiej strony dostarczają człowiekowi stabilności jutra⁵⁵. Przeciwnicy cyberprzestrzeni i cyfryzacji życia za pomocą kodu zerojedynkowego nazywają ją „opozycją uczuciowości i neutralności uczuciowej przejawiającej się poprzez dystansu i rezerwy wobec innych⁵⁶.

W literaturze podnoszącej tematykę cyberprzestrzeni w ponowoczesności aż roi się od mnogości tez myślicieli nauk społecznych co do faktu, że rozwój multimediiów i mediów cyfrowych kreuje wirtualność, która stała się rzeczywistością⁵⁷. Socjologowie alarmują, że percepcja rzeczywistości ulega mediatyzacji poprzez wszechobecność mediów. Z tego względu konstruuje się zagrożenia nowej wirtualnej rzeczywistości, której to produktem jest właśnie samotność jednostki. Globalna wioska Marshalla McLuhana staje się niejako Globalną Jaskinią z której trzeba będzie niedługo człowieka uczyć wychodzić, aby dostrzec piękno otaczającego go świata realnego.

STRESZCZENIE

W literaturze podnoszącej tematykę cyberprzestrzeni w ponowoczesności aż roi się od mnogości tez myślicieli nauk społecznych co do faktu, że rozwój multimediiów

i mediów cyfrowych kreuje wirtualność, która stała się rzeczywistością. Socjologowie alarmują, że percepcja rzeczywistości ulega mediatyzacji poprzez wszechobecność mediów. Z tego względu konstruuje się zagrożenia nowej wirtualnej rzeczywistości, której to produktem jest właśnie samotność jednostki. Zjawisko samotności przejawiająca się izolacją, wykluczeniem, wyobcowaniem, alienacją, dehumanizacją, wykluczeniem, wykorzeniem, brakiem więzi psychicznej bliskiego kontaktu z drugim człowiekiem, który miałby zaspokajać potrzebę uznania, poczucia bezpieczeństwa. Więzy cyberprzestrzenne powodują osamotnienie także poprzez brak świadomości użytkowników o tym, że mimo relacji jakie tworzy na platformie cyfrowej pozostają one pod zasłoną komputera, który stanowi swoistą barierę komunikacyjną. Granica między światem realnym a wirtualnym ulega zatarciu poprzez właściwości ludzkiego mózgu, który jako rzeczywistą traktuje osoby, zjawiska, rzeczy i obrazy poznane w świecie cyfrowym, toteż obrona przed nimi jest niezwykle trudna. Na tej kanwie zrodził się paradoks internetu i innych mediów cyfrowych, które z jednej strony są narzędziami wykorzystywanymi do komunikacji z innymi ludźmi, usprawniają ją, powodują, że staje się ona tańsza i wygodniejsza, ale z drugiej zaś strony paradoksalnie jest przyczyną zwiększenia osamotnienia poprzez pogorszenie kontaktów, relacji face to face między znajomymi, przyjaciółmi i rodziną.

SUMMARY

That presents topic of cyberspace in literature in modern society as far as is swarming

⁵⁵ Zob. Y. Benkler, *dz. cyt.*, Warszawa 2008, s. 370.

⁵⁶ Zob. M. Nowina Konopka, *dz. cyt.*, [w:] T. Białobłocki, J. Moroz, W. Nowina Konopka, L. W. Zacher, *Spółczesność informacyjna. Istota, rozwój, wyzwania*, Warszawa 2006, s. 190.

⁵⁷ Zob. P. Zawojski, *Cyberkultura, Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2010, s.26.

from the abundance of theses of thinkers of the social science as for the fact that the development of the multimedia and digital media is creating the virtuality which became a reality. Sociologists are sounding a warning that the perception is surrendering to reality media coverage through the omnipresence of media. On that account threatening the new virtual reality, for which it is just a product is being constructed solitude of the individual. Displaying the phenomenon of the solitude oneself with isolation, ruling out, alienation, alienation, dehumanization, excluding each other, eradicating, the lack of the bond of psychological of the close contact with the second man which would be supposed to meet the need of the recognition, of sense of security. Cyberspatial bonds cause leaving the user awareness alone also through the lack about it, that in spite of relations he is creating which on the digital lorry they stay under the curtain of the computer which constitutes the specific communications barrier. Border between the real world and virtual is undergoing erasing the human brain through properties, which as real he treats persons, phenomena, things and insults met in digital world, therefore the defence against them is unusually difficult. On this canvas a paradox of the Internet and other digital media which from one side are was born with used tools for the transport with other people, are streamlining her, cause, that it is becoming cheaper and more comfortable, but on the other whereas paradoxically is causing the side increasing leaving alone by worsening contacts, the relation face it face among acquaintances, friends and the family.

LITERATURA

Baglińska K. *Epoka obrazu i technologii*. [w:] Lisowska B. *Aspekty kultury współ-*

czesnej. Analizy i interpretacje wybranych zjawisk. Wydawnictwo Akademii Humanistyczno-Ekonomicznej w Łodzi. Łódź 2011, s. 199-211.

Benkler Y. *Bogactwo sieci. Jak produkcja społeczna zmienia rynki i wolność*. Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne Spółka z o. o. Warszawa 2008.

Dudek W. *Nowe media a kształtowanie się społeczeństwa informacyjnego*. [w:] Gierula M. *Środki masowego komunikowania a społeczeństwo*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego. Katowice 2006, s. 207-211.

Fiut I. S., Matuzik M. *Hipertekst, konwergencja i interaktywność. Refleksja filozoficzno-metodologiczna nad skutkami konwergencji mediów tradycyjnych do sieci i vice versa*. [w:] Gierula M. *Środki masowego komunikowania a społeczeństwo*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego. Katowice 2006, s. 77-90.

Gajda J. *Trzy aspekty samotności jako determinanta stylu życia i uczestnictwa w kulturze*. [w:] Domeracki P., Tyburski W. (red.). *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika. Toruń 2006, s. 179-189.

Goban Klass T. *Media i komunikowanie masowe*. PWN, Warszawa 2006.

Grabowski M. *Samotność w świecie wartości*. [w:] Domeracki P., Tyburski W. (red.). *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika. Toruń 2006, s. 495- 507.

Izdebska J. *Obraz dziecka w rzeczywistości uzurpowanej - aspekty metodologiczne i empiryczne*. [w:] Sokołowski M. (red.). *(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*. Tom II, Wydawnictwo Algraf. Olsztyn 2007, s. 213-220.

Kaliszewska K. *Nadmierne używanie internetu. Charakterystyka psychologiczna*. Wydawnictwo Naukowe UAM. Poznań 2007.

Kotarski H., *Lokalne media elektroniczne i ich wpływ na lokalną politykę*. [w:] M. Sokołowski (red.). *(Kon) teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*. Tom II. Wydawnictwo Algraf. Olsztyn 2007, s. 90-100.

Kapralska Ł. *Wirtualne państwa- zabawa, nostalgia, utopia*. [w:] J. Mucha (red.). *Nie tylko Internet*. Nomos. Kraków 2010, s.65-75.

Kwiatkowski S. *Internetowe grupy dyskusyjne- współczesna agora dzieci i młodzieży*. [w:] Izdebska J. *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz ograniczeń*. Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie. Białystok 2008, s. 13-18.

Kurzyńska A. *Oczekiwania użytkowników wobec Internetu*. [w:] J. Mucha (red.). *Nie tylko Internet*. Nomos. Kraków 2010, s.150-160.

Maciaszek J. *Alenacja w sieci: socjologiczne spojrzenie na relacje międzyludzkie w Internecie*. [w:] Daszykowska J., Rewera M. *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”. Warszawa 2010, s. 198-208.

Mazurek M. *Pokolenie 160 znaków, czyli wpływ nowych technologii na relacje międzyludzkie*. Kapralska Ł. *Wirtualne państwa- zabawa, nostalgia, utopia*. [w:] J. Mucha (red.), *Nie tylko internet*. Nomos. Kraków 2010, s.214-224.

Nowak M. *Logika nowych mediów w wychowaniu dziecka ujęcie antropologiczne*. [w:] Izdebska J. *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz ograniczeń*. Trans Humana Wydawnictwo Uniwersyteckie. Białystok 2008, s. 19-32.

Nowina-Konopka M. *Społeczeństwo informacyjne a globalizacja*. [w:] Białobłocki T., Moroz J., Nowina Konopka M., Zacher L. W. *Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania*. Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne. Warszawa 2006, s.171-198.

Pelosi G. *Na pomoc! Mam cyberdziecko. Podręcznik dla rodziców zagubionych w sieci*. Wydawnictwo Bernardinum. Pelpin 2012.

Poleszczuk J. *Kultura internetu. Technologia komunikacji i problem integracji społecznej*. [w:] Mucha J. (red.). *Nie tylko Internet*. Nomos. Kraków 2010, s.25-35.

Przybycień K. *Quo vadis Homo Interneticu?* [w:] Daszykowska J., Rewera M. *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*. Wydawnictwo Akademickie „Żak”. Warszawa 2010, s. 187-197.

Puczel J. *Twórcza samotność dzieci i młodzieży*. [w:] P. Domeracki, W. Tyburski (red.). *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*. Toruń Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika. Toruń 2006, s. 569-579.

„Społeczeństwo informacyjne w liczbach”. Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji, <http://www.mg.gov.pl> (15.11.2012). 20. Sosnowski T. *Zagrożenia Internetu wyzwaniem dla nowych zadań edukacji medialnej*. [w:] Sokołowski M. (red.). *(Kon) teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*. Tom II. Wydawnictwo Algraf. Olsztyn 2007, s. 221-238.

Storr A. *Samotność. Powrót do jaźni*. Wydawnictwo W.A.B. Warszawa 2010.

Stachura K. *Sieciowe (nie)codziennosc. Antropologiczne konteksty (nie)korzystania*. [w:] J. Mucha (red.). *Nie tylko internet*, Nomos. Kraków 2010, s.161-171.

Ślęczek-Czakon D. *Samotność, osamotnienie, odosobnienie. W poszukiwaniu wartości samotności*. [w:] Domeracki P., Tyburski W. (red.). *Zrozumieć samotność. Studium interdyscyplinarne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika. Toruń 2006, s.509-519.

Więckiewicz B. *Konsumpcjonizm jako nowy styl życia współczesnego społeczeństwa polskiego*. [w:] J. Daszykowska, M. Rewera. *Przemiany wartości i stylów życia w ponowoczesności*. Wydawnictwo Akademickie „Żak”. Warszawa 2010, s. 178-186.

Zawojski P., *Cyberkultura, Syntopia sztuki, nauki i technologii*. Wydawnictwo Poltext. Katowice 2010.