AKADEMIA IGNATIANUM W KRAKOWIE



PAWEŁ KASZUBA

MODELOWANIE ETYCZNE CYBERPRZESTRZENI

Z PERSPEKTYWY OSOBY

PROJEKT PERSONALISTYCZNEJ ETYKI CYBERPRZESTRZENI

Rozprawa doktorska
napisana pod kierunkiem promotora głównego
ks. dra hab. Michała Drożdża, prof. UPJPII
przy współpracy promotora pomocniczego
dra Jarosława Kucharskiego

Kraków 2017

DANE BIBLIOGRAFICZNE

Autor: ks. mgr Paweł Kaszuba

Tytuł pracy w języku polskim: *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni*.

Tytuł pracy w języku angielskim: *Ethical modeling of cyberspace from a person perspective. The project of the personalist ethics of cyberspace*

Promotor: ks. dr hab. Michał Drożdż, prof. UPJPII

Promotor pomocniczy: dr Jarosław Kucharski

Miejsce wydania: Kraków

Rok wydania: 2017

Ilość stron: 450

BIBLIOGRAPHICAL DATA

The author of the dissertation: ks. mgr Paweł Kaszuba

Title of dissertation in Polish: *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni*.

Title of the dissertation in English: *Ethical modeling of cyberspace from a person perspective. The project of the personalist ethics of cyberspace*

Supervisor: ks. dr hab. Michał Drożdż, prof. UPJPII

Auxiliary supervisor: dr Jarosław Kucharski

Place of publication: Kraków

Year of publication: 2017

The numer of pages: 450

ABSTRAKT

Niniejsza dysertacja pod tytułem: *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni* jest próbą modelowego zastosowania personalistycznej etyki do nowych uwarunkowań etycznych przestrzeni cyfrowej. Celem prezentowanej pracy jest teoretyczna konstrukcja i pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata, ukształtowanego procesami rozwoju technologii komputerowych. W niniejszej pracy próbujemy pokazać modelowo normy zachowań i działań człowieka jako osoby w sztucznym świecie wytworów myśli technologicznej.

Praca ma charakter badawczy teoretyczno-analityczny, pokazując syntetycznie personalistyczny model etyki cyberprzestrzeni z perspektywy wiedzy przedmiotowej na podstawie wybranej literatury źródłowo-przedmiotowej, jak również pokazując etyczne wyzwania i zagrożenia dla człowieka w cyberprzestrzeni na podstawie własnych analiz empirycznych prowadzonych metodą obserwacji, badań fokusowych, jakościowej analizy zawartości cyberprzestrzeni oraz dyskusji problemowych. Ponadto w dysertacji przyjęto metodę analizy syntezującej, wyprowadzono wnioski z analizy tekstowej dostępnych źródeł tekstowych oraz zastosowano metodę analizy wartościującej obejmującą badanie mediów i zawartych w nim treści. Zastosowanie tylko metody analityczno-teoretycznej byłoby niewystarczające do ukazania całościowej problematyki pracy, dlatego zastosowano w pracy metody jakościowej analizy zawartości cyberprzestrzeni.

Praca składa się z czterech rozdziałów. W pierwszym rozdziale dokonano analizy dostępnych międzynarodowych definicji cyberprzestrzeni. Podjęto próbę usystematyzowania pojęć w kontekście interdyscyplinarnym. Uwzględniono także w pracy kontekst antropologiczno-kulturowy, ukazując procesy digitalizacji i usieciowienia relacji społecznych. Rozdział drugi koncentruje się na poszukiwaniu modelu etycznego, który stanowiłby podstawę uniwersalnego i całościowego projektu etyki cyberprzestrzeni. Punktem wyjścia są propozycje dostępnych regulaminów, kodeksów etycznych oraz próby normatywności prawnej, państwowej i międzynarodowej. Z kolei rozdział trzeci poświęcono analizie badawczej współczesnych zagrożeń i wyzwań dla etyki cyberprzestrzeni. W kilkunastu grupach zostały skategoryzowane zagrożenia wypływające

z obecności i działania człowieka w przestrzeni cyfrowej. Ostatni rozdział jest próbą poszukiwania odpowiedzi na to, w jaki sposób współczesne pokolenie powinno poruszać się w cyfrowej przestrzeni. Chcemy w nim ukazać personalistyczną normatywność etyczną jako narzędzie wychowania i formacji człowieka. Personalistyczny projekt etyki cyberprzestrzeni wydaje się najlepszym i najbardziej uniwersalnym gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa człowieka w przestrzeni nowych technologii.

Mamy nadzieję, że przedstawione analizy pomogą nie tylko poznać głębiej i szerzej wielorakość zjawisk cyberprzestrzeni, ale dostarczą także etycznych narzędzi potrzebnych do rozwiązywania dylematów i przezwyciężania zagrożeń oraz zapobiegania ich destrukcyjnym skutkom dla dobra człowieka i jego osobowej wartości.

SŁOWA KLUCZOWE

cyberprzestrzeń, przestrzeń cyfrowa, wirtualna rzeczywistość, etyka cyberprzestrzeni, zagrożenia, dylematy, modelowanie etyczne, personalizm, odpowiedzialność, wychowanie, formacja, prospektywność

ABSTRAKT

The dissertation entitled: *Ethical modeling of cyberspace from a person perspective. The project of the personalist ethics of cyberspace* is an attempt of modelled personal ethics application in order to new cyberspace ethics conditions. The aim of my study is the theoretical construction and the display of personal cyberspace ethics project, which can comprise ethical model of human operations assessment in cyberspace from the human value and dignity perspective. The construction takes into consideration actual state of wirtual world, which is shaped by computer technologies development. In the following dissertation we attempt to present models of behavioral norms and human operations as a person in an artificial world of technological thought products.

The dissertation is theoretical and analytical aproach, which deals with synthetic personal model of cyberspace ethics from the perspective of subject knowledge on the basis of the reference literature, as well as showing ethical challenges and dangers for human in cyberspace based on own empitical analysis performed through observation, focused research, qualitative analysis of cyberspace content and problem discussions. Moreover, in dissertation the method of synthesis analysis was assumed, the analysis of available text sources was concluded as well as the method of evaluative analysis was implemented, which deals with media and its contents research. The application of just analytical-theoretical method would be insufficient in order to comprehensive presentation of problematics, that is why the qualitative analysis of cyberspace content was used.

Dissertation consists of four chapters. In firts chapter the analysis of available international cyberspace definitions was accessed. The author attempts to systematize concepts in interdisciplinary context. The anthropological and cultural context was also considered, showing the digitize and networking of social relationship processes. In second chapter the author concentrates on ethical model search, which could determine the basis of universal and comprehensive project of cyberspace ethics. The starting point are sugestions of available regulations, ethical codes as well as attempts of legal, national and international normativity.

After that, in third chapter, the author deals with the research of current dangers and challenges for cyberspace ethics. The dangers considered with presence and activity of human in cyberspace were categorized in several groups. The dissertation ends with

the probe of searching to the answer how contemporary generation ought to move around cyberspace. In fourth chapter the author is willing to present personal ethical normativity as a tool of human education as well as formation. Personal project of cyberspace ethics seems to be the best and the most universal guarantor of responsible participation in cyberspace.

The author hopes, that the presented analysis allows not only deeper and wider recognize the multiplicity of cyberspace phenomena, but also provides ethical tools, necessary to solving dilemmas and overbearing dangers, as well as their destructive results prevention for human welfare and his or her personal value.

KEYWORDS OF DISSERTATION

cyberspace, digital space, virtual reality, cyberspace ethics, dangers, dilemmas, ethical modeling, personalism, responsibility, education, formation, prospective.

SPIS TREŚCI

SPIS TREŚCI 7

WSTĘP 15

ROZDZIAŁ I

CZŁOWIEK W MODELU CYBERPRZESTRZENI 28

1.1. Cyberprzestrzeń jako sztuczny świat człowieka 28

1.1.1. Problem rozumienia i definiowania cyberprzestrzeni 29

1.1.2. Cyberprzestrzeń jako produkt techniki 36

1.1.3. Cyberprzestrzeń jako produkt biocybernetyki i robotyki 39

1.1.4. Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna 42

1.1.5. Nowa realność cyberprzestrzeni 47

1.1.6. Entropia cyberprzestrzeni 54

1.2. Interdyscyplinarne ujęcia i modelowanie cyberprzestrzeni 56

1.2.1. Cyberantropologia 56

1.2.2. Cyberpsychologia 60

1.2.3. Cybersocjologia 63

1.2.4. Cyberprawo 65

1.2.5. Cyberkultura 68

1.3. Cyberprzestrzeń jako nowa jakość życia i działań człowieka 70

1.3.1. Realny człowiek w sztucznym świecie: *meatspace* a *cyberspace* 72

1.3.2. Cyborgi i sztuczna inteligencja w naturalnym świecie 74

1.3.3. Zmysłowość człowieka w cyberprzestrzeni 77

1.3.4. Psychiczność człowieka w cyberprzestrzeni 80

1.3.5. Duchowość człowieka w cyberprzestrzeni 84

1.3.6. Transhumanizm i transkulturowość cyberprzestrzeni 87

1.4. Społeczne-kulturowe konteksty i aspekty cyberprzestrzeni 90

1.4.1. Społeczeństwo informacyjne: cyberinformacja 91

1.4.2. Telematyczność i usieciowienie relacji społecznych 96
1.4.3. Cyberstrukturalizacja życia społecznego ……100
1.4.4. Cyberedukacja 104
1.4.5. Cyberkultura 108

ROZDZIAŁ II

PODSTAWY I STRUKTURA PERSONALISTYCZNEGO MODELOWANIA ETYCZNEGO 113

2.1. Potrzeba odkrywania etyczności cyberprzestrzeni ……..113
2.1.1. Konieczność etycznego wartościowania realnych działań w wirtualnym świecie 114
2.1.2. Etyczność jako integralna część cyberprzestrzeni 116
2.1.3. Wirtualne dobro i zło w realnym podmiocie 123
2.1.4. Przekraczanie granic realności jako wyzwanie dla etyczności 126
2.1.5. Świadomość i wolność w determinizmie wirtualności 129

2.2. Próby normatywności etyczno-prawnej w cyberprzestrzeni ……. 132
2.2.1. Netykieta.....134
2.2.2. Etyka informatyczna 137
2.2.3. Kodeks hakerów 143
2.2.4. Kodeksy etyczne Internetu jako poszukiwanie normatywności 145
2.2.5. Próby regulacji prawnych – ACTA 147

2.3. Odkrywanie podstaw modelu etycznego cyberprzestrzeni w godności osoby ……...151
2.3.1. Racjonalność człowieka jako fundament wartościowania etycznego .152
2.3.2. Niezmienność osobowej tożsamości człowieka w realnym i wirtualnym świecie 155
2.3.3. Godność osoby jako miara wartości człowieka 159
2.3.4. Osoba jako norma etyczna – norma personalistyczna 162
2.3.5. Podmiotowość ocen wobec obiektywności kryteriów etycznych 164
2.3.6. Niepodważalna wartość godności osoby w kontekście medialnego matrix 166
2.3.7. Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej 169

2.4. Struktura modelu etycznego
w perspektywie aksjologiczno-deontologicznej 171
2.4.1. Aksjologiczne podstawy normatywności etycznej
w cyberprzestrzeni 172
2.4.2. Normatywny model etyczny
jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni 173
2.4.3. Wartość i powinność prawdy 176
2.4.4. Wartość i powinność sprawiedliwości 180
2.4.5. Wartość i powinność odpowiedzialności 183
2.4.6. Wartość i powinność solidarności 185

ROZDZIAŁ III
CYBERPRZESTRZENNE ZAGROŻENIA
JAKO WYZWANIE DLA ETYKI CYBERPRZESTRZENI 189

3.1. Zagrożenia dla indywidualnej godności
i tożsamości osoby przez nieodpowiednie treści 190
3.1.1. Treści prezentujące pornografię 190
3.1.2. Treści prezentujące rasizm i pedofilię 193
3.1.3. Treści nawołujące do popełniania przestępstw 196
3.1.4. Treści promujące skrajne „lewactwo" i totalitaryzm 198
3.1.5. Treści zachęcające do prostytucji i hazardu 200
3.1.6. Zagrożenia gender ideology 203
3.1.6.1. Cyberciało 205
3.1.6. 2. Cyberpłeć 208
3.1.6.3. Cyberseks 209
3.1.7. Cyberprzestrzenne zagrożenia dla prywatności i realnej tożsamości ..211

3.2. Niebezpieczeństwa wirtualizacji życia i wartości 213
3.2.1. Symulacja teraźniejszości i przyszłości 213
3.2.2. Second life, „życie na niby" i wielość tożsamości 216
3.2.3. Manipulacja matrycami tożsamości cyberprzestrzennej 218
3.2.4. Etyczno-psychologiczne rozmycie granic realności i wirtualności 219
3.2.4.1. Utrata poczucia rzeczywistości.....220
3.2.4.1. Utrata granic etycznych 223

3.2.5. Wirtualizacja wartości 225
3.2.5.1. Wirtualność dobra i zła 225
3.2.5.2. Sztuczny świat miłości i innych wartości 226
3.2.5.3. Absolutyzacja wolności bez granic wartości 228
3.2.5.4. Relatywizacja odpowiedzialności 230
3.2.6. Wirtualizacja postaw i zachowań 231
3.2.6.1. Negatywne konsekwencje kontaktu
z nieodpowiednimi treściami i osobami 232
3.2.6.2. Zaburzenia zachowania i reakcji 234
3.2.6.3. Moderowanie postaw zmanipulowanych
i zachowań agresywnych 236

3.3. Cyberprzemoc i zagrożenia globalne 237
3.3.1. Cyberprzemoc w wymiarze indywidualnym 238
3.3.1.1. Nękanie w Sieci 239
3.3.1.2. Cyberbulling 240
3.3.1.3.Mobbing elektroniczny 242
3.3.1.4. Prześladowanie internetowe 244
3.3.2. Zagrożenia realne i fizyczne 245
3.3.2.1. Kluby samobójców 246
3.3.2.2. Zagrożenia związane ze spotkaniami
z osobami poznanymi w Sieci 247
3.3.2.3. Promocja zachowań i działań zagrażających zdrowiu i życiu 249
3.2.3.4. Łatwość dostępu do używek i narkotyków 250
3.2.3.5. Pedofilia i inne przestępstwa sieciowe wobec dzieci 251
3.3.3. Zagrożenia technologiczne 254
3.3.3.1. Spam, niebezpieczne pliki (wirusy, trojany) 254
3.3.3.2. Czipowanie i monitorowanie prywatności 258
3.3.3.3. Nadużycia w kontroli, monitoringu
i administracji cyberprzestrzenią 260
3.3.3.4. Manipulacja informacjami – hacking 263
3.3.3.5 Przestępstwa teleinformacyjne 265
3.3.4. Zagrożenia w wymiarze społecznym i globalnym 267
3.3.4.1. Nadużycia kontroli systemowej: cenzura, restrykcyjne prawo 267

3.3.4.2. Cyberterroryzm 269
3.3.4.3. Infoterroryzm 271
3.3.4.4. Wojna w cyberprzestrzeni jako nowe zagrożenie globalne 272
3.3.4.5. Inwigilacja, namierzanie elektroniczne,
wywiad elektroniczny, podsłuch, podgląd satelitarny 275

3.4. Kradzież, oszustwa i łamanie prawa 277
3.4.1. Nielegalne uzyskiwanie danych 278
3.4.2. Kradzież i przestępstwa ze szkodą finansową 280
3.4.3. Naruszanie własności intelektualnej i praw autorskich 281
3.4.4. Łamanie i naruszanie prawa w zakresie prywatności 283
3.4.5. Łamanie i naruszanie prawa w zakresie dobra wspólnego 285

3.5. Uzależnienia i konsekwencje nieodpowiedzialnej obecności w cyberprzestrzeni 287
3.5.1. Zagrożenia dla osobowości, rozwoju i postaw dzieci i młodzieży 287
3.5.2. Uzależnienie od cyberprzestrzeni 290
3.5.2.1. Uzależnienia od gier komputerowych 292
3.5.2.2. Uzależnienia od Internetu i bycia *online* 293
3.5.2.3. Uzależnienia od komunikatorów i portali społecznościowych 295
3.5.3.4. Uzależnienia od urządzeń mobilnych 297
3.5.3.5. Uzależnienia od hazardu 298
3.5.3. Patologie społeczne w sieci 299
3.5.4. Infoholizm i netomania 301

3.6. Cyfrowe wykluczenia i nowe formy wyzysku i niesprawiedliwości ...302
3.6.1. Zjawisko cyfrowego wykluczenia – digital dividens 303
3.6.2. Ograniczenia dostępu do informacji 306
3.6.3. Cenzura i ograniczenia systemowe dla wolności i odpowiedzialności 308
3.6.4. Niesprawiedliwy podział dóbr technologicznych i informacyjnych ...310
3.6.5. Nowe formy sieciowej niesprawiedliwości 313

ROZDZIAŁ IV

PROSPEKTYWNO-WYCHOWAWCZA ROLA ETYKI CYBERPRZESTRZENI 316

4.1. Prospektywny charakter etyki cyberprzestrzeni 317

4.1.1. Podmiotowość sumienia i jego słuszna autonomia w rozstrzyganiu dylematów etycznych 318

4.1.2. Sumienie jako podstawowe narzędzie etyczności 320

4.1.3. Uniwersalność i nieusuwalność etyki w cyberprzestrzeni 322

4.1.4. Prospektywność etyki wobec regulacji normatywno-prawnych cyberprzestrzeni 325

4.1.5. Formacja sumienia jako konieczny warunek prawdziwej etyki cyberprzestrzeni 326

4.2. Etyka gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa w wirtualnym świecie 328

4.2.1. Istota odpowiedzialności etycznej w cyberprzestrzeni: wolność, odpowiedzialność, uczestnictwo 329

4.2.2. Potrzeba odpowiedzialności z perspektywy konsekwencji nieodpowiedzialnych działań 332

4.2.2.1. Świadomość konsekwencji nieodpowiedzialności cyberprzestrzennej jako motywacja i uzasadnienie odpowiedzialności 334

4.2.2.2. Wpływ nieodpowiedzialnych prywatnych działań w skali publicznej 336

4.2.2.3. Odpowiedzialność jako powinność obrony prawdziwej wolności 337

4.2.3. Odpowiedzialność w realnym świecie warunkuje odpowiedzialność w wirtualnej przestrzeni 339

4.2.4. Odpowiedzialność aktywnego uczestniczenia w wirtualnym świecie 340

4.2.4.1. Odpowiedzialna twórczość treści w cyberprzestrzeni 342

4.2.4.2. Odpowiedzialne odkrywanie i zaspokajanie potrzeb użytkowników 344

4.2.4.3. Odpowiedzialne tworzenie i wykorzystywanie nowoczesnych technologii 346

4.2.5. Etyka cyberprzestrzeni jako narzędzie wychowania do odpowiedzialności w cyberprzestrzeni 348

4.3. Konieczność etyki w pedagogice cyberprzestrzeni 350
4.3.1. Istota i cele pedagogiki cyberprzestrzeni 351
4.3.2. Etyczne wyzwania wirtualnego świata dla pedagogiki 353
4.3.3. Kształtowanie postaw i umiejętności koniecznych w cyberprzestrzeni 356
4.3.4. Wychowanie cybermedialne na fundamencie wartości 359
4.3.5. Rola realnych autorytetów wobec wirtualnych wyzwań wychowawczych 362
4.3.6. Kształtowanie pozytywnych wirtualnych relacji komunikacyjnych na fundamencie szacunku dla godności osoby 364

4.4. Etyczne modelowanie wychowania i edukacji cyberprzestrzennej ...367
4.4.1. Potrzeba edukacji medialnej odbiorców i użytkowników wirtualnego świata 369
4.4.1.1. Edukacja i wiedza 371
4.4.1.2. Wychowanie i formacja 372
4.4.1.3. Uczestnictwo i odpowiedzialność 375
4.4.1.4. Dialog i integracja 376
4.4.2. Formacja etyczna jako fundament wychowania i samowychowania medialnego 378
4.4.3. Etyka cyberprzestrzeni jako narzędzie wychowania 380
4.4.4. Rola rodziny w wychowaniu i edukacji cyberprzestrzennej 382
4.4.5. Szkoła jako przestrzeń edukacji i wychowania 386
4.4.6. Posługa i misja Kościoła w formacji duchowej do życia w cyfrowym kontynencie 389
4.4.7. Zadania państwa w zakresie edukacji społeczeństwa informacyjnego 392
4.4.8. Konieczność samowychowania cyberprzestrzennego 394

ZAKOŃCZENIE 397

BIBLIOGRAFIA 405

WSTĘP

„(…) cyberprzestrzeń, jako okno na świat. (…) dostarcza licznych pojęć, lecz nie uczy wartości, a jeśli one zostaną zaniedbane, samo nasze człowieczeństwo ulega pomniejszeniu i człowiek łatwo traci z przed oczu swoją transcendentną godność”[1].

Trzecie tysiąclecie charakteryzuje się rewolucją medialno-komunikacyjną i informatyczno-cyfrową, nazywaną ze względu na skutki społeczne – wielkim wstrząsem[2]. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu, kiedy powstawały pierwsze komputery nikt nie spodziewał się, że współczesny człowiek nie będzie wyobrażał sobie życia poza przestrzenią cyfrową. Przemiany społeczne ostatnich dekad dokonywały się niezwykle szybko. Często porównuje się współczesny rozwój społeczny do rozmachu rewolucji przemysłowej końca dziewiętnastego i początku dwudziestego wieku. Analogicznie, jak nazywano poprzednie pokolenia społeczeństwem industrialnym, charakteryzującym się ogromnym rozwojem przemysłu, tak teraz coraz częściej używa się w terminologii socjologiczno-filozoficznej pojęcia społeczeństwa postindustrialnego[3], społeczeństwa informatycznego[4], czy jeszcze inaczej, społeczeństwa systemowego, charakteryzującego się niezwykłym rozwojem dziedzin związanych z elektroniką, telekomunikacją i informatyką[5].

Postęp technologiczny sprawił, że komunikacja zapośredniczona między ludźmi za pośrednictwem komputera i urządzeń cyfrowych, należy już do częstszych sposobów komunikacji międzyludzkich niż bezpośrednie relacje człowieka z człowiekiem.

---

[1] Jan Paweł II, *Internet nowym forum dla głoszenia Ewangelii,* [w:] *Orędzia papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967-2002*, M. Lis (red.), Edycja św. Pawła, Częstochowa 2002, s. 242-243.

[2] Zob. F. Fukuyama, *Wielki Wstrząs*. *Natura ludzka a odbudowa porządku społecznego*, przeł. H. Komorowska, K. Dorosz, Bertelsmen, Media Sp. z o.o., Warszawa 2000.

[3] *Społeczeństwo postindustrialne,* (online), http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_postindustrialne.php, [10.02.2016].

[4] *Społeczeństwo informacyjne,* (online), http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_informacyjne.php, [10.02.2016].

[5] Por. P. Kaszuba, *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dyvidens ideałów*, [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, M. Jabłoński, i J. Sadowski (red.), Ignatianum, Kraków 2012, s. 200-201.

Immersja współczesnego pokolenia cyfrowych tubylców[6] od urodzenia w cyfrowej przestrzeni powoduje, że nie zauważa ono wokół siebie, budowanej przez dziesięciolecia, ciągle rozwijanej infrastruktury technologicznej[7]. Analizując nowe, inwazyjne, niezwykle angażujące, ciągłe w entropii, a jednocześnie sztuczne dla człowieka środowisko, należy zwrócić uwagę na historyczny skok technologiczny, który zaowocował powstaniem owego środowiska. W tym nowym środowisku technologicznym człowiek podejmuje wybory i działania, które również podlegają wartościowaniu etycznemu, dlatego istnieje potrzeba poszukiwania uniwersalnej platformy etyki cyberprzestrzeni.

Niniejsza praca zatytułowana *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni* jest próbą poszukiwania takiej płaszczyzny etycznej, umożliwiającej ochronę wartości i godności człowieka w nowych uwarunkowaniach wirtualnych światów. Celem prezentowanej pracy jest teoretyczna konstrukcja i pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni

z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata, ukształtowanego procesami rozwoju technologii komputerowych.

Pierwszym elektronicznym i programowalnym komputerem był brytyjski *Collossus* z 1943 r., używany przez wojsko do łamania kodów, choć w powszechnej świadomości uważa się, że to *ENIAC* uruchomiony w 1946 r., był pierwszym lampowym – opartym na systemie dziesiętnym – komputerem na świecie. Kolejnym wielkim krokiem w szybkim rozwoju technologii komputerowych było wynalezienie tranzystora w 1947 r. wraz z jego późniejszym zastosowaniem w układach scalonych o wzrastającej skali integracji i możliwościach obliczeniowych oraz mocno postępującej miniaturyzacji. Jednocześnie bardzo dynamicznie rosły możliwości gromadzenia, przetwarzania i zapisu danych cyfrowych na nośnikach pamięci. Wszystko to pozwoliło zbudować pierwszy mikroprocesor, który stał się podstawą komputera osobistego wyprodukowanego w 1981 r., przez firmę IBM[8].

Upowszechnienie cyfrowych technologii od początku wiązało się z kwestią komunikacji człowieka z komputerem. W początkowej fazie używano przycisków na

---

[6] Zob. M. Wilkowski, *Digital natives? Jaki jest społeczny potencjał cyfrowych tubylców?* „Historia i Media" z 25 marca 2010 r., (online), http://historiaimedia.org/2010/03/25/digital-naives-jaki-jest-spoleczny-potencjal-cyfrowych-tubylcow/, [06.09.2016].

[7] Por. T. Goban-Klas, *Media i medioznawstwo,* [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo szkolne PWN, Warszawa Bielsko-Biała 2007, s. 18.

[8] Por. *Komputer,* [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Uniwersitas, Kraków 2006, s. 98.

pulpicie, a odpowiednie wyniki były sygnalizowane zapaleniem lub gaszeniem się różnokolorowych lampek. Później do komunikacji z komputerem zastosowano cyfrowe maszyny do pisania, które znacznie poprawiły i przyśpieszyły programowanie. Przełomowe okazało się zastosowanie interfejsu graficznego, dzięki któremu wyniki komunikacji człowieka z komputerem przedstawiane były na monitorze. Wówczas po raz pierwszy także zastosowano do wygodnej i szybszej komunikacji mysz komputerową. Upowszechnienie komputerów osobistych przyspieszyło rozwój komunikacji użytkownika z urządzeniem dzięki zastosowaniu kolorowych monitorów o dużej rozdzielczości, wielofunkcyjnej myszki i klawiatury. W następnej fazie rozwoju cyfrowych urządzeń osobistych zastosowano technologie tzw. ekranów dotykowych, oraz funkcje rozpoznawania obrazów, mowy ludzkiej, gestów, mimiki czy postawy ciała. Obecnie prowadzone są badania i testy nad zastosowaniem bezpośredniej komunikacji ludzkiego mózgu z urządzeniami cyfrowymi będącymi w zasięgu sieci bezprzewodowych tzw. *BrainGate*[9].

Kolejnym najbardziej znanym aspektem dotyczącym przestrzeni cyfrowej jest sieć Internet, która w fazie projektu była wojskową siecią komputerową ARPANet utworzoną przez amerykańską rządową agencje ARPA[10]. U podstaw powstałej w latach sześćdziesiątych sieci komunikacji miedzy komputerami, leży idea zdecentralizowania gromadzenia i przesyłu danych. Komunikaty cyfrowe były przesyłane według zasady redundancji funkcji sieci – dane zostają podzielone na pakiety, które są przesyłane najszybszą drogą i na powrót scalane, omijając w ten sposób uszkodzone węzły[11]. Tak skonstruowany system zapobiegał możliwości zniszczenia centrum komunikacji i pozwalał zabezpieczać cyfrową informację na wypadek ataku jądrowego oraz sporych zniszczeń infrastruktury komunikacyjnej. Równorzędność węzłów sieci dawała także możliwość rozproszenia mocy obliczeniowych, a współpracujące składniki systemu ich sumowanie[12]. Do pierwszej sieci ARPANet należały najpierw cztery uniwersyteckie komputery, a pierwszego e-maila wysłanego między dwoma niezależnymi komputerami

[9] Zob. W. Gogołek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2010, s. 40-52.

[10] Zob. A. Miełżyńska, *Narodziny i rozwój Internetu na świecie. Powstanie internetowych form dziennikarskiej ekspresji*, [w:] *Dziennikarstwo internetowe – teoria i praktyka*, G. Habrajska, J. Mikosz (red.), Primum Verbum, Łódź 2010, s. 9.

[11] Por. *Internet*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Uniwersitas, Kraków 2006, s. 84.

[12] Por. M. Podgórski, *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-tnografii*, [w:] *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu*, J. Kurczewski (red.), Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006, s. 81.

datuje się na koniec 1971 roku[13]. W 1973 roku po raz pierwszy użyto w opracowaniu naukowym słowo „Internet”[14], a 1978 roku powstał protokół TCP/IP, który pozwalał ujednolicić komunikację między różnymi systemami komputerowymi[15].

Znacznym krokiem w rozwoju sieci Internet było powstanie systemu DNS w 1984 roku – system nazw domenowych zapewniał zmianę nazw znanych użytkownikom na adresy IP zrozumiałe dla komputerów. Szybki rozwój sieci internetowych, a co za tym idzie brak numerów IP, wymusił w kolejnych latach zmiany systemu adresów IPv4 na stosowane od 2012 roku IPv6 bez którego, jak się ocenia, nie możliwy byłby dalszy rozwój Internetu[16]. Masowe upowszechnienie Sieci rozpoczęło się w 1990 roku opracowaniem protokołu WWW i powstaniem w kolejnych latach pierwszych przeglądarek[17]. Następne dekady charakteryzowały się dynamicznym rozwojem infrastruktury sieci komputerowych, jednocześnie rozpoczął się proces umieszczania w Internecie różnych usług, tworzenia, stron, portali i aplikacji, wreszcie przenoszenia komunikacji i tradycyjnych mediów do Sieci[18]. Rozwój technologii teleinformatycznych jednocześnie wiąże się z transformacją działań człowieka – właściwie we wszystkich dziedzinach – z produkcji przemysłowej do wytwarzania, obrabiania i przesyłania informacji[19].

Ważnym elementem rozszerzającym zasięg i stanowiącym struktury komunikacji tworzącej cyfrową przestrzeń jest telefonia komórkowa, oparta w swych założeniach na połączeniu radia i telefonii. Pierwsze projekty telefonii komórkowej powstają pod koniec lat czterdziestych ubiegłego wieku i bardzo szybko znajdują zastosowanie w mobilnej komunikacji. Zastosowanie nadajników i odbiorników o określonym zasięgu i częstotliwości wymusiło konieczność ułożenia ich w charakterystyczne komórki, w których poruszały się analogowe urządzenia mobilne. Popularność tego typu komunikacji i ograniczona pojemność analogowej łączności telefonii komórkowej, wymusiła rozwój technologiczny, który miał doprowadzić do miniaturyzacji i usprawnienia łączności przy dużej ilości urządzeń. Dopiero w 1982 roku powstał pierwszy cyfrowy sys-

---

[13] Zob. R. Tomlinson, *The First Network Email sent by Ray Tomlinson*, (online), http://www.computinghistory.org.uk/det/6116/First-e-mail-sent-by-Ray-Tomlinson/, [07.09.2016].

[14] Zob. J. Frankiewicz, *Krótka historia Internetu*, Accadia Group SA, Rzeszów 2011.

[15] Por. T. Galanciak, *Internet – historia powstania*, „Magazyn T3”, (online), http://magazynt3.pl/Internet-historia-powstania/, [07.09.2016].

[16] Zob. *DNS*, (online), http://www.cs.put.poznan.pl/ddwornikowski/sieci/sieci2/dns.html, [07.09.2016].

[17] Zob. *Początki i rozwój World Wide Web*, (online), http://e-informator.pl/kaciki/internet/www.php, [08.09.2016].

[18] Zob. B. Jung, *Rozwój rynku multimediów*, [w:] *Media. Komunikacja. Biznes elektroniczny*, B. Jung (red.), Wydawnictwo Difin S.A., Warszawa 2001, s. 193.

[19] *Społeczeństwo informacyjne oczami obywateli EU*, „*Eurobarometr (nr 241)* "Information society as seen by EU citizens", Pełny raport: *Information society as seen by eu citizens, flash eurobarometer 241, komisja europejska, listopad 2008*, (online), http://civicpedia.ngo.pl/x/327343#, [10.02.2012].

tem telefonii komórkowej GSM. Prace nad standaryzacją całego systemu trwały prawie dekadę, a samo wdrożenie jednolitego systemu nastąpiło w 1992 roku[20]. Od tej pory nastąpiła konwergencja mobilnej komunikacji telefonicznej, sieci Internet, z możliwościami technologicznymi i aplikacjami programowymi, takimi jak: nagrywanie filmów, robienie zdjęć, odtwarzanie mediów tradycyjnych radia i telewizji, informacja niewielkimi komunikatami pisanymi i graficznymi[21]. Dzieje się tak dzięki myśli i pragmatyzmowi społecznemu, dążeniu do lepszego, łatwiejszego i wygodniejszego życia. Aktualna i szybka informacja stała się współcześnie najbardziej poszukiwanym i najcenniejszym towarem, tym samym determinując gospodarki światowe do rozwoju rynku informatyki, a co za tym idzie, wszystkich pokrewnych dziedzin służących obiegowi oraz sprzedaży tej formy nowoczesnego towaru[22].

Tego typu projekty rozwiązań stoją u podłoża dzisiaj swobodnie dostępnych i popularnych aplikacji cyberprzestrzeni. Łatwo zauważyć, że najważniejsze struktury środowiska cyfrowego powstawały niejako równolegle, wykorzystując szybki rozwój i zastosowanie elektronicznych systemów cyfrowych oraz rozbudowie różnych form interfejsu. Zjawisko „cyberprzestrzeni" jest rezultatem wielu procesów, m.in.: przenikania się wieloaspektowych możliwości systemów cyfrowych, jednoczesnego ich ujednolicenia w postaci odpowiednich protokołów, mobilności i szerokiego zasięgu, uzupełniania o odpowiednie systemy i aplikacje, cyfryzacji oraz konwergencji tradycyjnych mediów.

Według Dericka de Kerckhove'a, cyberprzestrzeń daje człowiekowi nowe możliwości uczestniczenia w świecie. Odnosi się on pozytywnie, a nawet z fascynacją, do tych medialnych procesów poszerzania możliwości ciała i umysłu poprzez integrację sfery technicznej z wnętrzem człowieka i odwrotnie. Nowe technologie cyfrowe powodują uzewnętrznienie naszej świadomości do tego stopnia, iż cały świat zewnętrzny staje się jej przedłużeniem[23]. Kerckhove twierdzi, że procesy te prowadzą do powstania ponadindywidualnej, usieciowionej inteligencji, tzw. umysłu planetarnego. „Cyberprzestrzeń stanowi wspólne środowisko poznawcze, w którym indywidualny użytkownik,

[20] Zob. *Telefon komórkowy ma już 35 lat*, (online), http://www.wirtualnemedia.pl/artykul/telefon-komorkowy-ma-35-lat-foto, [03.09.2016].

[21] Zob. Z. Bauer, *Konwergencja*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa, Bielsko-Biała 2007, s. 59.

[22] *Cechy społeczeństwa informacyjnego, Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007 – 2013* (Projekt z dnia 27 czerwca 2007), http://www.si.podkarpackie.pl/Pliki/2008/Zalacznik_nr_2_v_3_04%5B1%5D.pdf, [10.02.2012 r.].

[23] Por. D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 1996, s. 64.

będący jednocześnie producentem i konsumentem, staje się swego rodzaju wszechobecną, ulotną neuronowo-sieciową istotą”[24].

Cyberprzestrzeń wraz ze swoimi aplikacjami stała się generatorem procesów wirtualizacji i cyfryzacji społeczeństwa tworząc nową jakość tej przestrzeni. Zanurzenie w przestrzeni cyfrowej nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele procesów i przemian. Warto wymienić niektóre z nich: globalizacja, digitalizacja, dywergencja, komercjalizacja, wirtualizacja, przemiany w stylu życia jednostek i społeczeństw, przemiany kryteriów i systemów wartościowania. Zmiany te dotyczą prawie każdej sfery życia człowieka, sfery prywatnej i publicznej, kulturalnej, religijnej, wychowawczej, ekonomicznej, politycznej[25].

W tym procesie dokonuje się nie tylko rozległe przenikanie tkanki społecznej nie tylko pod względem zbioru narzędzi i możliwości komunikacyjnych, ale proces ten prowadzi do zanurzenia się ludzi w nową przestrzeń obecności, która stanowi i w dużej mierze decyduje o ich życiu społecznym, rodzinnym i osobistym. Powstała w ten sposób nowa rzeczywistość wyznacza specyficzne formy doświadczania świata realnego i wirtualnego, zarazem kreuje nowe figury aktywności podmiotu w warunkach cyberkultury i społeczeństwa postindustrialnego. Zarazem zmieniający się na tle technologii cyfrowych świat człowieka, skłania do refleksji nad genezą tak szybkich i głębokich przemian wobec rzeczywistości nasyconej elektroniką[26]. Próby łączenia technicznego pojęcia cyberprzestrzeni z rozumieniem filozoficznym czy psychologicznym wirtualnej rzeczywistości, lub próby rozstrzygania zjawisk w niej zachodzących w odniesieniu do osoby i społeczeństwa prowadzą do nieścisłości, gdyż wirtualność to określenie odnoszące się do nierealności wręcz sztuczności wobec zmysłów ludzkich, do nierealnych pojęć, które próbujemy zrozumieć opierając się na definiowaniu podobieństw w mierzalnej dla nas realności.

Technologia cyfrowa, której doświadczamy powoduje, że dotychczasowy system wartościowania i relacji wobec nowej rzeczywistości, musi ulec uzupełnieniu o nową normatywność. Etyka personalistyczna, stawia jako nadrzędną normę, troskę o godność i tożsamość każdego człowieka. Jednak wszechobecność nowej rzeczywistości cyberprzestrzeni oraz zagrożenia wobec tożsamości i wartości, jakie niesie ze sobą

[24] D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, dz. cyt., s. 196.
[25] Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 31-32.
[26] Por. M. Ostrowicki: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki,* Kraków 2006, s. 13.

godność osoby ludzkiej, przynagla do zajęcia się rodzącymi się w tym kontekście dylematami etycznymi.

Duży stopnień uczestnictwa antropologicznego współczesnego pokolenia w rzeczywistości cyberświata, wiąże się z zmianą relacji społecznych, oraz powstaniem nowych formuł wieloaspektowej komunikacji. Tak aktywna i szeroka obecność człowieka musi wiązać się z koniecznością doprecyzowania norm regulujących w skali globalnej działania i zachowania ludzi w cyberprzestrzeni. Nie wystarczają już liczne kodeksy czy regulaminy wewnętrzne administratorów poszczególnych aplikacji lub systemów. Wobec niezwykłych możliwości cyberprzestrzeni z aplikacjami komunikacji[27] nieodzowne i najskuteczniejsze stają się normy etyczne ogólnoludzkie, oparte na niezbywalnym prawie naturalnym. Wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego mogą okazać się niewystarczające wobec wyzwań i oczekiwań ludzi. Normy prawne są bowiem zbyt ogólne i mogą nie nadążać za szybkimi zmianami technologicznymi. Ponadto mogą swoimi restrykcyjnymi regulacjami krępować wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki[28].

Przechodzenie z wirtualnej rzeczywistości do świata realnego jest problemem natury biologicznej, etycznej, moralnej, psychologicznej, a nawet prawnej, co oprócz oczywistych dobrodziejstw może stanowić swoisty problem współczesnego społeczeństwa. Kolejnym problemem jest kwestia terminologiczna polegająca na redefiniowaniu większości pojęć świata realnego na świat i środowisko wirtualne, co nastręcza problemów choćby dla unifikacji relacji międzyosobowych. Całkiem realne czyny w cyberprzestrzeni nie muszą wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych moralnych czy etycznych, a pośrednio wpływają na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie.

Współcześnie nowe technologie dla większości ludzi są nieobce, choć nie do końca zrozumiałe w tej relacji. Nieprecyzyjnie nazywane i określane relacje człowiek – technika, powodują, że najczęściej użytkownicy nie potrafią się prawidłowo i odpowiedzialnie w tym środowisku poruszać i odnosić do siebie pod względem celowości, konsekwencji oraz rozumienia tak powstałych relacji.

---

[27] Zob. G. Szumera: *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepasa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.

[28] Zob. *Co po ACTA Internauci chcą wolności w sieci*, (online), http://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/554894,Co-po-ACTA-Internauci-chca-wolnosci-w-sieci, [18.02.2014].

Prezentowana praca zatytułowana *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni* jest próbą modelowego zastosowania personalistycznej myśli etycznej do nowych uwarunkowań życia i działania człowieka w cyberprzestrzeni. W naszej pracy próbujemy pokazać modelowo normy zachowań i działań człowieka jako osoby w sztucznym świecie wytworów myśli technologicznej[29].

W naszej pracy badawczej ujęcie człowieka jako osoby, pozostającej w relacjach do cyberprzestrzeni, ma szczególne znaczenie, gdyż normatywność personalistyczna pozwala rozwiązać wiele dylematów natury etycznej w duchu szacunku do człowieka i trosce o jego godność. Rozwój przestrzeni cyfrowej i technologicznego środowiska życia współczesnego człowieka daje wiele nowych możliwości rozwoju, ale rodzi wiele wyzwań i zagrożeń w kontekście relacji człowieka do cyfrowego świata. Konwergencja mass mediów z aplikacjami społecznymi sieci internetowych i komórkowych, sprawiła, że cyberprzestrzeń stała się rzeczywistością uczestnictwa całych społeczeństw, transformując i współtworząc w wymiarze indywidualnym i społecznym struktury cywilizacji opartej na technologii cyfrowej. Procesy konwergencji nie ograniczają się wyłącznie do techniki, ale obejmują praktycznie wszystkie przestrzenie ludzkiego życia[30].

Nowe cyfrowe środowisko przebywania współczesnego człowieka niesie za sobą oczywiste korzyści, ale i piętrzące się zagrożenia. Przestrzeń technologiczna konfrontuje osobę w jej godności i tożsamości z wielką ilością bodźców zmysłowych, pobudzanych wirtualnie, hipertekstualnością informacji, narzucając różnej jakości formy poznania świata, komunikowania i dialogu. Niestety, to samo środowisko najnowszych możliwości technologicznych, generuje zagrożenia dla indywidualnego i społecznego dialogu oraz godności i tożsamości samego uczestnika, zanurzającego się, doświadczającego i odkrywającego nieodpowiednie treści w cyfrowej rzeczywistości[31].

Wydaje się, że najlepszą regulacją cyberprzestrzeni jest normowanie osobistego uczestnictwa i relacji człowieka wobec cyberprzestrzeni właśnie za pomocą etyki, która w większości zupełnie wystarczy jako wskaźnik i wyznacznik solidarności, odpowiedzialności, prawdy i sprawiedliwości społecznej. Równorzędnie należy podjąć

---

[29] Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 70.

[30] Por. F. Fukuyama, *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2003, s. 11-12.

[31] Por. A. Jaszczak, *Cyberedukacja seksualna i cyberseks młodzieży*, [w:] *Całe życie w sieci*, B. Szmigielska (red.), WAM, Kraków 2009, s. 95.

pełną programową i wieloaspektową edukację i formację wychowanie, jako narzędzia kształtowania określonych postaw i zachowań człowieka w kontekście cyfrowej przestrzeni. Dopiero ostatecznymi wydają się środki karno-prawnego przymusu czy narzucania politycznego określonych zachowań, które winny dotyczyć wyłącznie poważnych zagrożeń społecznych, takich jak: cyberterroryzm, cyberprzemoc, cyberkradzież i cyberprywatność oraz bezpieczeństwo najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni.

Osoba ludzka jest również normą etyczną, jest zasadą istnienia oraz kluczem poznawczym, metodologicznym i prakseologicznym w rozwiązywaniu dylematów etycznych. Osoba jest z istoty swojej największą doskonałością bytu. Według personalizmu byt jest sobą ze względu na odniesienie do osoby, która jest jego zasadą, racją, inicjatywą i celem. System personalizmu jako teoria i pragmatyka bytu posiada wielkie walory poznawcze – agatyczne, telepatyczne, kaloniczne, wolnościowe, eksplikatywne oraz prakseologiczne. W tym wyróżnia się realizm, integralność metodologiczna, kulturotwórczość, zdolność personalizacji i socjalizacji rzeczywistości oraz nieodzowna sensoryczność życia[32].

Słuszna wydaje się teza, iż refleksja humanistyczna, w ramach której dokonuje się badanie uczestnictwa w cyberprzestrzeni, musi ulegać przeformułowaniu uwzględniającemu nowe, wcześniej nieobecne, formy i obszary egzystencji generowane postępem technologicznym. „Zatem zadaniem filozoficznej refleksji jest wytworzenie nowych narzędzi poznawczych służących analizie nowych zjawisk i form bytowania człowieka w technicznie wykreowanej nowej formie kulturowej rzeczywistości. Nowe formy obecności w sferze kultury nie unieważniają dotychczasowych form aktywności i działania w obszarze egzystencji, lecz wskazują nowy, otwarty i nieokreślony do końca wymiar, kreujący nową przestrzeń jego istnienia”[33].

W toku naszych analiz pokazujemy wielorakie konsekwencje uczestnictwa i działania człowieka w cyberprzestrzeni. Tam gdzie było to konieczne do zrozumienia pewnego kontekstu zachodzących przemian i ujęcia skali uczestnictwa pojedynczych osób lub społeczeństw w aspektach cyberprzestrzeni, omówiono kierunki rozwoju i zasady działania urządzeń cyfrowych, zastosowania technologii informatycznych, nowoczesnych rozwiązań w systemach cyfrowych i programowych oraz dalsze kierunki poszukiwań.

---

[32] Por. Cz. Bartnik, *Personalizm uniwersalistyczny*, (online), http://www.personalizm.pl/polrocznik/numer-2/personalizm-uniwersalistyczny/, [09.18.2014].

[33] R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów, Rabid,* Kraków 2001, s. 7.

Niniejsza monografia składa się z czterech rozdziałów. Pierwszy poświęcony jest poszukiwaniu definicji cyfrowej przestrzeni i usystematyzowaniu pojęć z nią związanych. Tak rozległa dzisiaj pod względem interakcji rzeczywistość cyfrowa ma odniesienia do innych dziedzin naukowych, szczególnie dotyczących człowieka. Ujęcie interdyscyplinarne zastosowane w pracy pozwoli, jak uważamy, głębiej zrozumieć i określić zakres badawczy oraz skale uczestnictwa zanurzającego się w niej człowieka. Należy zwrócić uwagę, że obecność nowych technologii cyfrowych w naturalnym środowisku człowieka, powoduje zmianę jakości życia i działania oraz poszerza jego naturalne możliwości. W tak usieciowionym i zdigitalizowanym społeczeństwie należy zbadać także aspekty i konteksty społeczno-kulturowe przestrzeni cyfrowej.

Rozdział drugi poświęcony jest poszukiwaniu i konstruowaniu klucza, czy inaczej mówiąc, pewnego modelu etycznego, na którym można budować projekt etyki cyberprzestrzeni. Rozwijająca się w szybkim tempie przestrzeń cyfrowa i uczestnictwo w niej na dużą skalę współczesnego człowieka, potrzebuje etycznego odniesienia, wartościowania realnych działań w wirtualnej przestrzeni. Punktem wyjścia naszych badań są dostępne próby normatywności etyczno-prawnej, zawężone niestety do kodeksów i regulacji odnoszących się zazwyczaj do wąskiego zakresu, czy jakiegoś aspektu cyberprzestrzeni. Osobną problematykę stanowią szczególnie w kontekście wolności ogólne państwowe i globalne próby prawnej kontroli i normatywności cyberprzestrzeni. Uprawnionym zatem staje się poszukiwanie uniwersalnych norm etycznych, które obejmowałyby w możliwie wystarczający sposób relacje pojedynczego człowieka i całych społeczeństw wobec cyberprzestrzeni. Wydaje się, że najlepszym i najbardziej uniwersalnym, a zarazem wychodzącym naprzeciw człowieka jest model etyczny, który w u podstaw stawia niepodważalną godność osoby. Z niej także wypływa niezmienność osobowej tożsamości, zarówno w realnym jak i wirtualnym świecie. W budowanym projekcie, osoba staje się uniwersalną, przedmiotową i podmiotową normą etyczną – normą personalistyczną. W tak konstruowanej strukturze modelu etycznego z perspektywy aksjologiczno-deontologicznej będziemy poszukiwać narzędzi realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni.

Rozdział trzeci w całości został poświęcony współczesnym piętrzącym się i palącym zagrożeniom oraz wyzwaniom dla etyki cyberprzestrzeni. Problematyka dotyczy bardzo wielu zagadnień wypływających z uczestnictwa w cyberprzestrzeni. Dla jasności wywodu zostały one skategoryzowane w kilkunastu grupach. Pierwsze, to te, które stanowią zagrożenie dla indywidualnej godności i tożsamości osoby przez nieod-

powiednie treści. Następne, dotyczą niebezpieczeństw związanych z wirtualizacją życia i wartości. Kolejne zostały skategoryzowane jako zagrożenia globalne i dotyczące cyberprzemocy. Następne odnoszą się do kradzieży, oszustwa i łamania prawa w cyfrowej przestrzeni. Do szczególnie ważnych należą te dotykające na dużą skale dzieci i młodzieży, a związane z uzależnieniami i nieodpowiedzialną obecnością w cyfrowej przestrzeni. Obok już znanych form zagrożeń, należy rozpoznać i sklasyfikować nowe formy wyzysku, niesprawiedliwości i cyfrowego wykluczenia, które przybiera formy spotykane tylko w cyberprzestrzeni.

Normatywność etyczna w cyberprzestrzeni powinna przede wszystkim mieć charakter prospektywny i wychowawczy do czego w całości nawiązujemy w czwartym rozdziale. Rozdział ten jest próbą poszukiwania odpowiedzi na to, w jaki sposób współczesne pokolenie powinno poruszać się w cyfrowej przestrzeni. Chcemy w nim ukazać personalistyczną normatywność etyczną jako narzędzie wychowania i formacji człowieka. Personalistyczny projekt etyki cyberprzestrzeni wydaje się najlepszym i najbardziej uniwersalnym gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa człowieka w przestrzeni nowych technologii. Aktualnym wyzwaniem staje się potrzeba edukacji cyberprzestrzennej zarówno twórców, jak i biernych uczestników cyfrowego środowiska. Koniecznym wydaje się umieszczenie norm etyki w pedagogice cyberprzestrzeni oraz zastosowanie jej w wychowaniu i edukacji młodego pokolenia. W tym wychowaniu i formacji powinny pomóc instytucje takie jak: rodzina, szkoła, państwo i Kościół. Podkreślamy w pracy, że najlepszą formą wychowania i formacji do wartościowego i odpowiedzialnego uczestnictwa w cyberprzestrzeni jest samowychowanie w oparciu o autorytety.

Dostępne opracowania poruszanej problematyki dotyczą szeroko rozumianej etyki mediów, natomiast zauważa się brak szczegółowych analiz w odniesieniu do cyberprzestrzeni. Termin „cyberprzestrzeń", choć oficjalnie funkcjonujący w terminologii oficjalnej w Polsce od 2011 roku, otwiera drogę do pierwszych opracowań dotyczących tego zjawiska. Zakres badawczy kryjący się pod tym terminem, jak dotąd używany jest najczęściej w opracowaniach związanych z cyfrowym bezpieczeństwem państwa oraz w artykułach dotyczących zagrożeń w sieci Internet. Niestety, jak dotąd brakuje całościowego opracowania metodycznie opisującego i systematyzującego pojęcia szczegółowe w cyberprzestrzeni. Niniejszy projekt jest pierwszą tak uniwersalną i całościową próbą stworzenia modelu normatywności etycznej dotyczącej cyfrowej przestrzeni. Jest

on jednocześnie próbą opisu i systematyzacji zagrożeń i dylematów, które powstają w relacji człowieka do cyberprzestrzeni.

Tak głębokie i radykalne przemiany społeczne wymagają szerokiej i pogłębionej analizy badawczo-naukowej, co zauważyć można po licznych publikacjach interdyscyplinarnych podejmujących tematykę przylegającą lub pokrewną do omawianej przez nas problematyki cyberprzestrzeni. W dysertacji przyjęto metodę analizy syntezującej, wyprowadzono wnioski z analizy tekstowej dostępnych źródeł tekstowych oraz zastosowano metodę analizy wartościującej obejmującą badanie mediów i zawartych w nim treści. Zastosowanie tylko metody analityczno-teoretycznej byłoby niewystarczające do ukazania całościowej problematyki pracy, dlatego zastosowano w pracy metody jakościowej analizy zawartości cyberprzestrzeni.

Autor odwołuje się w pracy do wielu analiz i koncepcji traktowanych jako literatura źródłowo-przedmiotowa. Wśród wielu autorów zagranicznych możemy odnaleźć takich, którzy w różnym stopniu nawiązują do przywoływanych problemów badawczych i zajmujących się tematyką z zakresu przedmiotu naszej pracy: Marshall McLuhan, Jean Baudrillard, Neil Postman, Aaron Ben-Ze'ev, Johan Perry Barlow, Pierre Levy, Carlo Galimberti i Giuseppe Riva, Lance Strate, Kazuhiro Aoki, Marie Laure Ryan, Theodor Holm Nelson, Terry Flew, Michio Kaku, Michael Heim, Manuel Castells, Wolfgang Welsch, Charles Jonscher, Francis Fukuyama, Daniel Bell, Howard Rheingold, David Hakken, Alexsander Knorr, Arturo Escobar, Martin Dodge, Derrick de Kerckhove, Dan Kuehl, Rob Kitchin Gary Smali, David Silver, Simon Penny, Michael Batty, Johan Suler, Frank Davis, Sherry Turkle, Alvin Toffler i inni.

Pośród polskich naukowców zajmujących się badaniem interdyscyplinarnym cyberprzestrzeni, będącej przedmiotem naszej pracy badawczej należy wyróżnić: Kazimierz Krzysztofek, Tomasz Zasępa, Tomasz Goban-Klas, Michał Drożdż, Michał Ostrowicki (Sidey Myoo), Piotr Sitarski, Agata Limanówka, Tadeusz Miczka, Andrzej Kiepas, Grażyna Szumera, Wiesław Godzic, Andrzej Adamski, Marek Krajewski, Krzysztof Wieczorek, Marek Konieczniak, Lech W. Zacher, Ryszard Kluszczyński, Marek Jędrzejko, Marek Sokołowski, Jacek Pyżalski, Anna Andrzejewska, Józef Bednarek i inni.

Problematyka badawcza rekonfiguracji relacji społecznych wywołanych przez przestrzeń cyfrową, jest zagadnieniem i zjawiskiem o charakterze normatywnym i edukacyjnym, wymagającym ciągłego monitorowania etycznego zmieniającej się tak szybko rzeczywistości medialnej. Rozwiązaniem praktycznym tego problemu jest niniejszy

uniwersalny projekt personalistycznego modelu etycznego, który jak zaznaczamy, pozwoli odpowiedzieć na pytania i dylematy szczegółowe, dotyczące etycznego wymiaru cyberprzestrzeni.

Praca ma charakter badawczy teoretyczno-analityczny, pokazując syntetycznie personalistyczny model etyki cyberprzestrzeni z perspektywy wiedzy przedmiotowej na podstawie wybranej literatury źródłowo-przedmiotowej, jak również pokazując etyczne wyzwania i zagrożenia dla człowieka w cyberprzestrzeni na podstawie własnych analiz empirycznych prowadzonych metodą obserwacji, badań fokusowych, jakościowej analizy zawartości cyberprzestrzeni oraz dyskusji problemowych. Mamy nadzieję, że przedstawione analizy pomogą nie tylko poznać głębiej i szerzej wielorakość zjawisk cyberprzestrzeni, ale dostarczą także etycznych narzędzi potrzebnych do rozwiązywania dylematów i przezwyciężania zagrożeń i zapobiegania ich destrukcyjnym skutkom dla dobra człowieka i osobowej wartości.

W tym miejscu bardzo dziękuję mojemu promotorowi ks. dr. hab. Michałowi Drożdżowi prof. UPJPII w Krakowie za prowadzenie, metodyczną i merytoryczną pomoc, oraz promotorowi pomocniczemu, panu dr Jarosławowi Kucharskiemu z Akademii Ignatianum w Krakowie.

ROZDZIAŁ I

CZŁOWIEK W MODELU CYBERPRZESTRZENI

Cyberprzestrzeń jako model technologiczny opracowany, stworzony i używany przez człowieka, należy teoretycznie i praktycznie analizować z perspektywy relacji do człowieka i człowieka wobec niej. Analiza badawcza przebiega w modelu jej funkcjonowania jako rzeczywistości cyfrowej, nienaturalnej, jako wymysłu techniczno-pragmatycznego współczesnej ludzkości. Cyfrowa przestrzeń jest technologicznie zupełnie nowa, nienaturalna wobec środowiska, całkowicie stworzona i powołana do określonego, choć niezamkniętego powiązania z nim, ciągle kreowana przez samego użytkownika.

Przestrzeń cyfrowa, w czasie kilkudziesięciu zaledwie lat jej dynamicznego rozwoju, stała się rzeczywistością, bez której współczesny człowiek nie wyobraża sobie istnienia, pracy, komunikacji, nauki, wypoczynku, medycyny, bezpieczeństwa, ekonomii i wielu innych globalnych, a zarazem partykularnych dziedzin codziennego życia. Wszystko to, co stanowi nowoczesną, technologiczną formę, pewien model przestrzeni cyfrowej funkcjonujący obok naturalnego środowiska człowieka, a służący jemu samemu, jest wypracowaną racjonalnie formą odpowiedzi na potrzeby i rozwój pokoleń przełomu tysiącleci. Cyberprzestrzeń wydaje się być niezwykle skomplikowaną strukturą technologii cyfrowych, w której człowiek, jako użytkownik i kreator, odniesieniem i relacyjnością, ciągle odgrywa najważniejszą rolę. Wydaje się zatem konieczne, teoretycznie i empirycznie oraz ustawiczne i wieloaspektowe, badanie zachodzących relacji, pomiędzy niezwykle dynamicznie rozwijającą się technologią cyfrową a człowiekiem współczesnego pokolenia.

1.1. CYBERPRZESTRZEŃ JAKO SZTUCZNY ŚWIAT CZŁOWIEKA

Fundamentalnie niezbywalnym w poszukiwaniu definicji świata cyfrowego jest zawsze człowiek – konstruktor, twórca i korzystający z niej odbiorca, wobec którego świat cyfrowy jest niejako nowym kontynentem, na którego styku powstają nowe

relacje, nowe problemy i dylematy oraz kreowane są nowe chwilowe tożsamości. Wśród prób zdefiniowania cyberprzestrzeni, jako sztucznego świata człowieka, należy zauważyć przede wszystkim te, które obejmują wielowymiarową relację człowieka i społeczeństwa wobec nowych technologii oraz jej implikacje do tego technologicznego środowiska[34].

1.1.1. Problem rozumienia i definiowania cyberprzestrzeni

Współcześnie powszechnie do określenia poruszania się w świecie cyfrowym i wirtualnym nowych technologii, używa się terminu „cyberprzestrzeń", choć zbyt pobieżnie i tylko intuicjonalnie zawęża się ogólnie przyjęte pojęcie cyberprzestrzeni do granic komunikacji w sieci Internet[35] i jej aplikacji[36]. W potocznym języku, a czasem w artykułach o charakterze badawczym, pomija się inne zintegrowane zasoby i przetworniki informacji cyfrowej, jak sieci telefonii komórkowej, sieci infrastruktury teleinformatycznej, multimedia cyfrowe, systemy satelitarne, także inne systemy przetwarzające sygnały cyfrowe oraz formy ich prezentacji przez rzeczywistość wirtualną.

Brakuje jednolitych badań uwzględniających pochodzenie i kierunki rozwoju oraz ogólnie przyjętych sposobów definiowania cyberprzestrzeni. Podjętej tematyki dotyczącej rzeczywistości cyfrowej nie należy, więc uznawać tylko za przestrzeń dla interakcji, za forum wymiany symbolicznej z konsekwencją realną realizowanej między użytkownikami Internetu[37]. Dotychczasowe popularne ujęcie cyberprzestrzeni nie uwzględnia pochodzenia technologii i pierwotnych, niecałkowicie przewidywalnych, jak się okazuje, założeń i celów społecznych[38]. Trudności wynikają także z przełożenia

---

[34] Por. Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, (online), http://www.paulus.org.pl/media.temat_papiez, 2002, [03.07.2011].

[35] Por. A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, WAM, Kraków 2003, s. 421. Internet zazwyczaj definiuje się, jako „globalną sieć komputerową, opartą na protokole komunikacyjnym TCP/IP (ang. *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Jest największą siecią komputerową w świecie, złożoną z ogromnej ilości mniejszych, umożliwiających przesyłanie w niewyobrażalnie szybkim tempie niezwykle dużej ilości informacji".

[36] Zob. A. Rinaldi, *Zasady Etyki Internetowej*, 1992, przeł. K. Snopek, http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm, [20.02.2012].

[37] Por. R. Kantor, *Kanoniczne aspekty obecności Kościoła w Internecie*, „Tarnowskie Studia Teologiczne" XXVI (2007), s. 79. „Internet można określić, jako sieć komputerów połączonych między sobą, która pozwala użytkownikom na wymianę informacji w formacie elektronicznym poprzez ustalony sposób korzystania z nich. Komputery mogą być umieszczone w dowolnym miejscu kuli ziemskiej i wystarczy, że są połączone, bądź to drogą telefoniczną lub innym środkiem z komputerami, aby mogły połączyć się z innymi komputerami. Ułożona w ten sposób sieć połączona między sobą i komputery połączone z każdą z nich nazywa się Internetem".

[38] Por. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*,

na język badawczy *cyberspace*, sprecyzowania i zdefiniowania implikacji składowych i pochodnych terminu w relacji do człowieka i jej skutków w wielu wymiarach tej kooperacji.

Analizowaną rzeczywistość od kilku dekad określa się terminem *cyberspace* – cyberprzestrzeń. Przyjęto ogólnie, że terminu tego używa się globalnie od 1984 roku. Został on zaczerpnięty z książki fantastycznej Williama Gibsona, który słowem *cyberspace* – cyberprzestrzeń, określa „(…) podłączony do robionego na zamówienie cyberprzestrzennego deku, który rzutował bezcielesną świadomość na wszechzmysłową halucynację matrycy”[39]. Sam autor używa go już w swojej wcześniejszej powieści *Burning Chrome*: „znałem każdy chip w symulatorze Bobbiego, który wyglądał jak zwyczajny Ono-Sendai VII – Cyberspace seven”[40].

Warto zauważyć, że proponowana przez autora definicja obejmuje i zakłada relację człowieka do istniejącej nowej rzeczywistości cyfrowej oraz podkreśla anatomicznie złożoność tej rzeczywistości. Cyberprzestrzeń: „Konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach, przez dzieci nauczone pojęć matematycznych. (…) Graficzne odwzorowanie danych pobieranych z banków wszystkich komputerów świata. Niewyobrażalna złożoność (…)”[41].

W jednym z artykułów zawartych w Internecie odnajdujemy źródłosłów powyższego terminu podkreślający komunikacyjny aspekt cyfrowej rzeczywistości: „ang. *cyberspace*; gr. *Kybernetes*[42] – sternik, zarządca, kontrolować, zarządzać – w ostatnich latach przedrostek <cyber> – wiąże się z nowymi, elektronicznymi technologiami i jest używany w znaczeniu informatyczny, interaktywny określa wszystko, co wiąże się z komputerami. Cyberprzestrzeń to przestrzeń komunikacyjna tworzona przez system

---

E. Osewska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Stefana Kardynała Wyszyńskiego, Warszawa 2011, s. 195. „Początków Internetu należy szukać w latach sześćdziesiątych XX w. W trakcie tzw. zimnej wojny amerykańskie ministerstwo obrony zaczęło rozwijać plany opracowania takiej struktury komunikacyjnej, która pozwalałaby na zachowanie łączności pomiędzy jednostkami wojskowymi nawet na wypadek wybuchu bomby atomowej. Zamiast centralnego komputera zbierającego wszystkie dane, zbudowano sieć, której węzły stanowiły połączone ze sobą komputery. (…) Kolejnym krokiem była inwazja Internetu do gospodarstw domowych – Amerykanów. Kilka lat później nowe techniki komunikacji przyjęły się na kontynencie europejskim. Od początku lat dziewięćdziesiątych poszczególne możliwości Internetu połączone zostały w tzw. Światową Pajęczynę, w skrócie zwaną WWW (od World Wide Web). Za początek WWW uważa się rok 1993. Pozwala ona każdemu posiadaczowi odpowiedniego komputera na bardzo łatwy dostęp do światowego <banku> przeróżnych informacji. Wystarczy zaopatrzyć się w tzw. modem, czyli przyrząd do <modulacji> i <demodulacji>, który należy wpiąć do linii telefonicznej i połączyć z komputerem”.

[39] W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, Zysk i S-ka, Warszawa 2001, s. 7.

[40] Tenże, *Burning Chrome*, przeł. P. W. Cholewa, New York, 1986, s. 4.

[41] Tenże, *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, dz. cyt.

[42] Por. M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, Routledge 2001, s. 1.

powiązań internetowych. Cyberprzestrzeń, podobnie jak telekomunikacja, ułatwia użytkownikom sieci kontakty, także w czasie rzeczywistym. Przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i powiązań informatycznych pracujących na całym świecie”[43]. Według tak sformułowanej definicji pod uwagę bierze się wszystkie systemy komunikacji elektronicznej, które przesyłają informacje pochodzące ze źródeł numerycznych lub przeznaczone do numeryzacji, co z oczywistych względów spłyca i ogranicza pole badawcze znanych analiz i informacji funkcjonującej rzeczywistości. Sam wyraz składa się z dwóch członów, gdzie pierwszy nawiązuje do pojęcia cyfrowości, drugi zaś mówi o przestrzeni[44].

Do niedawna pojęcie „cyberprzestrzeń” było wygodnym skrótem myślowym, pozwalającym w jednym słowie zawrzeć to wszystko, co już teraz jest, oraz to wszystko, co dopiero w przyszłości będzie dostępne w sieci Internet. „Cyberprzestrzeń to wirtualność nieograniczona przestrzenią i czasem, to domena bitów – matematycznie uporządkowanych kodem binarnym abstrakcyjnych form rzeczywistości”[45]. Z kolei Aaron Ben-Ze’ev stwierdza dość kategorycznie, że „cyberprzestrzeń jest częścią rzeczywistości, a co za tym idzie, błędem jest postrzeganie jej, jako przeciwieństwa przestrzeni realnej”[46]. Johan Perry Barlow zaś, definiuje cyfrową przestrzeń w sposób obrazowo-literacki, odnoszący się do znanego wszystkim tzw. Dzikiego Zachodu: „Cyberprzestrzeń, w obecnym kształcie, ma dużo wspólnego z XIX-wiecznym Dzikim Zachodem, Pograniczem. Jest rozległym terytorium, nieopisanym, niejednoznacznym kulturowo i prawnie, sprawiającym trudności w poruszaniu się, a zarazem otwartym na zasiedlanie”[47]. Jak zaznacza, pojęcie cyberprzestrzeni wydaje się zawierać w sobie trudną do uchwycenia dwoistość w znaczeniu miejsca – jednocześnie fizycznego i mentalnego.

Kazimierz Krzysztofek, analizując cyberprzestrzeń określa ją, jako zjawisko społeczne i zawęża do odniesień związanych z samym Internetem, jako rozległą siecią przebywania, pisze: „(…) bardziej, skomplikowany jest opis Internetu, jako przestrzeni społecznej, czy trafniej rzecz ujmując, przestrzeni społecznych. Jest to nowa Oikumene – zaludniona planeta. Określają ją następujące cechy: nieplanowany centralnie, samoorganizujący się system, niehierarchiczny, otwarty, interaktywny i o strukturze horyzon-

[43] *Cyberprzestrzeń*, (online), http://searchsoa.techtarget.com/definition/cyberspace, [03.08.2011].

[44] Por. A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, PWSZ, Elbląg 2007, s. 230.

[45] M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, (online), www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/konieczniak.pdf., [03.02.2012].

[46] A. Ben-Ze’ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, REBIS, Poznań 2005, s. 16.

[47] J. P. Barlow, *Crime and Puzzlement*, (online), http://www.sjgames.com/SS/crimpuzz.html, [03.08.2011].

talnej wykazujący cechy nieliniowego układu dynamicznego, tj. złożonego systemu społecznego. Nie ma centrum, nie ma też bliższych lub dalszych dystansów, wszyscy użytkownicy są od siebie w jednakowej odległości niezależnie od miejsca, w którym przebywają fizycznie, można do niej wejść z dowolnego punktu. Nie sposób, zatem pojmować jej w sensie fizycznym, jest ona jakąś metaprzestrzenią, do której powinno się odnosić kategorie metageografii"[48].

Podobnie zawężając do głównego aspektu cyberprzestrzeni, Martin Dodge i Rob Kitchin, przedstawiając ciekawą próbę mapowania Sieci, stwierdzają, że jest to nie tyle jednorodna, homogeniczna przestrzeń, co raczej zbiór gwałtownie rozrastających się cyberprzestrzeni, z których każda odwołuje się do innej formy cyfrowego łączenia[49]. Jak zauważa z kolei Tomasz Goban-Klas, cyberprzestrzeń ma swoją realną geografię, opartą na geografii politycznej świata. Geografia serwerów i dostępu do sieci kształtuje przestrzeń przepływów. Natomiast „(…) geografia intensywności przepływów informacyjnych wskazuje na powiązania między przetwarzaniem informacji oraz przetwarzaniem materii i energii, choć centra nie muszą się znajdować – jak dawniej – w tym samym geograficznym miejscu"[50].

Próbę stworzenia jednej z pierwszych profesjonalnych definicji podjął Pierre Levy w tekście *Deuxieme Deluqe* (*Drugi Potop*) napisanym na zlecenie Komisji Kultury Rady Europy w 1996 r. Według badacza: „cyberprzestrzeń ma charakter plastyczny, płynny, obliczalny z dużą dokładnością i przetwarzalny w czasie rzeczywistym, hipertekstualny, interaktywny i wreszcie wirtualny. Uważam go za znamienną cechę cyberprzestrzeni. To nowe środowisko umożliwia współdziałanie i sprzęganie wszystkich narzędzi tworzenia informacji, rejestrowania, komunikacji i symulacji. Perspektywa powszechnej numeryzacji informacji i przekazów uczyni prawdopodobnie z cyberprzestrzeni główny kanał informacyjny i główny nośnik pamięciowy ludzkości, poczynając od pierwszych lat przyszłego stulecia"[51]. W badaniach Pierre Levy'a, cyberprzestrzeń określa się, jako przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie. Warto podkreślić, że definicja uwzględnia wszystkie systemy komunikacji elektronicznej w tym również sieci telefonii komórkowej. Badania objęły wielorakie aspekty i kierunki

[48] K. Krzysztofek, *Percepcja cyberprzestrzeni*, „Public Standard" z 16.10.2007, (online), http://www.publicstandard.pl/artykuly/56260/Percepcja.cyberprzestrzeni.html, [5.05.2012].

[49] Por. M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, dz. cyt., s. 1.

[50] T. Goban-Klas, *Ontologia Internetu*, (dokument elektroniczny w zbiorach Biblioteki AGH w Krakowie, 2004), (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/033-040.pdf, [3.08.2012].

[51] P. Levy, *Cyberprzestrzeń*, (online), http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm, [21.02.2012].

analiz cyberprzestrzeni, pewne istotne cechy, które ją charakteryzują: niematerialny charakter, brak możliwości określenia granic, zdecentralizowanie, brak ośrodków kontroli i nadzoru nad jej całością, płynny i plastyczny charakter, powszechna dostępność, przetwarzanie i dokładne obliczanie w czasie rzeczywistym[52]. W powyższym projekcie dla Komisji Europejskiej, niejasno określono cyberprzestrzeń, jako wirtualną przestrzeń, w której dane elektroniczne krążą pomiędzy komputerami na całym świecie. Opracowanie nie ma odniesienia do relacji ludzkiej, podkreślono element technologiczny jedynie zaznaczając, że dane przepływają między komputerami osobistymi.

Michał Drożdż określa istotę cyberprzestrzeni, jako rzeczywistości, która nie jest medium jak pobieżnie się ją rozumie a właśnie rzeczywistością będąca efektem działania mediów cyfrowych: „cyberprzestrzeń odnosi się najczęściej do przestrzeni informacyjnej, do zespolenia informacji cyfrowej i ludzkiej percepcji. W odróżnieniu od rzeczywistości wirtualnej cyberprzestrzeń nie jest więc medium, ale raczej obszarem tworzonym przez media elektroniczne”[53].

Carlo Galimberti i Giuseppe Riva opisują środowisko cyfrowe, jako zjawisko na pograniczu świata realnego – fizycznego i ludzkiej twórczości – umysłu. „Cyberprzestrzeń jest wszechświatem zbudowanym z rzeczy, które można zobaczyć i usłyszeć, lecz nie są one ani obiektami natury fizycznej, ani niekoniecznie reprezentacją obiekty fizyczne. Są zbudowane z informacji pochodzących częściowo z operacji w obszarze świata fizycznego, lecz w dużej mierze z nagromadzenia i wymiany wiedzy wyrastającej z ludzkiej aktywności na polu kultury, nauki i sztuki”[54].

Lance Strate z kolei w swoim poszukiwaniu definicji, analizuje różne obszary dotyczące źródeł cyberprzestrzeni. Dzieli je na trzy kategorie: zerowego rzędu (ontologii i cyberspacetime), pierwszego (fizyczne, koncepcyjne i percepcyjne), drugiego (synteza, cybermedia, przestrzeń)[55].

Zgodzić się jednak trzeba, że rdzeniem cyberprzestrzeni określa się na całym świecie podobnie – sieci połączonego sprzętu, oprogramowania i przepływających pomiędzy nimi danych. Współcześnie jednym z najważniejszych aspektów badawczych

---

[52] Por. tenże, *Drugi potop*, (online), http://portal.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287, [12.04.2012].

[53] M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej, Kraków 2006, s. 165.

[54] C. Galimberti, G. Riva, *Aktorzy, artefakty i procesy Szkic społecznej psychologii cyberprzestrzeni*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, W. J. Paluchowski, (red.), przeł. A. Krawulska-Ptaszyńska, PWN, Warszawa 2009, s. 47.

[55] Por. L. Strate, *The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation*, “Western Journal of Communication”, Vol 63, No 3, pp. 382–412, [w:] *Cyberspace: Definition and Implications*, R. Ottis, P. Lorents, (online), http://dumitrudumbrava.files.wordpress.com/2012/01/cyberspace-definition-and-implications.pdf, [21.02. 2012].

związanych z cyberprzestrzenią, jest ten, że ludzie mogą być interfejsem z cyberprzestrzenią. W ten sposób człowiek staje się jej częścią, wchodzi w jej przestrzeń. Powstaje związana z tą relacją dylematyczność postawy człowieka wobec tak zbudowanego modelu uczestnictwa.

W ciekawy sposób kolejni badacze ujmują pojęcie cyberprzestrzeni i jej złożoność, uwzględniając czynnik czasu – *cyberspacetime*, szczególnie, że przepływ informacji, komunikacja, a nawet formy uczestnictwa dzieją się bardzo szybko, jakby poza czasem i przestrzenią. Ottis Rain i Peeter Lorents w swoim opracowaniu definicji i implikacji cyberprzestrzeni proponują, aby uwzględnić czas w relacji człowieka do tej rzeczywistości. Twierdzą, że cyberprzestrzeń jest zależnym od czasu zestawem połączonych ze sobą systemów informatycznych i użytkowników, którzy współdziałają z tymi systemami[56].

Inaczej analizy zjawiska dokonuje Kazuhiro Aoki, zwraca uwagę na aspekt graficzny, definiując cyberprzestrzeń, jako: „graficzne, wielofunkcyjne otoczenie tworzące wiarygodny świat, którego można doświadczyć wizualnie”[57]. Takie ujęcie definicji skłania się raczej w stronę określenia wirtualnej rzeczywistości, jako doświadczalnej dla człowieka prezentacji cyberprzestrzeni. Podobnie inni badacze opisują ją:, „jako świat sprzężonych ze sobą sieci komputerowych tworzący <przestrzeń informacyjną> z możliwością jej używania oraz odczuwania przy pomocy zmysłów pobudzanych wspomaganymi komputerowo urządzeniami”[58].

Marie Laure Ryan, „podciąga termin cyberprzestrzeń pod wirtualną rzeczywistość i jest to dla niej immersyjne i interaktywne doświadczenie świata wygenerowanego przez komputer. Umieszcza ona użytkownika wewnątrz samych danych, w trójwymiarowej przestrzeni wyprojektowanej przez cyfrowo zakodowaną informację hipertekst ma z cyberprzestrzenią, co najmniej jedną na stałe wspólną cechę – ma naturę przestrzenną i podlega topografizacji”[59]. Theodor Holm Nelson łączy ze sobą wielorakie formy hipertekstowej[60] informacji oraz treści mass mediów, których prezentacja

---

[56] Por. O. Rain, P. Lorents, *Cyberprzestrzeń: definicja i implikacje*, http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis_Lorents_CyberspaceDefinition.pdf, [24.01.2012].

[57] *Cyberprzestrzeń*, dz. cyt.

[58] Por. W. Duch, *Świat Bytów Wirtualnych. Kierunki rozwoju nowoczesnych technologii,* Uniwersytet Łódzki, 24.04.2004 r.,www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt, [09.02.2012].

[59] M. Pisarski, *Cyberprzestrzeń – definicje*, http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/cybe_696.htm, [21.02.2012].

[60] Zob. *Hipertekst,* (online), http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/immersja.htm, [09.02.2012].

prowadzi do cyfrowych wirtualnych światów. Zgromadzona tam wiedza użytkownika, dane i narzędzia stwarzają możliwości interaktywnej pracy[61].

Departament Obrony i Sił Powietrznych USA w publikacji *Narodowej Strategii Wojskowej dla Operacji w Cyberprzestrzeni*, przyjmuje jednolitą definicję tego obszaru określając go, jako „domenę bojową"[62]. W niniejszym dokumencie cyberprzestrzeń jest definiowana jako domena[63], charakteryzująca się zastosowaniem elektroniki i widma elektromagnetycznego do przechowywania, kreowania i wymiany danych za pośrednictwem systemów sieciowych i związanej z nimi infrastrukturą fizyczną. *Cyberspace* istnieje w innych dziedzinach w powietrzu, na lądzie, morzu i w przestrzeni i łączy te fizyczne domeny z procesami poznawczymi, które korzystają z danych w niej przechowywanych, modyfikowanych lub wymienianych[64].

Dalej cyberprzestrzeń różni się od komunikacji i informacji, która może być rezydentna lub przekazywana za pośrednictwem domeny. Co więcej, dokument stwierdza, że *cyberspace* to coś więcej niż sieć Internet i sieci komputerowe, wykracza poza nie choćby przez widmo elektromagnetyczne, które pozwala wejść w te systemy elektroniczne, które nie są zintegrowane czy podłączone do Internetu oraz znajdujące się fizycznie poza strukturą połączeń kablowych, satelitarnych, światłowodowych, laserowych czy podczerwieni. Zgodnie z tym, cyberprzestrzeń należy rozumieć, jako globalną domenę w środowisku informacji, składającą się współzależnie z sieci infrastruktury technologii informacyjnych, w tym Internetu, sieci telekomunikacyjnych, systemów komputerowych i wbudowanych procesorów i kontrolerów. Definicja ta z kolei odnosi się do (*hardware*) składnika technologii, choć oprogramowanie i dane mogą wynikać z treści. W niej także zauważalny jest brak uwzględnienia czynnika ludzkiego[65].

Powyższą definicję rozwija Dan Kuehl z Uniwersytetu Obrony Narodowej USA (Resources Management College), który w opracowaniu *Cyberspace – cyberpower* – cyberprzestrzeń określa, jako przestrzeń obok powietrza, ziemi, morza i przestrzeni kosmicznej. Cyberprzestrzeń jest przestrzenią działania, którego specyficzny i niepowtarzalny charakter polega na środowisku stworzonym przez wykorzystanie elektroniki i widma elektromagnetycznego do tworzenia, przechowywania, kreowania,

---

[61] Por. M. Pisarski, *Cyberprzestrzeń – definicje*, dz. cyt.

[62] Por. D. T. Fahrenkrug, *Cyberspace Defined*, (online), http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace_defined_wrightstuff_17may07.htm, [22.02.2012].

[63] Zob. *Domena*, (online), http://pl.bab.la/slownik/polski-angielski/domena, [22.02.2012].

[64] Por. D. T. Fahrenkrug, *Cyberspace Defined*, dz. cyt.

[65] Por. tamże.

wymiany i wykorzystania informacji za pośrednictwem połączeń informacyjno-komunikacyjnych i ich systemów opartych na infrastrukturze powiązań[66].

W *Słowniku Języka Polskiego* odnajdujemy próbę definicji cyberprzestrzeni bardzo ogólnie zrównującą cyberprzestrzeń do wirtualnej rzeczywistości i formy technicznej komunikacji: „cyberprzestrzeń – przestrzeń wirtualna, w której odbywa się komunikacja między komputerami połączonymi siecią internetową"[67]. Z różnym powodzeniem możemy też odnaleźć powyższe hasło w słownikach i encyklopediach zamieszczonych w aplikacjach cyberprzestrzeni. Zawierają one różne, w większości powtarzające się, propozycje definicji tego cyfrowego obszaru[68].

1.1.2. Cyberprzestrzeń jako produkt techniki

Rewolucyjny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych ma swój początek w wyścigu zbrojeń rozpoczętym w drugiej połowie XX wieku, jako odpowiedź na przewidywalne skutki wojny nuklearnej. Zdobywanie, gromadzenie i przechowywanie informacji oraz niezawodność komunikacji stała się kluczowa dla bezpieczeństwa wielu państw, jednocześnie z koniecznością zachowania decentralizacji i wielokanałowości ich przepływu oraz dyspozycyjności w razie natychmiastowej potrzeby użycia. Tego typu projekty rozwiązań stoją u podłoża dzisiaj swobodnie dostępnych i popularnych aplikacji cyberprzestrzeni, jak choćby: sieci Internet, symulatorów rzeczywistości wirtualnej, komunikacji satelitarnej i komórkowej, czy popularnych systemów GPS. Tak powiązane i połączone systemy informacyjne znajdują się jednocześnie w przestrzeni zarówno fizycznej, jak i wirtualnej oraz geograficznie wewnątrz i na zewnątrz. Rozpoznajemy skutki ich istnienia w trzech wymiarach: fizycznym (który definiuje się jako łączność), informacyjnym (treść), poznawczym (człowiek). Chociaż aspekty cyberprzestrzeni dotyczące potrzeby technologii obsługi i wykorzystania tej rzeczywistości są nieodzowne, to nie różni się ona pod względem obecności człowieka od pozostałych środowisk np. wody, powietrza, kosmosu, czy ziemi, które istnieją naturalnie i jak na razie możemy je łatwiej badać, interpretować, czy postrzegać. Np. do poruszania się

[66] Por. D. Kuehl, *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem Information Resources Management College/National Defense University*, (online), http://www.carlisle.army.mil/dime/getDoc.cfm?fileID=181, [20.02.2012].
[67] *Cyberprzestrzeń*, (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2553915/cyberprzestrze%C5%84, [20.02.2012].
[68] *Cyberspace,* (online), http://www.businessdictionary.com/definition/cyberspace.html, [20.02.2012].

w wodzie używamy łodzi podwodnych, w powietrzu samolotów, a w cyberprzestrzeni technologii cyfrowej (urządzenia, programy, wirtualna rzeczywistość–symulatory)[69].

Dan Kuehl uważa, że cyberprzestrzeń jest tam, gdzie tworzy się, używa i porusza w obrębie informacji cyfrowej – od której zależy np. cała gospodarka światowa, bezpieczeństwo, energetyka. Według naukowca wyjątkowość tej rzeczywistości polega na fizycznych cechach cyberprzestrzeni, jako środowiska, i to, co ją odróżnia od innych środowisk – polega na użyciu technologii elektronicznych do tworzenia, istnienia oraz wykorzystania energii i właściwości widma elektromagnetycznego, które wprowadzają cyberprzestrzeń w inne środowiska. Warto zauważyć, że pozostałe przestrzenie poruszania się człowieka są naturalnie istniejące, a cyberprzestrzeń jest nie naturalna, choć kreowana przez technologie wykorzystujące naturalne możliwości materiałów, z których zostały skonstruowane (np. krzem, półprzewodniki, przewodniki), połączenie biologii i technologii elektronicznych, zjawisk fizycznych – jak rozchodzenie się fal elektromagnetycznych w atmosferze[70].

Kolejne rozróżnienie definicji Dana Kuehla, prowadzi do kreowania na różne sposoby informacji przekształconej za pomocą interfejsu, czujników skanerów i czytników elektronicznych w sygnał cyfrowy. Dzięki temu dowolnie można przesyłać, gromadzić i przetwarzać uzyskane dane: od książek, głosu, obrazu, po bardzo skomplikowane dane np. badań biologicznych, DNA, itd., parametrów fizycznych, prędkości, temperatury wilgotności, jasności, itd., czy próbek materiałów z kosmosu i przesłać w dowolny zakątek globu. To stwarza niezwykłe możliwości i przekształca sfery życia w nowe formy (cyberedukacja, cybermedycyna, cyberpsychologia, biocybernetyka itd.)[71].

W przestrzeni dyskusji teoretyczno-filozoficznej na temat cyfryzacji zdarza się, że ujęcia cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości są wymienialne i analogicznie stosowane, dopiero rozróżnienie techniczne i prawidłowe poznanie obu pojęć pozwala na pełne zrozumienie rzeczywistości cyfrowego świata. „Z pojęciem digitalizacji ściśle wiążą się pojęcia cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej (które są często utożsamiane ze sobą i stosowane jako synonimy, co nie jest poprawne). Cyfryzacja jest wręcz przedstawiana jako słowo-klucz, konieczne dla zrozumienia pojęcia cyberprzestrzeni”[72].

---

[69] Por. D. Kuehl, *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem Information Resources Management College/National Defense University*, dz. cyt.

[70] Por. tamże.

[71] Por. tamże.

[72] D. Jefferis, *Cyberspace: Virtual Reality and the World Wide Web*, Crabtree Publishing, Canada 1999, s. 7.

Aspekt techniczny[73] cyberprzestrzeni i jej aplikacji charakteryzuje ogromny rozwój w niedługim czasie. Rozwój ten nastąpił etapami od pierwszych prób komunikacji i możliwości technologicznych, jak telegraf – jako urządzenia komunikacyjnego o bardzo małej przepustowości informacji, do dzisiejszych łącz satelitarnych i światłowodowych o ogromnych pasmach transmisji, w tym czasie mających istotny zmieniający się wpływ na życie człowieka – do niepoznanych jeszcze, a czekających nas w przyszłości osiągnięć. „Grając w gry komputerowe, <spotykając> się na forach internetowych, czy projektując dowolne formy graficzne przy pomocy komputera, za każdym razem wchodzimy w tę przestrzeń i świadomie czy też nie intencjonalnie, tworzymy nową rzeczywistość. Zapełniamy ją symulacją naszego bezpośredniego otoczenia, przenosząc do geometrycznego kontinuum dobrze nam znane i lubiane przez nas formy”[74].

Jeszcze do niedawna, niewyobrażalny dla naukowców, był tak daleki rozwój technologii cyfrowych, aby można urzeczywistniać wyobrażenia – „(…) elektroniczny odpowiednik ludzkiej psychiki (*mindspace*, gdzie myśli i sny się zdarzają), cyberprzestrzeń jest domeną, gdzie obiekty nie są ani fizyczne, ani reprezentowane przez świat fizyczny, ale są wykonane w całości z danych manipulacji i informacji”[75].

Terry Flew w *New Media: An Introduction* uważa, że technicznie nie wszystko w cyberprzestrzeni da się określić i zmierzyć, jak w rzeczywistości nas otaczającej, nie można np. zlokalizować w przestrzeni cyfrowej, namacalnego obiektu i tak wyraźnych skutków jak w „realu”, gdyż wszystko, co jest treścią cyberprzestrzeni, jest postacią zakodowaną zero-jedynkową sygnału elektrycznego. Po drugie, cyberprzestrzeń jest miejscem komunikacji za pośrednictwem komputerów, w których relacje internetowe i alternatywne formy tożsamości zostały wprowadzone w życie, podnosząc istotne wątpliwości dotyczące np. psychologii społecznej, korzystania z sieci, związku użytkownika między *online* i *offline* różnymi formami życia, interakcji i relacji między prawdziwym i wirtualnym[76].

Angel Rodziguez Luńo zauważa z kolei, że cyberprzestrzeń od strony techniczno-matematycznej można precyzyjnie określić, co do jej możliwości, a nawet granic działania w obrębie maszyny sterowanej i określanej programem. Technicznie jest to kaskadowe łączenie za pomocą możliwości technologicznych, które następuje

---

[73] Zob. K. Obuchowski, *Uwagi o powiązaniach osobowości z techniką*, [w:] *Etyka i technika w poszukiwaniu ludzkiej doskonałości*, B. Chyrowicz (red.), Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2004, s 63-84.

[74] J. Ciećwierz, *Budowanie* (*w*) *cyberprzestrzeni*, (online), http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5829, [05.07.2011].

[75] *Cyberspace*, dz. cyt.

[76] Por. T. Flew, *New Media: An Introduction*, Oxford University Press, UK, 2007, s. 13.

w określanym czasie, także zwiększenie pojemności informatycznej, jej przesył, powiększenie lub stosunkowo pomniejszenie wpływu i skutków w urządzeniach – wykonanie algorytmu sterującego[77]. W książce pt. *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, Charles Jonscher używając języka techniczno-informatycznego opisuje cyberprzestrzeń: „strumień bitów – seria czystych przejść między zerami i jedynkami – jest konstrukcją matematyczną, wytworem ludzkiej wyobraźni, który nie może istnieć w świecie fizycznym. Prawa natury na to nie pozwalają. Przyroda jest analogowa (…). Cyfrowy strumień bitów może być przybliżeniem, ale nigdy dokładnym odtworzeniem"[78].

Ponieważ cyberprzestrzeń jest wytworem myśli technicznej człowieka pojawia się też semiotyka ściśle techniczna, często tworzona specjalnie na użytek określania i poruszania się w nowej otaczającej nas rzeczywistości cyfrowej. Oprócz technicznego rozwoju i konsekwencji poruszania się w świecie elektroniki, poszerza się także terminologia specjalistyczna nieodzowna w rozumieniu i definiowaniu oraz w zakresie opisu badań cyfrowych technologii. Nadal muszą powstawać nowe badania zbliżające naukowców i społeczeństwo do rozumienia i łatwiejszego rozpoznania przestrzeni cyfrowych technologii. Uniwersalna ewolucja językowa ułatwia szerszemu, nie tylko ściśle technicznemu gronu naukowców, zajmowanie się tematem. Przede wszystkim współcześnie nasuwa się konieczność uhumanistycznienia relacji do nowej technicznej rzeczywistości. Zatem podjęte wysiłki muszą oprócz technicznych modelowych konsekwencji rozwoju przybrać także filozoficzny wysiłek przybliżenia cyberprzestrzeni poruszającemu się w niej użytkownikowi.

1.1.3. Cyberprzestrzeń jako produkt biocybernetyki i robotyki

W ostatnich kilkudziesięciu latach, słowo „cyber" zostało dodane do długiej listy słów i służy do określenia terminologicznego nowych dziedzin na podstawie już istniejących terminów. „Cyber" pochodzi od cybernetyki, nauki o systemach sterowania zapoczątkowanej przez Norberta Wienera. Naukowiec zdefiniował ją, jako *the science of control and communication in the animal and the machine* (nauka sterowania i ko-

[77] Por. A. Rodziguez Luńo, *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, przeł. B. Jakubowski, (online), http://barbakan.edu.pl/index.php/czytelnia-artykuy-mainmenu-33/36-artykule/125-etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu, [05.07.2011].

[78] Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przeł. J. Niedzielski. Muza, Warszawa 2001, s. 110.

munikacji w zwierzęciu i maszynie)[79]. Powstała ona na gruncie dialogu amerykańskiego matematyka z innymi dyscyplinami nauki, a zwłaszcza biologią. Norbert Wiener – nazywany ojcem cybernetyki –wprowadził ideę sprzężenia zwrotnego i swój model starał się zastosować „w układach mechanicznych, ożywionych i społecznych"[80]. Pomysł łączenia się z maszynami, i twierdzenie, że system z tego wynikający może stanowić alternatywne środowisko interakcji, stanowi podstawę pojęcia cyberprzestrzeni[81]. Z kolei Margaret Mead tak tłumaczy to pojęcie: „Cybernetyka – forma interdyscyplinarnej myśli, która umożliwiła członkom różnych dyscyplin komunikację między sobą w języku zrozumiałym dla wszystkich"[82].

Michio Kaku pisze, że rewolucje komputerowe i biomolekularne rozwijające się od lat pięćdziesiątych zmieniły nieco swój charakter i stały się w dużym stopniu niezależne od siebie. „Nadchodzi nowa era, epoka synergii, współdziałania trzech wielkich nurtów ludzkiej aktywności (mechaniki kwantowej, rewolucji komputerowej, rewolucji w biologii molekularnej). Dzięki wzajemnemu wpływowi tych trzech wielkich nurtów rozwój nauki ulegnie przyspieszeniu, a ludzie posiądą bezprecedensową umiejętność kierowania materią, życiem i inteligencją"[83].

Marek Konieczniak w swoim artykule opisuje szeroko cyberprzestrzeń, jako system komunikowania się urządzenia technologicznego z człowiekiem, system sprzężenia zwrotnego człowieka i cyfrowej przestrzeni. „Cyberprzestrzeń, więc może być rozumiana, jako przestrzeń komunikacji, gdzie sprzężenie zwrotne informacji pozwala na regulację systemów, wzajemne między nimi relacje, dynamiczny rozwój i wytyczanie szlaków. Sprzężenia zwrotne, jak również systemy sterowania, między którymi sprzężenia zachodzą, występują w całej otaczającej nas rzeczywistości. Byty określane są relacjami sterowania"[84].

Michał Ostrowicki w opracowaniu *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* idzie w swych tezach dalej, postrzega człowieka, „jako system (jakościowych) sprzężeń, z których wyłania się świadomość, uczuciowość, duch, człowieczeństwo – czyli wizja człowieka cybernetycznego"[85]. Sprzężenie zwrotne wiąże się nieoderwalnie z informacją, jej przesyłaniem, przetwarzaniem i interpretacją. Być może to tłumaczy

[79] *ASC*, (online), http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm, [12.01.2012].
[80] M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.
[81] *Cybernetyka* „nauka o procesach sterowania oraz przekazywania i przekształcania informacji w systemach takich jak np. maszyna, organizm żywy, społeczeństwo", (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2553914/, [12.01.2012].
[82] *ASC*, dz. cyt.
[83] M. Kaku, *Wizje*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010, s. 28.
[84] M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.
[85] M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.

fakt, że cyberprzestrzeń bardziej funkcjonuje w świadomości, jako wirtualna przestrzeń cyfrowej infosfery przy mniejszym udziale konotacji, jakie niesie z sobą teoria systemów, czy skuteczność użycia informacji do samoregulacji systemów[86].

Przy tak szybko rozwijającej się technologii i wielkości ingerencji w organizm samego człowieka, uprawnione stają się interakcje, w których miniaturyzacja i zawansowanie konstrukcyjne pozwolą nawet na pełną współpracę sztucznego systemu z układem nerwowym, tworząc niezwykle naturalną wirtualną rzeczywistość. „Dzięki miniaturyzacji, technice obliczeniowej, komunikacji i skanowaniu mózgu będziemy mieli miliardy nanobotów – inteligentnych maszyn, wielkości komórki krwi lub jeszcze mniejszych – podróżujących drobnymi naczyniami krwionośnymi w naszym mózgu i komunikujących się bezpośrednio z naszymi komórkami nerwowymi. Technologia nanobotów zapewni nam nie tylko całkowicie spójną, ale i przekonującą VR"[87]. Piotr Sitarski, autor pierwszej polskiej monografii tego zjawiska[88], w połowie pierwszego dziesięciolecia XXI wieku twierdził, „że ten projekt technologiczny stopniowo znika z badań naukowych i świadomości potocznej, mimo postępu w rozwoju inżynierii, ponieważ utracił dawną atrakcyjność w transformacji, jaka zachodzi w kulturze najnowszej"[89].

Technologie, w wyniku których dzisiaj mówimy o cyberprzestrzeni, biorą swój początek w biocybernetyce i robotyce. O ile biocybernetyka przeżywa swój dynamiczny rozwój szczególnie wspomagając medycynę i badania nad możliwościami korelacji systemów biologicznych z elektroniką, o tyle robotyka pozostaje głównie w sferze przemysłu i masowej produkcji, wojska i urządzeń specjalnych oraz „gadżetów" i nowoczesnych „zabawek". Wszystkie urządzenia – przez systemy sterowania i komunikacji między sobą oraz interfejsu z człowiekiem, oraz przez wirtualną rzeczywistość – wchodzą w cyberprzestrzeń, która znacznie poszerza możliwości funkcyjne, kontrolne i badawcze społeczeństwa. „Chodzi o dezintermediację procesu przekazu, związaną z bioelektroniczną hybrydyzacją człowieka. Wymaga to nowej wiedzy z zakresu symbiotyki technoludzkiej, której powinny dostarczyć antropotechnologia, psychotechnolo-

---

[86] Zob. *Byty wirtualne*, (online), www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt, [14.01.2012].

[87] K. Kurzweil, *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. S. Iradowski, „Gazeta Wyborcza", 01.01.2001, s. 8.

[88] Zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model Komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

[89] P. Sitarski, *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, E. Wilk, J. Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2008, s. 260.

gia i socjotechnologia. To logiczna konsekwencja rozwoju biotechnologii, biometrii, optometrii, telemetrii oraz innych dziedzin”[90].

Cyberprzestrzeń powstaje wszędzie tam, gdzie zaistnieje technologia cyfrowa. Dziś już bardzo rozwinięta technika powoduje, że zasięg cyberprzestrzeni, jako technologicznej rzeczywistości, jest współmiernie wielki. Pozwala to przypuszczać, że najbliższe lata przyniosą niewyobrażalne jeszcze dziś rozwiązania techniczne, co za tym idzie, nowa rzeczywistość cyberprzestrzeni oraz transparentność jej przez wirtualną rzeczywistość nabierze nowych wymiarów i możliwości.

1.1.4. Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna

Pojęcie „rzeczywistość wirtualna” wywodzi się z prowadzonych w latach sześćdziesiątych eksperymentów nad komputerową symulacją lotów i graficzną reprezentacją danych. Ożywił to zjawisko dopiero w 1986 roku młody informatyk Jaron Lanier[91]. Warto dla porządku zaznaczyć, że w literaturze przedmiotu zamiennie stosuje się pojęcia: wirtualna rzeczywistość (ang. *virtual reality* – pojęcie to zostało spopularyzowane właśnie przez Jarona Laniera), sztuczna rzeczywistość (ang. *artificial reality*)[92], sztuczne środowiska (ang. *artificial environments*– określenie używane przez naukowców z MIT i NASA), wirtualne światy (ang. *virtual worlds*) i cyberprzestrzeń (ang. *cyberspace*). Naukowiec zaznacza, że istotna jest różnica zachodząca między „wirtualną rzeczywistością” i „wirtualnym światem”. Badacz przyznaje, iż inspiracje zaczerpnął z historii sztuki, gdzie pojawił się termin „świat wirtualny” na oznaczenie metafory, a w tym sensie termin ten pojawił się już dziesięć lat wcześniej[93].

Pojęcie „światy wirtualne” pojawiło się dzięki Ivanowi Edwardowi Sutherlandowi – ojcu grafiki komputerowej – na oznaczenie tego, co można zobaczyć w komputerowo wygenerowanym świecie w przekonaniu o jego rzeczywistym istnieniu. Obszar funkcjonowania pojęcia wirtualności jest bardzo szeroki, od sztuki po grafikę komputerową. Warto podkreślić, że jest to obszar w pełni zbudowany na bazie wyobraźni twórcy, odpowiednio wcześniej programującego graficzne odwzorowanie danych zdekodo-

---

[90] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, A. Maj, M. Derda-Nowakowski (red.), Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 29, (online), http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf, [02.02.2012].

[91] Por. D. Pesoviitz, *Zmysłowa cyberprzestrzeń*, [w:] „Świat Nauki”, grudzień 1999, s. 68.

[92] Zob. M. Kruger, *Artficial Reality*, Reading, Mass, Addison-Wesley, 1991, http://www2.fiu.edu/~mizrachs/VR.html, [02.02.2012].

[93] *Cyberspace,* (online), http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberspace, [04.05.2012].

wanego cyfrowego sygnału[94]. Cyberprzestrzeń w odniesieniu do rzeczywistości wirtualnej jest pojęciem znacznie szerszym, choć czasem błędnie utożsamianym. Ważne jest zatem rozróżnienie tych dwóch pojęć w terminologii naukowej.

William Gibson definiuje rzeczywistość wirtualną jako „obustronnie zgodną halucynację" (ang. *consensual hallucinationf*)[95]. Liczne definicje rzeczywistości wirtualnej podkreślają jej niematerialność i interaktywność; pojawia się też pojęcie zanurzenia, teleobecności, rozumianej jako zanurzenie w innym środowisku, przy czym do spełnienia kryteriów teleobecności konieczne są trójwymiarowość obrazu, głębia informacyjna i polisensoryczność wrażeń (wzrokowe, słuchowe, smakowe, dotykowe, węchowe)[96]. Piotr Sitarski wyróżnia dwa kryteria rzeczywistości wirtualnej: jedna perspektywa afirmuje doznania fizyczne podmiotu i możliwości techniczne aparatury, która wywołuje iluzoryczne poczucie realności; druga akcentuje sferę przeżyć i doznań psychicznych podmiotu w wymianę teleobecności. „Rzeczywistość wirtualna opiera się na interakcji, która zanurza uczestnika w fikcyjnym świecie"[97].

Agata Limanówka próbuje określać relację pojęć cyberprzestrzeni rzeczywistości wirtualnej: „Cyberprzestrzeń łączy w całość zarówno przestrzeń Internetu (rozumianego w trzech aspektach, jako połączone sieci, społeczność, która tych sieci używa, oraz zbiór zasobów w tej sieci), jak i przestrzeń mediów cyfrowych (np. telefonia komórkowa) oraz przestrzeń społeczną (miejsce spotkań internautów). Rzeczywistość wirtualna jest w tym ujęciu częścią przestrzeni Internetu (lub też szerzej świata wykreowanego w pamięci komputerów). Poszczególne przestrzenie wewnątrz cyberprzestrzeni mają na siebie wpływ i łączą się ze sobą"[98]. Michał Drożdż uważa, że „rzeczywistość wirtualną można uznać za sposób transponowania cyberprzestrzeni na przestrzeń dostępną ludzkim doznaniom"[99].

---

[94] Por. A. Latawiec: *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepas (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009, s. 52.

[95] Por. K Robins, *Cyberspace and the World We Live In*, [w:] *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodimeru,* M. Featherstone, M. Burrows (red.), London – Thousand Oaks – New Delhi 1995, s. 135.

[96] Por. A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, art. cyt., s. 234-235; G. Budrea, P. Coiffet, *Virtual Reality Technology,* Tom 1, John Wiley & Sons, New York 2003, s. 3.

[97] P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002, s. 42.

[98] A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna,* [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, art. cyt., s. 236.

[99] M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 165.

Wychodząc od angielskiej definicji słowa „wirtualny" – symulowany, pełniący funkcję czegoś, co w istocie nie istnieje[100], możemy dojść do stwierdzenia, że rzeczywistość wirtualna ma wszystkie cechy prawdziwego świata, oprócz jednej – istnienia. W ujęciu filozoficznym – wirtualnym jest to, co jest potencjalne, a nie istnieje, jako akt. Wirtualność jest przeciwieństwem faktyczności (stanowi „rzeczywistość zastępczą") i jednocześnie jest jej źródłem. Potocznie „wirtualny" to znaczy „nierealny"[101]. W codziennym użyciu określenie rzeczywistości wirtualnej odnosi się do różnych rzeczy, i wartościuje zjawiska, które określa[102]. Już w starożytności myśliciele stosowali to pojęcie na określenie statusu pewnej możności, która nigdy się nie aktualizuje. „W rozważaniach o wirtualności rzadko wspomina się Parmenidesa czy Arystotelesa, dla których <wirtualność> oznacza, jedynie możliwość działania i moc działania, która nigdy nie osiąga statusu czegoś aktualnego i zaktualizowanego. Uwzględnić trzeba również, iż nasze postrzeganie rzeczywistości jest współokreślane przez wirtualności, a wirtualności są nadbudowane na kulturowych polach percepcji kulturowo zdefiniowanych przestrzeniach postrzegania"[103].

Michael Heim wylicza siedem własności rzeczywistości wirtualnej[104]: symulacja, interaktywność, sztuczność, zanurzenie, teleobecność, całkowite zanurzenie, komunikacja sieciowa. Każda jednak z wymienionych właściwości niesie w sobie możliwość odniesienia albo do aparatury albo do przeżyć użytkownika. Wydaje się, że pod pojęciem VR kryją się, co najmniej trzy różne znaczenia lub – inaczej – trzy różne modele. Pierwszy, najbardziej upowszechniony (poprzez książki i filmy SF), i na razie niedostępny, to model wirtualnej rzeczywistości umożliwiający pełne zanurzenie. Drugi – to VR oglądana z zewnątrz poprzez monitor komputera. Trzeci, to VR przekazywana bezpośrednio do mózgu poprzez stymulowanie połączeń nerwowych. Dodatkowo, w literaturze przedmiotu spotyka się dwa rodzaje definicji: pierwszy koncentruje się na aspektach techniczno-sprzętowych, w którym rozumienie i specyfika zjawiska tkwi w apara-

---

[100] Por. *Virtual reality*, (online), http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New_Hackers_Dictionary,_The.pdf, s. 678, [04.02.2012].

[101] Por. P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.

[102] Zob. A. Leniak, *VR lub Virtual Reality, Rzeczywistość wirtualna*, (online), http://www.i-slownik.pl/1,1535,vr,lub,virtual,reality,rzeczywistosc,wirtualna.html, [15.05.2012].

[103] G. Banse: *„Rzeczywistość wirtualna" i jej odniesienie do „rzeczywistości realnej"*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 45.

[104] Por. T. P. Moran, *Introduction to the History of Communication: Evolutions &Revolutions*, Peter Lang, New York 2010, s. 281-282.

turze. Drugi – odwołuje się do przeżyć użytkownika. Jednak żaden samodzielnie nie obejmuje pełni tego zjawiska[105].

Manuel Castells mówi o tzw. „kulturze rzeczywistej wirtualności"[106], w której człowiek praktycznie nie korzysta już z bezpośredniego doświadczenia, wszystko jest zapośredniczane, wszystko dociera poprzez wirtualną rzeczywistość. Nieposiadająca istnienia wirtualność jawi się więc jako wirtualność bardzo rzeczywista. Pomimo braku fizycznego istnienia, odciska mocno swój wpływ na rzeczywistość. Człowiek przenosi swoje życie coraz intensywniej do cyberprzestrzeni. „Podstaw materialnej egzystencji dostarcza mu aktywność prowadzona w rzeczywistości wirtualnej. Realność i rzeczywistość wirtualna stoją, więc w relacji. Przenikają się wzajemnie zacierając między sobą granice"[107].

Wolfgang Welsch ujmuje to zjawisko szeroko uzasadniając swoje tezy w następujący sposób: „wstępując w wirtualny świat jak w realny, dokonujemy konkretnego doświadczenia, że wirtualność także bywa realna, a stąd może zrodzić się przypuszczenie, że wszystko, co realne z innego punktu widzenia, jest wirtualne"[108].

Opis rzeczywistości wirtualnej, (ang. *virtual reality* –VR), znajduje się także w definicji zawartej w *Encyklopedii Britanica Online*. Odnajdujemy w niej następujące stwierdzenia dotyczące wirtualnej rzeczywistości, jest to: „(…) wykorzystanie modelowania komputerowego i symulacji w celu umożliwienia jakiejś osobie interakcji ze sztucznie stworzonym otoczeniem w postaci trójwymiarowej przestrzeni wzrokowej lub innej przestrzeni sensorycznej. Zastosowanie VR zanurza (ang. *immerse*) użytkownika w generowanym przez komputer otoczeniu, które symuluje rzeczywistość poprzez wykorzystanie interakcyjnych urządzeń, które wysyłają i otrzymują informacje (...)"[109].

Przymiotnik „wirtualny" definiuje *Słownik Języka Polskiego*, określając to pojęcie w dwóch znaczeniach: filozoficznym i informatycznym. Wirtualny, zatem to: stworzony w ludzkim umyśle, ale prawdopodobnie istniejący w rzeczywistości lub mogący zaistnieć. Wykreowany na monitorze komputera, telewizora, ale tak realistyczny, że wydaje się rzeczywisty[110]. W pojęciu ogólnym wirtualność często kojarzy się z nierzeczywistością, z jakąś formą abstrakcji, stąd wirtualna rzeczywistość brzmi jak oksy-

[105] Por. M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford, New York 1993, s. 150.
[106] D. Barney, *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008, s. 41.
[107] E. Bendyk, *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci,* Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2004, s. 17.
[108] M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 32.
[109] K. Mudyń, *Technoświadomość. O zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, (online), http://www.uj.edu.pl/documents/1749407/b9470c92-ab27-41ef-8a9d-70dca9286362, [16.05.2012].
[110] Por. *Wirtualny*, (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2536590/wirtualny, [04.02.2012].

moron[111]. Upraszczając, wirtualną rzeczywistość nazywa się często cyberprzestrzenią i rozumie, jako przestrzeń zapośredniczaną. „Cyberprzestrzeń – kraina impulsów elektronicznych i ekspresowych autostrad danych (...) jest być może technicznym artefaktem, ale rzeczywistość wirtualna stanowi konstrukcję, znajdującą się wewnątrz ludzkiego umysłu (...). Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste”[112].

Granica uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni jest płynna i bardzo trudna do zbadania oraz określenia za pomocą wizualno-sensorycznej transparentności. Zanurzająca się w niej konkretna osoba posiada zespół emocji, wyobrażeń, odczuć i wyuczonego niejako wpisanego programu (systemu wartości, edukacji, wychowania) postrzegania świata, a zatem i technologii, z którą wchodzi w interakcję. W schematycznym działaniu badawczym człowiek wobec zaistniałej reakcji na określone zanurzenie w VR, może zachowywać się niestandardowo, wręcz zachodzi podobieństwo do działania jednostki w stanach chorobowych. „Może też wystąpić schizofreniczne pomieszanie obu światów człowieka. Przestrzeń nie tylko komunikacyjna, ale i życiowa ludzi ulega, więc transformacji i poszerzeniu, czy raczej – wchodzi w nowy wymiar. Dzięki technice i związanej z jej ewolucją procesów – choćby odrealnienia i usztucznienia człowieka”[113].

Człowiek wkracza w cyberprzestrzeń za pomocą modelu VR, który jest formą interaktywnej nowej przestrzeni w środowisku do tej pory naturalnym i rzeczywistym. „Wirtualna rzeczywistość definiowana jest, jako model, do którego można wkraczać. Jest to interaktywny komputerowy system, który tak szybko i nieświadomie funkcjonuje, iż zapomina się z jednej strony o komputerze, z drugiej zaś wytwarza się świat, który postrzegany jest jak rzeczywistość”[114]. Do zrealizowania tak głębokiego uczestnictwa człowieka w przestrzeni cyfrowej, jej środowisko musi być dostępne w sposób wielopłaszczyznowy, pobudzający naturalne zmysły i odczucia, a nawet emocje w wystarczającym stopniu, aby oszukać percepcję człowieka, wręcz wytworzyć za pomocą techniki wyobrażenia zgodne z procesem myślowym, sensorycznym i wyobraźnią, którą człowiek naturalnie posiada. W takim znaczeniu rozumiemy „(…) zbiór trójwymiarowych

---

[111] *Oksymoron*, (online), http://sjp.pwn.pl/sjp/;2569639, [04.07.2011]. „Oksymoron – metaforyczne zestawienie wyrazów o przeciwstawnym, wykluczającym się znaczeniu, np. <*gorzkie szczęście*>”.

[112] T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 20.

[113] L.W. Zacher, *Gry o przyszłe światy*, PAN, Warszawa 2006, s. 115.

[114] F. Güner, *Virtuelle Realität*, „Die Fontäne – Online“, 2002 nr 18, (online), http://www.fontaene.de/Issue/detail/virtuelle-realitat, [06.02.2012].

technik prezentacji i interakcji, które służą do tego, aby przenieść rozmyślania na odpowiednią scenę”[115].

Bartłomiej Gutowski w swoim artykule *Net art. Sztuka w Wirtualnej przestrzeni*, łączy w jedną formę cyberprzestrzeń i rzeczywistość wirtualną: „Pojęcie rzeczywistości wirtualnej bynajmniej nie jest jednoznaczne. Mamy do czynienia jedynie z potencjalnie istniejącą rzeczywistością, nie zaś z realnym bytem. Tak postrzegana wirtualna rzeczywistość jest formą cyberprzestrzeni, a więc świata alternatywnego do naszego (wówczas możemy mówić o równoważności terminów <cyberprzestrzeń> i <świat wirtualny>), w którym nowoczesne technologie odtwarzają wymiary naszego świata, a być może również tworzą zupełnie nowe przestrzenie”[116].

Wobec powyższej analizy modeli wirtualnej rzeczywistości, uzasadnione staje się stwierdzenie dotyczące istnienia i konieczności badania nowej realności, którą wprowadza cyberprzestrzeń szczególnie w aspekcie dotyczącym przenikania i rozszerzania naturalnego środowiska życia człowieka, a także pojęcia interfejsu, którym człowiek w swoim środowisku urzeczywistnia i zanurza się w wirtualnej rzeczywistości.

1.1.5. Nowa realność cyberprzestrzeni

Wirtualna rzeczywistość w powiązaniu z technologią informatyczną wzbogaca rozmaitość alternatywnych działań, zmierzających do optymalnego wyniku. Proponowane rozwiązania nie są limitowane fizykalnym ograniczeniem realnego świata, granicami wrażliwości zmysłów ani granicami rozumu człowieka. Dochodzi do relatywizacji rzeczywistości, a najwyższym osiągniętym jej stopniem jest wirtualizacja rzeczywistości za pomocą środków komunikacyjno-informatycznych. Dzięki rzeczywistości wirtualnej jest możliwe przemyślenie planów i komputerowe symulowanie światów w przyszłości przy pełnej akceptacji istniejących, determinujących stanów wyjściowych, oraz wykorzystanie wszelkich możliwości, które nie są dostępne w bezpośrednim postrzeganiu. Dzięki rzeczywistości wirtualnej poszerzają się możliwości poznawcze, na jej poziomie, bowiem nie jesteśmy bezpośrednio związani realną przestrzenią ani realnym czasem. Za pomocą technologii, którymi dysponuje współczesna informatyka, można

[115] W. Hesse, *Virtualität und der Verlust der Natürlichkeit*, http://www.online.uni-marburg.de/isem/WS99_00/docs/virtual.pdf, [06.02.2012].

[116] B. Gutowski, *Net art. Sztuka w Wirtualnej przestrzeni*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 134.

dematerializować przestrzeń oraz czas i stworzyć, bez pobierania z realnego świata, kopie realnej przestrzeni i realnego czasu w rzeczywistości wirtualnej[117].

Cyberprzestrzeń jest sztuczną przestrzenią cyfrową, stworzoną przez ludzi i dla realizacji założonych przez nich celów. Człowiek, jako konstruktor pozostaje ważną częścią struktury cyberprzestrzeni. Biorąc pod uwagę ilość węzłów w globalnej sieci, staje się jasne, dlaczego cyberprzestrzeń jest uważana za „niewyobrażalnie skomplikowaną". Międzynarodowa Unia Telekomunikacyjna szacuje, że blisko jedna czwarta ludności świata korzysta już z najbardziej znanych aplikacji cyberprzestrzeni Internetu, a ponad 60% z telefonii komórkowych[118]. W cyberprzestrzeni zarówno użytkownicy, jak i węzły oraz połączenia mogą pojawiać się i znikać, a informacja jest przetwarzana w bardzo krótkim czasie. Przestrzeń ta w odniesieniu do cyfrowej rzeczywistości jest trudna do określenia graficznie i środowiskowo za pomocą zwykłych miar znanych do tej pory człowiekowi, najczęściej używa się nomenklatury informatyczno-elektronicznej, określając tę przestrzeń raczej, jako zbiór zasobów, możliwości działań w obrębie infrastruktury technologii teleinformatycznej[119].

Poruszanie się w obrębie cyberprzestrzeni zmusza użytkownika, konstruktora, programistę, elektronika itp. do przedefiniowania procesów postrzegania, implikacji, uczestnictwa na język oraz rzeczywistość struktury informacji cyfrowej[120]. Graham Murdock i Peter Golding, definiują cyfryzację, jako „przekształcenie różnorodnych sposobów komunikacji – druku, mowy, materiałów audiowizualnych, surowych danych – w uniwersalną formę elektronicznych ciągów binarnych, pozwalających na szybkie przekształcenie danej formy w dowolną inną oraz przechowywanie, odtwarzanie, mani-

---

[117] Por. I. Simo, *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, H. Promieńska, (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2003, s. 111.

[118] Por. *Już 2,6 mld ludzi używa telefonów komórkowych*, (online), http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,4459376.html, [08.02.2012].

[119] R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 194.

[120] A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2012, s. 40. „McLuhan, dowodząc, że elektryczność jest medium, które zmienia świat, nawet pewnie nie spodziewał się, w jak dużym stopniu ma rację – oto bowiem stajemy w sytuacji, gdy mnóstwo dzieł kultury istnieje tylko w postaci elektronicznych impulsów, a to, co materialne, podlega także digitalizacji, czyli zapisaniu w formie, która sprowadza się do stwierdzenia, będącego odbiciem zapisu zerojedynkowego: prąd płynie lub nie płynie. Z drugiej strony, widać w naszej cywilizacji jakiś swoisty lęk przed tą sytuacją i dążenie do zapisywania dzieł, istniejących w formie elektronicznej, w bardziej trwałej postaci – np. wydawania treści blogów w formie książek drukowanych".

pulowanie i dystrybuowanie każdej z nich z bezprecedensową łatwością poprzez połączone światy komputeryzacji i telekomunikacji”[121].

Użytkownicy mogą się w tym cyfrowym świecie w różny sposób poruszać i zmieniać go przez własne działania, być współkreatorem środowiska, w którym się poruszają. Naturą cyberprzestrzeni jest to, że jest ona wprawdzie czymś realnym, lecz jednak wspomaganym i podtrzymywanym komputerowo. W rezultacie tego cyberprzestrzeń będzie najpierw kształtowana przez konstruktorów tych technicznych podstaw, którzy przenoszą swoje wyobrażenia (motywy) i cele do tworzonych przez siebie środków, a także uczestników, którzy także biorą aktywny udział w procesie rozwoju i kształtowania cyberprzestrzeni[122]. W tych warunkach formułują się nowe związki pomiędzy człowiekiem a maszyną. Urządzenia techniczne stają się czymś więcej niż tylko środkami do osiągnięcia odpowiednich celów. Cyberprzestrzeń, z jej aplikacjami oraz jej wirtualną prezentacją, zmienia wzorce działania, postrzegania i przyzwyczajenia mentalne, kulturowe ludzi, co dotyczy, z jednej strony, kompetencji w obsłudze technicznymi produktami, a z drugiej, wkraczania w sztuczny komputerowy świat. Ta ambiwalencja jest charakterystyczna dla wielu określeń cyberświata, gdzie genialna sztuka sterowania łączy się z jego utratą[123].

Cechy charakterystyczne cyberprzestrzeni, oprócz zanurzenia zmysłów to: zdalna obecność i teleoddziaływanie[124]. Powyższe cechy cyberprzestrzeni stanowią odzwierciedlenie relacji człowieka z technologią, która tak mocno zaawansowana, tworzy dzięki myśli konstruktorów w świecie realnym, zupełnie nieznane przestrzenie i rzeczywistości w świecie nierealnym. Tą nową rzeczywistość człowieka próbuje opisać Anna Latawiec, poszukując roli symulacji w kreowaniu wirtualnego środowiska człowieka, przez świat wirtualny rozumie „obraz rzeczywistości kreowany lub odkrywany przez człowieka na drodze symulacji intelektualnej lub technicznej”[125].

Tadeusz Miczka podkreśla, że nowa realność, w której człowiek często przebywa, przez niedoskonałość ludzkiego postrzegania pozwala wprowadzić zmysły i od-

---

[121] G. Murdock, P. Golding, *Cyfrowe możliwości a realia rynku: sprzeczności konwergencji*, [w:] *Media, kultura i ekonomia. Krytyczne pytania. Antologia tekstów*, G. Murdock, przeł. M. Łuczak, Wrocław 2010, s. 107.

[122] Por. G. Banse, *„Rzeczywistość wirtualna” i jej odniesienie do „rzeczywistości realnej”*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 47.

[123] Por. W. Lesch, *„Cyberword“- Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes – und Sozialwissenschaften „Informationsgesellschaft – Geschichten und Wirklichkeit“*, Gerzensee, Schweiz, 16 – 21. März SAGW-kolloquium 2003, s. 3.

[124] Por. B. Laurel, *Computers as Theatre. Reading, Mass*, Boston 1991, s. 188.

[125] A. Latawiec, *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 52.

czucia w błąd. Mózg odczytuje przebywanie w wirtualnej rzeczywistości, jako stan nie do końca rozpoznawalny, choć prawdopodobny. „(…) Charakteryzując rzeczywistość wirtualną, musimy pamiętać o tym, że charakteryzujemy przybliżenia właśnie, stany niepełne, wzmożone, podobne i wymykające się pełnej konkretyzacji. Jednak najważniejsze jest to, że chodzi o przybliżenia, które nie tylko stanowią rezultat słabości ludzkiego umysłu i niedoskonałości techniki, ale są zawsze (poza stanami chorobowymi) rozpoznawane przez użytkowników multimediów, jako zjawiska nie całkiem sprecyzowane, jako mniej więcej dokładne, i są przez nich świadomie traktowane dwojako: jako miejsca i światy, oraz jako sztuczne prototypy prawdziwych miejsc i światów”[126].

Problemem stanowi pojęciowanie, a właściwie przedefiniowanie większości pojęć świata realnego na świat i środowisko wirtualne, co nastręcza problemów choćby dotyczących unifikacji naukowych relacji między dziedzinowych. „Pojawiające się tu nowe fenomeny to m.in. nowe cybertożsamości, dotąd nieznane formy i stopnie postrzegania, nowy dostęp do prawdy i kłamstwa, do bycia i niebycia, nowe obrazy prywatności i tego, co publiczne, nowy dostąp do cielesności, emotywności i osobowości”[127].

Wartości głoszone przez współczesną filozofię, mogą być inaczej rozumiane i postrzegane w cyberprzestrzeni np. kwestia solidarności międzyludzkiej budowanej wyłącznie za pomocą komunikatorów społecznych, kwestia wolności, odpowiedzialności, sprawiedliwości[128]. Całkiem realnie postrzegane czyny w cyberprzestrzeni nie muszą bezpośrednio wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych, moralnych czy etycznych, a pośrednio wpływają na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie. Wyraźnie zauważalny wpływ rozwoju technik multimedialnych staje się jednym z czynników zagrażających tożsamości człowieka, jako takiego. Integralność osoby ludzkiej może być zagrożona zarówno przez możliwości inge-

---

[126] T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*. [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 11.

[127] H. Badura, *Etyczne aspekty światów wirtualnych w kontekście Unii Europejskiej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 127.

[128] *Ponad 3 mld internautów na świecie*, (online), http://www.polskaszerokopasmowa.pl/aktualnosci/ponad-3-mld-internautow-na-swiecie.html [16.08.2015]. „Liczba internautów przekroczyła 3 mld użytkowników – ogłosił Międzynarodowy Związek Telekomunikacyjny (ITU). W ciągu ostatnich pięciu lat liczba internautów państwach rozwijających się wzrosłą dwukrotnie. Według publikowanego co roku raportu, na około 7 mld ludzi na świecie ponad 3 mld ma dostęp do Internetu. To o 6 proc. więcej niż rok temu. Najlepiej rozwiniętym krajem pod względem technologii komunikacyjnych jest Dania, tuż za nią są Korea Południowa i Szwecja. W rankingu obejmującym 166 krajów, Polska jest na pozycji 44. Jak ogłosił ITU, badania pokazują, że brak dostępu do sieci może być poważnym problemem w rozwoju najbiedniejszych państw. Aż 90 proc. spośród ponad 4 mld osób niemających dostępu do Internetu mieszka w państwach rozwijających się. Wzrosła także liczba telefonów komórkowych. Jest ich na świecie już 7 mld, a więc średnio na każdego mieszkańca Ziemi przypada jedno takie urządzenie.

rencji i manipulacji, jakich dostarcza współczesna technika, jak i w rezultacie zmian, jakie są przez nią powodowane.

Andrzej Kiepas w poszukiwaniu odpowiedzi na postępowanie człowieka w kontakcie z najnowszymi technologiami prezentuje takie wnioski: „Człowiek – wkraczając w rzeczywistość wirtualną – zdolny będzie w gruncie rzeczy do dowolnego kreowania rozmaitych światów i zaspokajania różnorodnych potrzeb i pragnień. Rzeczywistość wirtualna, choć nie w pełni realna, jednakże może okazać się skuteczna w swej sile oddziaływania i w powodowaniu określonych następstw zarówno pozytywnych, jak i negatywnych”[129]. Grażyna Szumera w swojej pracy natomiast zadaje pytania o konsekwencje i skutki czasowe zanurzenia współczesnego pokolenia młodych ludzi w świat wykreowany przez cyberprzestrzeń, a w niej wirtualne światy i relacje[130].

Wiesław Godziec – co prawda nawiązując do wpływów mass mediów, a szczególnie masowych elektronicznych nośników – wysuwa twierdzenie o pozytywnej relacji człowieka wykorzystującego technologie w nawiązywaniu kontaktów międzyludzkich, w których technologia wyposaża człowieka w nowe narzędzia do zbliżenia, spotkania, nawiązania nowych przyjaźni, znajomości: „Dzięki tym kontaktom możemy stać się bogatsi, bardziej się otworzyć lub tylko mieć możliwość głośnego krzyku o swej samotności. Jednym słowem, nieprawdą jest, że im więcej elektroniki, tym mniej ludzkich kontaktów. Także dlatego, że zarówno ludzie, jak i kontakty między nimi zmieniają się pod wpływem elektroniki”[131].

Stosując analogię do relacji fizycznej „przestrzeń–miejsce”, trzeba dziś mówić o relacji „hiperprzestrzeń–hipermiejsce”. Cyberprzestrzeń, będąc oknem na „e-świat”, może równie dobrze służyć, jako przestrzeń budowania mikroświatów społecznych. Należy wtedy mówić o lokalnej percepcji globalnych przekazów, jako procesie adaptacji do przednowoczesnych wspólnot miejsca, nowoczesnego pojmowania luźnych „wielomiejscowych” i ponowoczesnych społeczności wirtualnych, bez terytorium. Wirtualna jednostka „zdeterytorializowana”, przejawia się w sposób konkretny w różnych momentach i w określonych miejscach, nie jest jednak uzależniona od konkretnego miejsca

[129] A. Kiepas, *Etyka w zinformatyzowanym społeczeństwie – nowe problemy i wyzwania*,[w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 170.

[130] Zob. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 78.

[131] W. Godzic, *Rozumieć telewizję „i ty polubisz reality show”*, [w:] *Społeczeństwo wirtualne. Społeczeństwo informacyjne*, R. Szwed (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2003, s. 143.

lub chwili. Wirtualność staje się wtedy rzeczywista, choć nie można jej przypisać żadnej współrzędnej przestrzenno-czasowej[132].

Nowe przestrzenie świata cyfrowego generują nowe rzeczywistości uczestnictwa człowieka w tych modelach wykreowanych przez technologie. Pociąga to za sobą nowe sytuacje transwersalnej obecności człowieka globalnie, ale zarazem lokalnie w świecie cyfrowym. Tego typu modele stwarzają możliwość nieograniczonego, jak dotąd, kreowania i entropii cyberprzestrzeni zarówno w pojęciu technicznym, jak i filozoficznym badań uczestnictwa człowieka. Dzisiaj cyberprzestrzeń powiększa swoje zasobny i staje się niezwykle pojemnym nośnikiem. Internet jest miejscem spotkania mediów tradycyjnych z amatorskimi, starych z nowymi, trwałych – z jednorazowymi, gdzie możliwa jest zarówno komunikacja interpersonalna, jak i masowa. Internet jawi się zatem jako najbardziej wolna i nieregulowalna – platforma współdziałania i konkurowania różnych podmiotów, które w tym samym czasie zabiegają o uwagę odbiorcy[133]. Cyberprzestrzeń zawiera w swej strukturze szereg odmian mediów, które znacznie wykraczają poza funkcjonalność dotychczasowych form komunikacji. Człowiek staje się z pozycji biernego konsumenta mediów aktywnym kreatorem różnorakich form twórczości. Przeobraża kształt naszej kultury, gospodarki, społeczeństwa[134].

Komunikacja cyfrowa i wirtualna[135] ma charakter przestrzeni publicznej, w której każdy może wyrażać swoje opinie i preferencje – może to jednak czynić pozornie anonimowo. Tradycyjne mechanizmy kontroli społecznej ulegają znacznemu osłabieniu – tak na poziomie instytucjonalnym, jak i emocjonalnym. Anonimowość nie-

---

[132] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 19-20.

[133] Por. M. Lakomy, *Strategie mediów tradycyjnych w perspektywie konwergencji*, „Nowe Media" 2010, nr 1, s. 93. „Globalna sieć jest na etapie ilościowego wzrostu, dokonuje coraz większej penetracji społeczeństwa i w pewnych zakresach ilość zaczyna przechodzić w jakość. Podtrzymanie wzrostowych trendów w tej dziedzinie i tempa innowacyjności może doprowadzić do sytuacji, w której dostęp do sieci i jej codzienne używanie stanie się zachowaniem równie typowym i standardowym jak codzienne słuchanie radia lub oglądanie telewizji. Pełna obecność i integracja z codziennym życiem stanie się przesłanką dla osiągania korzyści ekonomii skali, z wszelkimi konsekwencjami tego faktu dla wytwarzania i oferowania multimedialnej zawartości szerokim kręgom społeczeństwa". T. Kowalski, *Mediamorfoza – rzecz o przyszłości mediów i mediach przyszłości w aspekcie konwergencji*, „Studia Medioznawcze" 2001, nr 1(2), s. 27.

[134] Por. M. Kula, A. Małachowski, *Internet jako platforma komunikacji społecznej: analiza i ocena wyników badań własnych*, [w:] *Współczesne aspekty informacji,* „Monografie i Opracowania" t. 3, Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2010, s. 110.

[135] Por. W. Gogołek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, dz. cyt., s. 124-141. „W ramach Internetu mamy do czynienia z różnymi narzędziami (serwisy WWW, e-mail, FIP, komunikatory internetowe i inne). W Internecie może zachodzić komunikacja synchroniczna (VoIP, Instant Messaging – popularne komunikatory) oraz pośrednia – asynchroniczna, której atrybutami są: dostęp do materiału niezależnie od czasu jego opublikowania (opóźnienie), możliwość wielokrotnego odbierania tego samego materiału (powtarzalność) oraz niezmienność treści i formy tych materiałów (integralność). Zaliczyć tu można wszelkiego typu teksty online, e-gazety, e-książki, RSS, blogi, strony WWW, etc.".

stety skutkuje wprowadzeniem do sieciowej komunikacji także zjawisk negatywnych – agresji, manipulacji, kłamstwa. Czasem jednak ma dobre strony: pozwala na wyrażenie swych prawdziwych sądów i opinii, czy też podanie informacji, których wyraziciel nie zdecydowałby się na to, gdyby musiał ujawnić swą prawdziwą tożsamość[136].

W wypadku cyberprzestrzeni odbiornik (komputer, telefon komórkowy, inne urządzenia mobilne czy stacjonarne) jest jednocześnie nadajnikiem, umożliwiającym niemal natychmiastową komunikację z innymi odbiorcami[137]. Sieć stała się kanałem dwukierunkowym, który pozwala odbiorcom nie tylko na kontakt z twórcami programu w czasie rzeczywistym, ale także na to, by odbiorca w ułamku sekundy zamienił się w nadawcę[138]. W cyberprzestrzeni mamy do czynienia jednocześnie z komunikacją porozumiewawczą (ang. *one-to-one*), rozsiewczą (ang. *one-to-many*) i powszechną (ang. *many-to-many*). Odrębne dotąd komunikowanie masowe i indywidualne integruje się za pomocą konwergencji[139] we wspólnym obszarze, w którym za pomocą tych samych technologii mogą współistnieć wszelkie formy komunikacji społecznej[140].

Interaktywność[141] to określenie charakteru pewnego typu relacji między przedmiotem a jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt ujawnia swoje właściwości oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt, jako narzędzie realizacji swoich dążeń. Te ostatnie, rzecz jasna, muszą pozostawać w zgodzie z konstrukcją i przeznaczeniem obiektu, który tylko dzięki temu jest w stanie odpowiadać na zachowania użytkownika (nawiązując z nim w ten sposób pewnego rodzaju dialog). In-

---

[136] Por. J. Poleszczuk, *Kultura Internetu. Technologia komunikacji i problem integracji społecznej*, [w:] *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne" a praktyki kulturowe,* J. Mucha (red.), Wydawnictwo Nomos, Kraków 2010, s. 33.

[137] Por. K. Kwasik, *Szybka jazda bez trzymanki. Człowiek w blogosferze*, [w:] *Nowe media – możliwości i pułapki*, A. Adamski, M. Laskowska (red.), Scriptorium, Poznań-Opole 2011, s. 159. „Ta interaktywność może być jednak czasem swoistą pułapką: może uzależniać; ponadto niesie ryzyko nadmiernego ekshibicjonizmu w komentarzach czy też obrażania innych, cyberbullyingu, problemów z tożsamością".

[138] Por. A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, dz. cyt., s. 424-425. Jak zauważa Z. Bajka: „Rozrastająca się, coraz bardziej potężna sieć, w znacznie mniejszym także stopniu – niż klasyczne media masowe – selekcjonuje i filtruje potok informacji i opinii. Do czasów Internetu wyraźnie zaznaczona była odrębność Nadawcy i Odbiorcy (informacji, opinii), dzisiaj przedzierzgnięcie się z jednej roli w drugą może być zrealizowane w ułamku sekundy", Z. Bajka, *Historia mediów*, ABC Media, Kraków, s. 242.

[139] Por. J. Bachura, *www.motel.wp.pl, jako przykład konwergencji różnych form komunikacji*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman (red.), Warszawa 2010, s. 157.

[140] Por. S. Juszczyk, *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej, referat na 21. Ogólnopolskim Sympozjum naukowym „Człowiek – Media – Edukacja"*, Kraków 2011, (online), http://www.ap.krakow.pllktirne/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf, [20.02.2012].

[141] Por. S. Jędrzejewski, *Radiofonia publiczna w Europie w erze cyfrowej*, Uniwersitas, Kraków 2010, s. 160. „Interaktywność oznacza, że między użytkownikami lub między użytkownikami a informacjami zachodzi sprzężenie zwrotne. Role nadawcy i odbiorcy są wymienne, a interaktywność pozwala na pełną kontrolę nad tempem, strukturą i zawartością komunikowania".

teraktywność[142] staje się w tej sytuacji jakością nie tylko samej relacji, ale również cechą charakteryzującą obiekt oraz jego użytkownika[143].

Zdaniem Michała Drożdża, „przekaz medialny z treścią i formą, będąc elementem tej relacji, ujawnia swoje właściwości oraz (...) wypełnia swoje funkcje jedynie wówczas, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje ten przekaz, jako narzędzie realizacji swoich dążeń lub akceptowanych przez siebie funkcji samego przekazu. (...) Sam przekaz medialny musi odpowiadać dążeniom i zapotrzebowaniom odbiorcy, abstrahując od tego, w jaki sposób zostały one ukształtowane czy wygenerowane. (...) Interaktywność staje się w tej sytuacji jakością nie tylko samej relacji, ale również cechą charakteryzującą przekaz i jego odbiorcę”[144].

W cyberprzestrzennych urządzeniach wirtualnej rzeczywistości, wykorzystywane są podstawowe mechanizmy cybernetyczne, oparte na oddziaływaniach zwrotnych miedzy receptorami i efektorami. W efekcie człowiek posiada wrażenie wkraczania w nową rzeczywistość, rzeczywistość wirtualną, która jest rezultatem sprzężenia między reprezentacją (modelem) określonego środowiska, a działaniem (sterowaniem, poznawaniem) wobec niego[145].

1.1.6. Entropia cyberprzestrzeni

Granice techniczne są precyzyjnie określone i możliwe do zbadania, gdyż są opisane wartością techniczną, mocą, zasięgiem sygnału urządzeń przetwarzających cyberprzestrzeń. To zbiór znanych możliwości technologii. Sygnał elektryczny w postaci cyfrowej przesyłany i przetwarzany w obrębie zasięgu sygnału radiowego (elektromagnetycznego) satelitarnego czy naziemnego, to sieć połączeń światłowodowych, lase-

[142] Por. A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt., s. 17. „Im silniejsza i głębsza interakcja, w tym większym stopniu przypisujemy jej realność psychiczną. Dlatego też realność psychiczna zyskuje na sile, gdy nie tylko wysyłamy lub otrzymujemy jedynie wystukiwane na klawiaturze słowa, ale też głosy, obrazki i ruchy ciała. Nadawane przez nas sygnały nabierają większej psychicznej realności, im bardziej wydają się nam naturalne, na przykład im mniejszego wysiłku wymaga od nas kontrolowanie tych sygnałów. Psychiczna realność otrzymywanych sygnałów zależy od takich cech, jak prędkość i częstotliwość odpowiedzi, wyrażających psychiczne nastawienie nadawcy do nas. Bardziej ekscytująca, z psychologicznego punktu widzenia, jest odpowiedź natychmiastowa, tak jak transmisja na żywo. Również porozumiewanie się za pomocą komunikatorów (ang. *instant messaging*) jest bardziej realne psychologicznie niż korespondencja mailowa. Im bardziej sygnały wejściowe i wyjściowe są podobne do interakcji offline, tym częściej są postrzegane jako realne”.

[143] Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów,* Rabid, Kraków 2002, s. 96.

[144] M. Drożdż, *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji*, [w:] *com.munikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośny, A. Wagner (red.), Nomos, Kraków 2010, s. 28-29.

[145] Por. M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, t. II, S. Symotiuk, G. Nowak (red.), Lublin 1999, s. 154.

rowych i przewodowych, dokładnie znane pojemności urządzeń cyfrowych wzmacniających, przetwarzających i przesyłających sygnały cyfrowe. Określone precyzyjnie przepustowości i wartości poziomu sygnału, w tym nawet zakłóceń i strat liniowych, oraz określony programowo zbiór procedur, całkowicie przewidywalnych i celowych algorytmów realizowanych przez urządzenia węzłowe.

Zatem w aksjologicznym określaniu definicji granicy cyberprzestrzeni można zgodzić się w świetle dostępnych badań, że nieograniczona staje się relacja człowieka z przestrzenią cyfrową jego niczym nieograniczoną wyobraźnią, niemierzalnymi wrażeniami i zmysłami, które odbierają bodźce z przetworników sygnału cyfrowego na zrozumiały dla człowieka sygnał analogowy (obraz dźwięk, ogólnie rozumianą rzeczywistość wirtualną). Uczestnictwo człowieka i jego granica w tej relacji oraz jej rozwój lub zanikanie wynika z interfejsu z cyberprzestrzenią. Cyberprzestrzeń jest mierzalna za pomocą jednostek, ciągu zmiennych, logarytmów, ilości i rodzaju matematycznych obliczeń, prowadzonych w elektronicznych układach przetworników cyfrowych o określonej pojemności, a zatem fizycznej granicy doskonale znanej matematykom, fizykom, elektronikom i informatykom.

Pośród teoretycznych rozważań badaczy, można odnaleźć sugestie czy wręcz propozycje i kierunki rozwoju techniki, jak dotąd nie osiągalnych meandrów cyberprzestrzeni: „(…) w najbliższej przyszłości wyszukiwanie opuści swoją kołyskę, sieć WWW, rozprzestrzeniając się swobodnie na wszelkiego rodzaju urządzenia (…), wyszukiwanie zostanie wbudowane we wszystkie istniejące urządzenia cyfrowe”[146].

Rozprzestrzenianie się cyberprzestrzeni i naukowe jej badanie musi przybrać formę dwutorową, z jednej strony badanie czysto technicznego pojęcia rozwoju zjawiska, i równolegle podejmowanych badań z szerokiego wachlarza nauk filozoficznych i humanistycznych, co pozwoli przybliżyć współczesnemu człowiekowi rzeczywistość, bez której trudno wyobrazić sobie przyszłość i właściwe w niej funkcjonowanie. James Cochrane, szef działu postępu technicznego w British Telecom stwierdza, że wszystkie nasze emocje oraz twórczą działalność mózgu będzie można skopiować na krzemie, chipie o niewiarygodnie małych rozmiarach[147].

W zasadzie jedynym na dziś ograniczeniem entropi cyberprzestrzeni jest technika i jej możliwości akomodacji przez człowieka. Dynamizm, z jakim rozwijały się do

[146] J. Batelle, *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję,* przeł. M. Baranowski, PWN, Warszawa 2006, s. 187.

[147] Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 35.

tej pory dziedziny elektroniki informatyki i nowoczesnych technologii, pozwala stwierdzić, że w dalszym ciągu cyberprzestrzeń będzie w entropii.

1.2. INTERDYSCYPLINARNE UJĘCIA I MODELOWANIE CYBERPRZESTRZENI

Od momentu powstania i powszechnego rozwoju cyberprzestrzeń „(...) prowokuje ontologa do przemyślenia na nowo pojęć materii i idei, realności i nierealności, fizyczności i intencjonalności; zmusza epistemologa, by raz jeszcze rozważył problem percepcji zmysłowej; etyka, by przemyślał zagadnienia tożsamości podmiotowej oraz odpowiedzialności; estetyka, by zastanowił się nad problematyką twórczości i odbioru, jak też nad strukturą dzieła w rzeczywistości medialnej”[148]. Charles Jonscher uważa, że niezbywalne, wręcz konieczne i uzasadnione są współcześnie badania interdyscyplinarne cyberprzestrzeni, pozwalające nakreślać modele funkcjonalne tej nowej rzeczywistości. Cyberprzestrzeń obecnie wkroczyła w większość dziedzin życia człowieka, dlatego też ciągle powstaje potrzeba badania i opisu tych relacji oraz odkrywania i definiowania nowych zjawisk związanych z uczestnictwem w tej rzeczywistości poszczególnych ludzi i społeczeństw[149].

Gwałtowny rozwój dziedzin naukowych, które do tej pory zajmowały się badaniem i opisem człowieka w jego naturalnym środowisku, w ostatnich dziesięcioleciach wymusił ich przewartościowanie aksjologiczne. Dzięki epokowym odkryciom technologicznym, nastąpił rozwój badawczy dziedzin lub subdziedzin, związanych z zjawiskami powstałymi na styku już uprawianej nauki, a wynikłą z powszechności cyfryzacji koniecznością podjęcia nowych jej aspektów. Charakterystycznie w nazewnictwie nowego nurtu badawczego dotyczącego cyberprzestrzeni jest dodanie przedrostka „cyber” zaznaczającego, że wkraczamy w nowe rzeczywistości i obszary dotąd nieodkryte.

1.2.1. Cyberantropologia

Pośród dyscyplin, które zajmują się bezpośrednio badaniem człowieka i jego relacji do otaczającej rzeczywistości, należy wymienić antropologię. Powszechnie jest

[148] K. Wilkoszewska, *Wprowadzenie*, [w:] *Estetyka wirtualności*, M. Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2005, s. 8.
[149] Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego*?, dz. cyt., s. 35.

to nauka badająca człowieka, jego rozwój i istotę, interesuje się praktycznie każdym aspektem ludzkiej działalności. Współcześnie antropologia, która sama czerpie metody i posila się innymi dziedzinami nauki, musi zmierzyć się pod względem badawczym z bardzo dynamicznymi zmianami społeczeństwa postindustrialnego. „Zmieniający się na tle technologii świat człowieka skłania do refleksji nad genezą przemian i obrazem rzeczywistości nasyconej elektroniką”[150].

W ostatnim dziesięcioleciu olbrzymi wpływ na ludzkość wywarł mający już pół wieku wynalazek Internetu oraz innych środków komunikacji elektronicznej, jak telefonia satelitarna i komórkowa[151]. Ich popularyzacja zmieniła dzisiejszy świat – odległość między poszczególnymi osobami przestała mieć znaczenie, podobnie jak czas, pochodzenie czy wygląd[152]. W odpowiedzi na gwałtowną i gruntowną przemianę społeczeństwa, którą obserwujemy w ostatnich latach, pojawił się nowy dział antropologii – cyberantropologia, albo antropologia cyberkultury. Zajmuje się ona badaniem społeczeństwa w epoce wszechobecnej cyberprzestrzeni i jej aplikacji, także wpływem sieci na jego rozwój i zachodzące w nim interakcje poprzez wirtualną rzeczywistość. Internet, który obecnie stanowi najbardziej rozpoznawalny element cyberprzestrzeni, jest wytworem sztucznych technologii człowieka, jednocześnie pozostaje pod jego bezpośrednim wpływem, stając się nieodzownym aspektem badań cyberantropologicznych.

Marshall McLuhan w swojej *Galaktyce Gutenberga* uznał, że to właśnie druk stał u podstaw późniejszych rewolucji. Internet stał się medium, które całkowicie zmieniło kulturę i podejście do życia milionów ludzi. Jego powstanie wywołało rewolucję równie ważną i znamienną w skutkach, jak niegdyś wynalazek druku. Dzięki drukowi zaczął się renesans, on też umożliwił wybuch rewolucji przemysłowej i naukowej, oraz położył podwaliny pod badaną współcześnie cyberprzestrzeń[153]. Francis Fukuyama, stwierdza, że tak dogłębna przemiana o charakterze technologicznym nie pozostaje bez wpływu na życie społeczne, powodując szereg procesów, które ze względu na ich wagę i rezultaty dziś są już określane mianem „wielkiego wstrząsu”[154].

Jeden z najbardziej znanych badaczy przemian cywilizacyjnych, Daniel Bell, pisze o tym zjawisku społecznym w następujący sposób: „ludzkość przeżyła dotychczas cztery odrębne przewroty w zakresie oddziaływań społecznych: w mowie, piśmie,

[150] M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 13.

[151] Zob. M. Coman, *Media Anthropology: An Overview*, (online), http://www.media-anthropology.net/coman_maoverview.pdf, [22.02.2012].

[152] Por. Ł. Jachowicz, *Społeczeństwo w dobie internetu*, (online), http://honey.7thguard.net/essays/antropologia.php, [22.02.2012].

[153] Por. tamże.

[154] Por. F. Fukuyama, *Wielki wstrząs*, *Natura ludzka a odbudowa porządku społecznego*, dz. cyt., s. 14.

w druku i – obecnie – w telekomunikacji. Każdy przewrót jest związany z równym, technicznie uzasadnionym sposobem życia”[155]. Z kolei Howard Rheingold w swoich obserwacjach współczesnego społeczeństwa podkreśla doświadczenie nowych wirtualnych społeczności. Grup społecznych nie definiuje już obszar geograficzny czy językowy, zacierają się granice etniczne, a nawet religijne. Społeczności budowane są w cyberprzestrzeni na podstawie wspólnych partnerskich zainteresowań, przekraczając granice klasowe, narodowe, rasowe, płci oraz językowe. Nawet długo istniejące i sprawdzone systemy organizacji społecznej[156] są wchłaniane, przez rozwijające się dynamicznie różnorodne „wirtualne społeczności”[157].

David Hakken, wymienia szereg powodów, aby uzasadnić zainteresowanie antropologów zaawansowanymi technologiami komunikacyjnymi:

1. nowoczesne technologie informatyczne są narzędziami, które są zdolne do mediacji kulturowej reprodukcji w bardzo różny od badanych do tej pory możliwości przekazu i komunikacji;
2. technologia wchodzi głęboko w życie wielu ludzi badanych przez antropologów, zatem nie jest możliwe, aby je ignorować w badaniach;
3. współczesne społeczeństwo przeżywa fazę rewolucji komputerowej i, pomimo trudności w badaniach, warto studiować samo postrzeganie tego zjawiska;
4. jako sposobu reprezentacji, komputer stymuluje fascynujące pytania dotyczące sposobów, w których kultura jest generowana i transponowana;
5. zrozumienie procesu informatyzacji, jest konieczne do zrozumienia sposobu reprodukcji współczesnych form społecznych;
6. przestrzeń technologii może stanowić okazję do oceny metod stosowanych do analizy przemian kulturowych, które można badać tylko pośrednio – np. badania archeologiczne, lingwistyczne lub pozostałości współczesnych rekonstrukcji zmian, które miały miejsce w przeszłości[158].

Alexsander Knorr trafnie określa cyberantropologię, jako najnowszą część obszaru badawczego współczesnej antropologii. W najszerszym znaczeniu cyberantropologię można określić, jako antropologiczny eksperyment kulturowy próbujący odpo-

[155] D. Bell, [za:] *Społeczeństwo informacyjne: Szanse, zagrożenia, wyzwania*, T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999, s. 49.

[156] Zob. S. Mizrach, *Cyberanthropology*, (online), http://www.cybercultura.it/keywords3.asp?NOME=CyberAnthropology, [23.02.2012].

[157] Zob. H. Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (online), http://www.rheingold.com/vcintro.html/book/, [23.02.2012].

[158] Por. D. Hakken, [za:] *Ethnographies*, V. Bitti, (online), http://www.politicaonline.it/?p=157, [24.02.2012].

wiedzieć na relacje między ludźmi i artefaktami technologicznymi, które mogą być opisane, jako cybernetyczne układy modelowe do zrozumienia i przedstawiania tych relacji. Zależności te obejmują również łączenie technologii z człowiekiem i innymi organizmami biologicznymi, a nawet całych społeczeństw[159].

Cyberantropologia w kontekście dyskusji wokół globalizacji i społeczeństwa w cyberprzestrzeni skupiła się obecnie na trzech obszarach, które mają znaczenie dla badań współczesnej antropologii. Pierwszy, to użycie technologii informacyjnych i komunikacyjnych, jako narzędzia antropologii. To spektrum rozciąga się od korzystania z komputera, jako „maszyny do pisania", w sprawie stosowania i/lub wytwarzania internetowych baz danych i katalogów (badania i dokumentacja), wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji, komunikacji i współpracy badawczej czy informacyjnej z wykorzystaniem infrastruktury cyberprzestrzeni, po formy reprezentacji wiedzy antropologicznej[160]. Drugie pole zainteresowań obejmuje badanie zmian i innowacji w recepcji i przyjmowaniu ICT. Dotyczy to zarówno nowo powstających społecznych i kulturowych zjawisk w „klasycznej" dziedzinie antropologii, a także kreatywnych modyfikacji samej technologii[161]. Trzecie dotyczy cyberprzestrzeni, jako interaktywnej przestrzeni badawczej[162], oznacza to, że obserwacje etnograficzne, analiza i interpretacja nowych społeczno-kulturowych zjawisk, zachodzi za pośrednictwem świata cyfrowego[163].

Arturo Escobar uważa, że pole cyberantropologii to cały zestaw stosunków społecznych i produktów kulturalnych wynikających z zastosowania nauki i techniki[164]. Pierre Levy pisze, że współcześnie cyberantropologia, badająca społeczeństwo informacyjne, traktuje człowieka, jako nadajnik i odbiornik informacji, która determinuje całe jego życie[165]. Tomasz Węcławski rozwija to stwierdzenie określając badania cyberantropologiczne jako „(…) rozpoznanie tych aspektów interakcji człowiek – urządze-

[159] Por. A. Knorr, *Digital cultures*, (online), http://www.digitalcultures.de/?page_id=34, [24.02.2012].

[160] Zob. M. D. Fischer, D. Zeitlyn, *Visual anthropology in the digital mirror: Computer-assisted visual anthropology*, (online), http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers_nggwun.html, [25.02.2012].

[161] S. Mizrach, *Advancing The Purposes Of Anthropology Through Electronic Technology*, (online), http://www2.fiu.edu/~mizrachs/electric-anthro.html, [26.02.2012].

[162] S. Aoyama, *Introduction a la Cyber Antropología*, (online), http://es-es.facebook.com/notes/mun2nikkei/cap%C3%ADtulo-ii-introducci%C3%B3n-a-la-cyber-antropolog%C3%ADa/103499646405189, [26.02.2012].

[163] Por. A. Knorr, *Digital cultures*, (online), http://www.digitalcultures.de/?page_id=34, [26.02.2012].

[164] Zob. A. Escobar, *Welcome to Cyberia. Notes on the Antropology of Cyberculture*, "Current Anthropology", 1994, 35, pp. 211-231, [za:] *Riflessioni sulla Cyberantropologia*, M. Montemurro, (online), http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02_riflessioni.html, [27.02.2012].

[165] Zob. P. Levy, *Drugi potop*, dz. cyt.

nie w środowisku wirtualnym (multimedialnym)[166], które za sprawą trwałego działania indywidualnego i społecznego w takim środowisku będę miały realny wpływ na obraz człowieka, jego samoocenę, sposób rozumienia więzi z innymi i odpowiedzialności za siebie, za własne działania i produkty intelektualne, a także za własność osobistą (intelektualną) innych"[167].

1.2.2. Cyberpsychologia

Nowa rzeczywistość wytworzona przez współczesne sieci teleinformacyjne spowodowała, że człowiek wchodząc z nią w interakcję, a wręcz stając się interfejsem, zanurza się w nowe doświadczenia psychologiczne. Taką relację wielu badaczy nazywa cyberpsychologią – psychologiczną przestrzenią stwarzaną przez komputery i sieci teleinformatyczne. Korzystający z nich odczuwają niejako świadomie lub podświadomie, że wkraczają w miejsce lub przestrzeń porównując to doświadczenie do podróży, do „bycia gdzieś", w jakimś nowym świecie czy rzeczywistości. Na poziomie psychologicznym użytkownicy opisują swoją relację do przestrzeni cyfrowej, jako, wręcz, rozszerzenie ich umysłu i osobowości, określają tę przestrzeń, jako tę, która odzwierciedla ich gusta, postawy, zainteresowania.

W samej cyberprzestrzeni możemy znaleźć próby definiowania nowego zjawiska, jakim jest badanie psychologiczne człowieka wobec jego relacji do przestrzeni cyfrowej. Cyberpsychologia określana jest, jako dział psychologii obejmujący wszystkie zagadnienia psychologiczne związane lub będące pod wpływem pojawiającej się technologii. Cyberpsychologia to nauka o ludzkim umyśle i zachowaniu w kontekście interakcji człowieka z technologią. Główny nurt badań z tego zakresu koncentruje się na wpływie Internetu i wirtualnej rzeczywistości na psychikę jednostek i grup. Rozwój badań dotyczy: zarządzania tożsamością online, typów osobowości w cyberprzestrzeni, reakcji przeniesieniowej w stosunku do komputerów, uzależnienie od komputera i Internetu, zachowania regresywnego w cyberprzestrzeni, zmian płci w sieci, itd.[168].

Cyberpsychologia, jako współczesna dziedzina badań człowieka, zajmuje się także relacją człowieka do Internetu oraz badaniem psychologicznym cyborgów,

---

[166] Zob. D. Dracklé, *Media Anthropology and Theory*, (online), http://www.media-anthropology.net/lboro_drackle.pdf, [27.02.2012].

[167] T. Węcławski, *Rzeczywistość wirtualna. Pytania teologiczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Poznańskiego, Poznań 2003, s. 7.

[168] Por. *Cyberpsychologia*, (online), http://www.hale.comuv.com/Info_Cyberpsychologia_Insid.html, [02.03.2012].

sztucznej inteligencji i rzeczywistości wirtualnej. „Podczas gdy statystyczne i teoretyczne badania na tym polu dotyczą używania Internetu, cyberpsychologia obejmuje także np. badania psychologicznych aspektów cyborgów, sztucznej inteligencji i rzeczywistości wirtualnej. Choć niektóre z tych tematów mogą się wydawać tylko *science-fiction*, szybko stają się one naukowymi faktami, co potwierdzają interdyscyplinarne podejścia łączące pola biologii, inżynierii i matematyki. Zakres cyberpsychologii pozostaje otwarty na ulepszenia, jak i nowe zastosowania, np. zaburzenia psychiczne związane z postępem technologicznym"[169].

Aktualnie cyberpsychologia staje się ważnym ujęciem psychologii człowieka, jako użytkownika i interfejsu pomiędzy światem uważanym za rzeczywisty, a wszelkiego rodzaju doświadczeniami wchodzenia w relacje ze światem technologii cyfrowych. Próby definiowania cyberpsychologii obejmują wiele płaszczyzn badawczych osoby, jej sfery psychicznej i cielesnej, a zatem proces naukowo-badawczy musi zakładać ciągły rozwój w kontekście entropii cyberprzestrzeni, wirtualnej rzeczywistości i wielu dziedzin naukowych, które w swoim obszarze badań zawierają elementy świata rzeczywistego, biologicznego, fizycznego ze światem wytwarzanym przez technologię.

Przyszłościowym i obiecującym aspektem cyberpsychologii staje się leczenie lęków, fobii, uzależnień, terapii na odległość[170], internetowych grup wsparcia[171]. Interesujące okazują się zdolności człowieka i przystosowanie umysłu do przyjmowania informacji hipertekstualnych. Naturalną cechą człowieka staje się obecnie innowacyjność, ciekawość, otwartość i akceptacja rasowej i kulturowej różnorodności, niezależność, fascynacja szybkością, poczucie wspólnoty, asertywność i poczucie sprawstwa, współtworzenie sieciowych artefaktów, oraz odrzucenie gotowych produktów. Charakterystyczne dla młodego pokolenia jest wykonywanie kilku czynności jednocześnie – myślenie i działanie hipertekstowo, choć powstaje problem ze skupieniem się dłużej na jednej rzeczy. Cyberpsychologią określa się też formy psychoterapii zapośredniczanej komunikacją i uczestnictwem w cyberprzestrzeni. „Psychoterapia: wyłączny bezpośredni kontakt przez sieć internetową (jedno- lub kilkorazowy) pomiędzy klientem

[169] *Cyberpsychologia*, (online), http://tajniki-psychologi.gra.elk.pl/cyberpsychologia.php, [02.03.2012].

[170] Zob. G, Castelnuovo, A. Gaggioli, G. Riva, *Cyberpsychologia spotyka psychologię kliniczną – pojawienie się e-terapii w opiece nad zdrowiem psychicznym*, [w:] *Internet a psychologia: możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 263-300.

[171] Zob. A. Królikowska, *Pomocna dłoń w cyberprzestrzeni. Poszukiwanie pomocy i formy jej udzielania w Internecie*, [w:] *Społeczna przestrzeń Internetu*, D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, (red.), Academica, Warszawa 2006, s. 167.

i psychologiem z inicjatywy klienta, polegający na udzielaniu pomocy psychologicznej klientowi w zakresie zdrowia psychicznego lub wsparcia emocjonalnego”[172].

Nowe technologie powoli zostały zaakceptowane także w praktyce psychologicznej wraz ze wzrostem dostępu do komputerów. Z czasem pojawiło się coraz więcej różnych programów komputerowych pomocnych w pracy psychologów i psychiatrów, przede wszystkim do celów diagnostycznych i terapeutycznych. Różni psychologowie, wyrażając swoją opinię o cyberpsychologii, zwracali uwagę na różne aspekty wykorzystania techniki w swoich badaniach[173]. John Grohol zauważył, że cel pomocy psychologicznej w cyberprzestrzeni, jest inny niż w przypadku tradycyjnych rodzajów pomocy psychologicznej. Różnica polega głównie na tym, iż pomoc psychologiczna online raczej ma charakter konsultacji w sposobach radzenia sobie z problemami: np. stres, uczenie się, wybór studiów lub zawodu, kryzys małżeński, podejmowanie decyzji itp.[174], oraz przypomina treningi z zakresu asertywności, pozytywnego myślenia itp.[175].

Gary Smali w książce *Suniving The Technological Alteration of the Modern Mind* opisuje współczesne pokolenie, jako „cyfrowych autochtonów” oraz „cyfrowych imigrantów”. Do tych ostatnich zalicza starsze pokolenie bez komputerów, ich relacje zostały ukształtowane społecznie, jako interakcje twarzą w twarz, a teraz czują się zagubieni w cyfrowym, nowym świecie. *Digital natives* natomiast, to pokolenie, które nie zna świata bez telefonów komórkowych, komputerów, powszechnie dostępnego Internetu, koncentruje się na tym, jak wykorzystać technologię, a nie na tym, jak ona działa[176]. Dzięki symbiozie z elektroniką doświadczenia tego pokolenia są inne, bo wyćwiczyło się do pracy w nowym środowisku. Jak wykazały badania za pomocą funkcjonalnego magnetycznego rezonansu jądrowego ich mózgi są inne, co wiąże się z problemem właściwego odczytania emocji, stanów psychicznych oraz intencji innych ludzi[177].

Cyberpsychologia bada wiele istotnych elementów ludzkiego doświadczenia w różnych sytuacjach, które może wytworzyć wirtualna rzeczywistość, a umysł człowieka odbiera je, jako doświadczenia rzeczywiste – reaguje i odpowiada na nie, co staje się przedmiotem badań użytecznych w realnej terapii i poszukiwaniu nowych metod

---

[172] *Psychoterapia,* (online), http://stres.namiary.info/pomoc_specjalisty_online.html, [18.03.2012].

[173] Zob. P. Rzeźniczak, *Psychoterapia online: kozetka i myszka a problemy etyczne*, (online), http://www.wiecjestem.us.edu.pl/psychoterapia-online-kozetka-i-myszka-problemy-etyczne, [20.09.2013].

[174] Zob. *Cyberpsychologia*, (online), http://www.psychcentral.com, [18.03.2012].

[175] Por. J. Suler, *Identity Management in Cyberspace*, (online), http://users.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html, [18.03.2012].

[176] Zob. M. Braun-Gałkowska, *Oddziaływanie Internetu na psychikę dzieci i młodzieży*, „Edukacja Medialna”, 2003, nr 3, s. 14-20.

[177] Zob. W. J. Paluchowski, *Psychologa podróż po cyberprzestrzeni. Czym jest Internet?*, [w:] *Internet a psychologia możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 12-13.

pomocy. Współcześnie szerokim polem badawczym obejmuje się nowoczesne formy komunikacji i uczestnictwa w społecznościach cyberprzestrzeni nieograniczonej czasowo i geograficznie. W kontekście teleobecności, interaktywności, nowych tożsamości, usieciowienia relacji społecznych, wpływu industrialności społeczeństwa, nowych form edukacji, bada się zakres ludzkiego poznania, emocji i zachowań, relacje człowieka w stosunkach komunikacyjnych[178].

Dwaj współcześni badacze Carlo Galimberti i Giuseppe Riva analizując Sieć z perspektywy psychospołecznej, poszukują możliwości oparcia społecznej psychologii cyberprzestrzeni na trzech filarach: teorii podmiotów, teorii obiektów psychospołecznych, teorii procesów (w szczególności teorii sytuacyjnego działania), odwołują się zarówno do cech internetowych artefaktów, jak i aktywności w Sieci. Zwracają uwagę, że Internet nie jest zbiorowiskiem gotowych do użytku obiektów równych dla każdego, ale są one odpowiedziami czekającymi na pytających i bez nich pozbawione są znaczenia[179].

1.2.3. Cybersocjologia

Nową propozycję dziedziny lub subdyscypliny socjologii określa się terminem cybersocjologia. Zawiera ona w sobie odniesienia do Internetu i nowoczesnych technologii oraz socjologii. Cybersocjologię możemy określić przez pryzmat jej praktycznych relacji w kontekście zagadnień, do których bezpośrednio się odwołuje. Odnosi się do zakresu problematyki, w której kręgu zainteresowań nadrzędne miejsce zajmuje komunikacja zapośredniczona przez komputer, a także obejmuje wszystkie działania badawcze podejmujące problematykę społecznych aspektów cyberprzestrzeni. Większość zainteresowań badawczych w zakresie cybersocjologii dotyczy tego samego typu zjawisk, jakie mieszczą się w ramach tych subdyscyplin socjologii, jak również innych dziedzin, jak socjologia organizacji czy socjologia pracy oraz powiązanie badanego zjawiska z nowoczesnymi mediami, w szczególności Internetem. Badania te mogą mieć dwojaki charakter. Pierwszy – badane zjawisko podlega jakimś wpływom ze strony technologii, np. konsekwencje wykorzystywania poczty elektronicznej. Drugie – zjawisko badane jest za pośrednictwem Internetu, sieć stanowi tu tylko narzędzie do zbierania danych[180].

---

[178] Zob. *Cyberpsychology*, (online), http://www.cyberpsychology.com/, [04.03.2012].

[179] Por. W. J. Paluchowski, *Psychologa podróż po cyberprzestrzeni. Czym jest Internet?*, art. cyt., s. 19.

[180] Por. A. Kupczak, *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz1-r19.pdf, [04.03.2012].

W kontekście cybersocjologii, cyberprzestrzeń można uznać za przestrzeń dla interakcji, za forum wymiany symbolicznej realizowanej między użytkownikami środków komunikacji elektronicznej. W takim znaczeniu cybersocjologia bada przede wszystkim kwestie związane z komunikowaniem społecznym, tworzeniem się grup społecznych, wirtualnych społeczności z językiem komputerowej komunikacji. Do przedmiotu jej badań można również zaliczyć zagadnienia tożsamości, ról społecznych, cyberkultury itd. Samo określenie „cybersocjologia" bywa też odnoszone do sposobu prowadzenia badań, zjawisk społecznych za pośrednictwem środków komunikacji, jako narzędzi zbierania danych. Tego pojęcia używa się także w odniesieniu do zasobów socjologicznych, znajdujących się w cyberprzestrzeni[181].

Według Alberta Benschopa, cybersocjologia to badanie działania społecznego człowieka w społecznościach wirtualnych sieci oraz organizacji relacji osobistych. Człowiek w nowych, wirtualnych społecznościach nie jest już określany według granic geograficznych czy językowych. Zamiast tego bada się wspólnoty w cyberprzestrzeni na podstawie wspólnych zainteresowań. Cyberprzestrzeń stała się nową przestrzenią badawczą socjologów, a ponieważ nie da się jej określić pod względem geograficznym, gdyż jest to miejsce, które nie istnieje w przestrzeni dobrze znanej człowiekowi, jest nazywana iluzją, halucynacją. Jednak jej obecność jest odczuwalna „wszędzie". Jest to nowa forma społecznej rzeczywistości, którą trzeba analizować, jako pozorną, metafizyczną rzeczywistość[182].

Katarzyna Waksmańska definiuje opis zjawisk, którymi zajmuje się cybersocjologia: „Cybersocjologia powstała z połączenia dwóch słów: przedrostka <cyber>, zawierającego w sobie odniesienia do Internetu i nowoczesnych technologii, i socjologii. Nie występuje w słownikach czy encyklopediach, nie ma, zatem spójnej i ogólnie przyjętej definicji. (…) Można próbować sprecyzować termin <cybersocjologia> podkreślając fakt, że odnosi się ona do pewnego zakresu problematyki, w której kręgu zainteresowań poczesne miejsce zajmuje komunikacja za pośrednictwem komputera, a także, że obejmuje wszystkie działania badawcze podejmujące problematykę społecznych aspektów Internetu"[183].

Cybersocjologia nie jest jak dotąd kolejną subdyscypliną socjologii. Być może w przyszłości skala zainteresowania socjologów cyberprzestrzenią i jej społecznymi

---

[181] Por. tamże.

[182] Por. A. Benschop, *Peculiarities of Cyberspace. Building Blocks for an Internet Sociology*, (online), http://www.sociosite.org/intro_en.php, [06.03.2012].

[183] K. Waksmańska, *Pojęcie cybersocjologii i cyberprzestrzeni*, (online), http://www.wcwi.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1375&Itemid=173, [06.03.2012].

konsekwencjami osiągnie taki rozwój, że dojdzie do ukonstytuowania się cybersocjologii, jako odrębnej dziedziny, czy subdyscypliny socjologii. Jak do tej pory brakuje precyzyjnej definicji powyższego terminu[184].

1.2.4. Cyberprawo

Rzeczywistość poruszania się w cyberprzestrzeni długo pozostawała poza zainteresowaniem prawa. Nie zawsze było możliwe przeniesienie przepisów regulujących świat realny wobec świata wirtualnego, ponadto pozostaje wielu zwolenników wyłączenia cyberprzestrzeni spod jakiejkolwiek regulacji prawnej. Systematycznie jednak prawodawstwo na całym świecie wkracza również w obszar cyberprzestrzeni, dążąc do uregulowania prawnego statusu m.in. mediów internetowych, własności i praw autorskich. Nie ulega jednak wątpliwości, że kwestia mediów internetowych rodzi nadal wiele pytań i wątpliwości natury prawnej. Postęp techniczny powoduje powstanie nowych technologii, które będą domagały się prawnego uregulowania[185].

W cyberprzestrzeni relacje kształtują się nie tylko, jako doświadczenie zarezerwowane dla pojedynczej jednostki odizolowanej od całego świata zanurzonej w całkowicie sztucznym tworze, ale mogą stanowić także doświadczenie dzielone z innymi użytkownikami, którzy z sobą współdziałają oraz komunikują. W dobie globalizacji powstaje konieczność regulacji tych zachowań w środowiskach przebywania współczesnego człowieka[186]. W komunikacji i cyberprzestrzeni zanikają granice, tworząc nową sferę ludzkiej aktywności, a zatem zastosowanie przepisów prawnych opartych na geograficznym zawężeniu terytorium musi spotkać się z dostosowaniem legislacyjnym nowej przestrzeni. Tradycyjne prawo wymaga scentralizowanej, suwerennej państwowości, która oddziałuje w ramach swoich granic terytorialnych, posiada także narzędzia do ich konsekwentnego egzekwowania. Cechy cyberprzestrzeni zakłócają ten model, ponieważ większość czynów w niej jest eksterytorialna, nie ma scentralizowanej władzy ani granic geograficznych czy politycznych[187]. Istnieje nagląca konieczność stworzenia nowego prawa i instytucji prawnych specjalizujących się w normatywności cyberprze-

[184] Por. tamże.
[185] Por. A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 58.
[186] Por. T. Centelmi, L. G. Gfifo, *Wirtualny umysł: fascynująca pajęczyna Internetu*, przeł. L. Rodziewicz, Kraków 2003, s. 58-59.
[187] Por. M. Chon, *Wprowadzenie do cyberprzestrzeni*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/modules.html, [06.03.2012].

strzeni. Ulec muszą zmianie także możliwości egzekwowania aktów prawnych w nowym cyfrowym środowisku.

Cyberprawo to rozwijająca się dziedzina prawa zajmująca się zagadnieniami przepisów prawa i najnowszych technologii informacyjnych, takich jak Internet, telefonia cyfrowa. Obejmuje zagadnienia, takie jak prawo autorskie[188] wynikające z prawa własności[189], znaki towarowe w sieci[190], zagadnienia odpowiedzialności operatorów usług telekomunikacyjnych, handel elektroniczny[191], aukcje internetowe[192], spam[193], prywatność komunikacji[194], zagadnienia poufności[195], bezpieczeństwa danych osobowych[196], kradzież tożsamości, cyberprzemoc, cyberpornografia[197], cyberterroryzm[198], cyberbezpieczeństwo, cyberprzestępczość[199], gdzie komputer jest środkiem, za pomocą którego dokonuje się ataków na inne komputery, np. hacking, a także komputer jako broń – za pomocą komputera dokonuje się ataku na skalę globalną, np. cyberterroryzm[200].

Do procedur cyberprawnych należy diagnozowanie nowych zjawisk w sieciach informacyjnych wymagających regulacji prawnych oraz prawna interpretacja zdarzeń, obejmujących handel elektroniczny, przepisy dotyczące wykorzystania środków i urządzeń elektronicznych – telefony stacjonarne i komórkowe, faks, Internet, telewizja –

---

[188] Zob. Z. Okoń, *Cyberprawo*, (online), http://acn.waw.pl/markiz/Strony/cyberprawo.htm, [08.03.2012].

[189] Zob. S. L. Dogan, *Cyberspacelaw* (online), http://www.cyberspacelaw.org/dogan/index.html, [08.03.2012].

[190] Zob. D. Cabell, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/cabell/index.html, [08.03.2012].

[191] Zob. K. D. Crews, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/crews/index.html, [08.03.2012].

[192] Zob. J. Kesan, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/kesan/index.html, [08.03.2012].

[193] Zob. L. Loren, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/loren/index.html, [08.03.2012].

[194] Zob. K. Aoki, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/aoki/index.html, [08.03.2012].

[195] Zob. A. Bartow, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/bartow/index.html, [08.03.2012].

[196] Zob. (online), http://dsp-psd.pwgsc.gc.ca/Collection/Statcan/85-558-X/85-558-XlE2002001.pdf, [08.03.2012].

[197] Zob. E. B. Easton, *Pierwsza Poprawka w cyberprzestrzeni*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/easton/index/html, [08.03.2012].

[198] Zob. A. Adamski, *Cyberterroryzm*, [w:] Materiały z Konferencji na temat terroryzmu 11.04.2002, Wydział Prawa UMK, Toruń 2002; Zob. J. Kisielnicki, *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, [w:] *Cyberterroryzm nowe wyzwania XXI wieku* J. Kisielnicki (red.), WSIZiA, Warszawa 2009, s. 17-28; Zob. A. Bógdoł-Brzezińska, *Cyberterroryzm i problemy bezpieczeństwa informacyjnego we współczesnym świecie*, Oficyna wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2007.

[199] Zob. *UK cybercrime raport*, (online), http://www.garlik.com/file/cybercrime_report_attachement, [08.03.2012].

[200] Por. *Cyberprawo Indii*, (online), http://www.cyberlawsindia.net/, [08.03.2012].

w celu zawarcia transakcji handlowej[201]. Regulacje cyberprawne mogą zostać określone także na terenie danego kraju i zależnie od form zagrożeń stosowane wewnętrznie i zewnętrznie w porozumieniu z innymi państwami. System prawny cyberprzestrzeni danego kraju musi obejmować najpierw określenie obszarów zagrożeń z nią związanych. „Cyberprzestrzeń RP obejmuje między innymi systemy, sieci i usługi teleinformatyczne o szczególnie ważnym znaczeniu dla bezpieczeństwa wewnętrznego państwa, system bankowy, a także systemy zapewniające funkcjonowanie w kraju transportu, łączności, infrastruktury energetycznej, wodociągowej i gazowej oraz systemy informatyczne ochrony zdrowia, których zniszczenie lub uszkodzenie może stanowić zagrożenie dla życia lub zdrowia ludzi, dziedzictwa narodowego oraz środowiska w znacznych rozmiarach, albo spowodować poważne straty materialne”[202].

[201] Por. *Cyberprawo,* (online), http://biznes.dlaszkoly.info/cyberprawo.htm, [08.03.2012].

[202] *Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni RP na lata 2009-2011,* (online), www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40, [09.03.2012].

1.2.5. Cyberkultura

Kulturę można definiować na różne sposoby. Definicja antropologiczna, traktuje kulturę, jako „całokształt zobiektywizowanych elementów dorobku ludzkiego przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Tak rozumiana kultura tworzy dwa zbiory: zobiektywizowany oraz niezobiektywizowany, który dzięki rozwojowi technologii coraz częściej bywa przypominany. W tym drugim zbiorze są lokowane elementy dorobku ludzkiego – znane nielicznym – oraz te elementy, które wypadają ze zbioru zobiektywizowanego. Coraz częściej są one przywoływane dzięki np. mediom”[203].

Termin cyberkultura został wprowadzony przez Alice Hilton w 1963 roku[204]. Jeszcze w latach siedemdziesiątych badanie cyberkultury było wyłączną domeną ekspertów technologicznych, matematyków, informatyków oraz entuzjastów nauk komputerowych i sprzętu elektronicznego. Dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy to komputer i technologie informatyczne zostały skomercjalizowane w postaci szeroko rozumianej sieci, rozwój cyberkultury nabrał tempa[205].

Jej największy rozkwit – według Davida Silvera z Uniwersytetu San Francisco – przypada na lata dziewięćdziesiąte XX wieku i początek XXI wieku[206]. Stworzył on także – jak sam ją określa – roboczą definicję cyberkultury. Cyberkultura jest zbiorem kultur i wytworów kulturowych, które istnieją w cyberprzestrzeni wraz z danymi o tych kulturach[207]. Według określenia Manuela Castellsa to kultura realnej wirtualności[208]. J. Macek proponuje podział na wczesną cyberkulturę oraz cyberkulturę współczesną[209]. Pojęcie cyberkultura na dobre zadomowiło się w języku współczesnych badań naukowych, zwłaszcza w tych obszarach, które dotyczą rozmaitych aspektów formowania się nowego paradygmatu kultury opartego na dynamice rozwoju nowych mediów, komunikacji, w tym Internetu. Współcześnie jednym z najbardziej znanych naukowców zajmujących się tematem cyberkultury jest Pierre Levy, który w książce pt. *Cyberkultura* opi-

---

[203] Z. Korsak, *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, E. Laskowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2008, s. 149.

[204] Zob. A. Hilton, *Logic, computing, machines and automation*, Spartan Books, 1963.

[205] Zob. *Cyberculture: Society, Culture, and the Internet – Cyberpersonalities In Virtual Communities*, (online), http://ecommerce.hostip.info/pages/283/Cyberculture-Society-Culture-Internet-CYBERPERSONALITIES-IN-VIRTUAL-COMMUNITIES.html, [09.03.2012].

[206] Zob. D. Silver, *Looking Backwards, Looking Forward*, “Cybelculture Studies” 1990-2000 San Fracisco, (online), http://rccs.usfca.edu/intro.asp, [09.03.2012].

[207] Por. D. Silver, *Wprowadzenie Cyberkultura*, (online), http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_cyberculture.html, [09.03.2012].

[208] Zob. M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, przekł. zbiorowy, PWN, Warszawa 2008.

[209] Zob. J. Macek, *Defining Cyberculture*, (online), http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html, [10.03.2012].

suje fenomen nowej subdziedziny kultury. Według niego cyberkultura, to możliwość łączności wszystkiego ze wszystkim, to wirtualne społeczności i zbiorowa inteligencja[210].

W słowniku internetowym cyberkultura, oprócz określenia, jako subkultura użytkowników Internetu, jest omawiana, jako nowe oblicze kultury popularnej, wykorzystującej multimedia, w tym głównie komputery, oraz sieć połączeń i powiązań między nimi. Cyberkultura obejmuje zjawiska związane z nowym układem komunikacyjnym, przenikające z cybernetycznej przestrzeni wirtualnej w przestrzeń realną i odwrotnie. Do najważniejszych jej cech należą: interaktywność, multimedialność, autonomia, metakomunikacja społeczna, wirtualność, brak centrum, nowa relacja twórca–odbiorca. Cyberkultura jest, zatem nowym wymiarem kultury, wyznaczonym przez nowe media, współczesną konwencję komunikowania i popkulturę[211].

David Silver wyróżnia cztery obszary badań cyberkultury. Należą do niej:

1. badanie interakcji społecznych, kulturowych i warunków ekonomicznych, które występują *online*;
2. ujawnienie i analiza narracji i opowieści, które mówią o tych interakcjach;
3. analiza wielu politycznych, ekonomicznych czynników zachęcających osoby i grupy do interakcji *online*;
4. badanie procesów technologii budowy i rozwiązań projektowych, które po wdrożeniu tworzą interfejs pomiędzy siecią i jego użytkownikami[212].

Simon Penny w swojej rozprawie zatytułowanej *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, dowodzi, że „rzeczywistość wirtualna, jak każde osiągnięcie technologiczne, należy do historii kultury (...). W rzeczywistości wirtualnej jesteśmy od dawna”[213]. Rozwinął tę myśl Marek Krajewski, twierdząc, iż wirtualność jest kolejną fazą trwałej tendencji kulturowej, jest istotą społecznego sposobu życia, a dzisiaj pojawia się po prostu w nowej, bezprecedensowej postaci[214]. „Od czasu rozwoju technik komputerowych i odkrycia cyberprzestrzeni pojęcie <wirtualność>stało się jednym z najbardziej modnych pojęć, które dotyczyć może nowej tzw. trzeciej kultury pomiędzy człowiekiem a maszyną. (…) Tworzenie wirtualności może być widziane, jako tworzenie kultu-

[210] Por. P. Zawojski, *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, dz. cyt., s. 22.

[211] Por. A. Leniek, *Cyberkultura*, (online), http://www.i-slownik.pl/322,cyberkultura/, [10.03.2012].

[212] Por. D. Silver, *Wprowadzenie cyberkultury. Patrząc wstecz, patrząc do przodu: cyberkultury Studies 1990-2000*, (online), http://www.politicaonline.it/?p=154, [10.03.2012].

[213] S. Penny, *Dwa tysiącleciu rzeczywistości wirtualnej*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9(1), s. 143.

[214] Por. M. Krajewski, *O starym i nowym typie symulowania realności*, [w:] *Człowiek miedzy rzeczywistością realną a wirtualną*, M. Krajewski (red.), Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 77.

ry. Historia kultur, jako historia metafizycznych projektów rzeczywistości jest przejawem wirtualności" [215]. Kazimierz Krzysztofek pokazuje, że kultura obrała nowy kierunek rozwoju, zorientowana kiedyś na człowieka, zwraca się obecnie ku narzędziom oraz środkom[216].

Nowa relacja pojawiająca się w kulturze, dotyczy przede wszystkim zanurzenia człowieka w świecie i przestrzeni cyfrowo wykreowanej przez urządzenia i programy. „Nowe techniki zapisu, przetwarzania, transmisji sygnałów to w istocie nowy sposób kodowania i odczytywania tekstów kultury w semiotycznym rozumieniu tego słowa. To także nowy sposób akumulowania dziedzictwa kultury"[217]. Jest to forma interaktywności, co stanowi wyzwanie w kształtowaniu kultury współczesnego człowieka próbującego nowej jakości wyrazu, tworzącego nowe pola i przestrzenie tożsamości za pomocą hipertreści[218].

1.3. CYBERPRZESTRZEŃ JAKO NOWA JAKOŚĆ ŻYCIA I DZIAŁAŃ CZŁOWIEKA

Cyberprzestrzeń z swoimi aplikacjami stała się generatorem procesów wirtualizacji i cyfryzacji społeczeństwa, tworząc nową jakość tej przestrzeni[219]. Zanurzenie w cyberprzestrzeń nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele procesów i przemian. Warto wymienić niektóre z nich: globalizacja, digitalizacja, dywergencja, komercjalizacja, wirtualizacja, przemiany w stylu życia jednostek i społeczeństw, przemiany kryteriów i systemów wartościowania[220]. Zmiany te dotyczą prawie

---

[215] B. Marsmann, *Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung*, (online), http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm 2011, s. 1 i 6, [12.03.2012].

[216] Por. K. Krzysztofek, *Społeczeństwo informacyjne i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, L. W. Zacher (red.), Fundacja Edukacyjna Transformacje, Warszawa 1997, s. 58.

[217] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 72.

[218] Por. R. Kluszczyński, *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki i kultury*, [w:] *Estetyczne przestrzenie współczesności*, A. Zajdler – Janiszewska (red.), Instytut Kultury, Warszawa 1996, s. 151.

[219] M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 31-32. „Media stają się kreatorem i generatorem procesów mediatyzacji społeczeństwa, tworzących nową jakość przestrzeni medialnej. Mediatyzacja w sensie ścisłym nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele jednostkowych procesów przemian medialnych. Warto wymienić tylko niektóre z nich: globalizacja, kartelizacja, digitalizacja, dywergencja, komercjalizacja, wirtualizacja, przemiany w stylu życia jednostek i społeczeństw (konsumpcjonizm medialny), przemiany kryteriów i systemów wartościowania. Zmiany te dotykają prawie każdej sfery życia człowieka, sfery prywatnej i publicznej, sfery kulturalnej, religijnej, wychowawczej, ekonomicznej, politycznej".

[220] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, Biblos, Tarnów 2006, s. 183-184. „Aktywna obecność człowieka w strukturach społecznych, jak i funkcjonowanie społeczności wymaga coraz bardziej infrastruktury medialnej, infrastruktury informatycznej. Jest to infrastruktura, która uzależnia od mediów

każdej sfery życia człowieka, sfery prywatnej i publicznej, kulturalnej, religijnej, wychowawczej, ekonomicznej, politycznej[221].

Człowiek w relacji do cyberprzestrzeni, wprowadza w tę nową rzeczywistość funkcje życiowe, działanie, które do tej pory zarezerwowane było dla bezpośredniego środowiska tzw. *realis,* czy *face to face*. W takim zanurzeniu pojawiają się treści problematyczne dotyczące całego uczestnictwa, realnego człowieka w świecie wytworzonym sztucznie, cyfrowo, jako efekt pracy systemów i sieci infrastruktury elektronicznej. Pojawiają się nowe rzeczywistości i pojęcia, człowieka realnego i awatara, wytworzonego, wygenerowanego wirtualnie i programowo oraz relacji, która nawiązuje się szczególnie przy komunikacji w cyberprzestrzeni. Z drugiej strony powstaje problem dotyczący sztucznie wytworzonej inteligencji i cyborgów, jako części świata techniki, wobec naturalnego środowiska i relacji człowieka, granic przenikania, czy wręcz nierozstrzygalnego jak dotąd mieszania się tych rzeczywistości w połączeniu cyberbiologicznym.

Kluczową w komunikacji cyfrowej staje się zmysłowość, jest to forma sensoryczności pobudzanej przez zanurzenie w wirtualnej rzeczywistości, jako projekcji świata cyfrowego. Zmysłowość charakteryzuje się chwilowością, ulotnością, która pobudzana przez bodźce wygenerowane elektronicznie, pojawia się i znika w zależności od programu. Przy tak mocno pobudzonej aktywności człowieka, powstaje kolejne pytanie, o wpływ cyberprzestrzeni i zanurzenia w niej na psychikę poszczególnych odbiorców przy długotrwałym przebywaniu w wirtualnej rzeczywistości i przy mocno pobudzonych doznaniach zmysłowych.

Niezbywalnym aspektem badawczym pozwalającym na całościowe rozumienie relacji człowieka wobec cyberprzestrzeni, jest ukazanie jego duchowości w odniesieniu do środowiska cyfrowego. Powstają tezy badawcze dotyczące kwestii duchowości wobec kontaktu z światem cyfrowym, panującymi systemami wartości, brakiem ograniczeń moralnych, anonimowością, propozycjami innych wirtualnych światów. W takich realiach pojawiają się także propozycje nowej kultury ponad ludzkiej wynoszącej hu-

człowieka i całą społeczność. Wielu autorów wykazuje, że media determinują w znaczącej mierze doświadczanie świata przez człowieka i jego funkcjonowanie w tych warunkach, potęgują negatywne tendencje w przestrzeni oddziaływania medialnego, generując coraz więcej niezamierzonych dysfunkcji. Dysfunkcje mediów wywołują bardzo negatywne skutki destrukcji wielu wymiarów ludzkiego życia: niszczą tożsamość i podmiotowość człowieka, relatywizują wartości, wirtualizują realną rzeczywistość itd."

[221] Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 31-32.

manizm w inne realia osiągane tylko wirtualnie, stanowiące irracjonalne zagrożenia wobec natury człowieka.

1.3.1. Realny człowiek w sztucznym świecie: *meatspace* a *cyberspace*

Proces redefiniowania cielesności uobecniający się w ponowoczesności generują nowe technologie cyfrowe i technologia, a także nowe formy audiowizualności kultury, projektujące wizje podmiotu przekraczającego uwarunkowania własnej cielesności. „Ciało ponowoczesne często przedstawiane jest, jako ciało dekomponowane, sfragmentaryzowane, otwarte, niedokończone, podłączone do czegoś, co znajduje się na zewnątrz niego. Pełnia istoty ludzkiej – pisze Jean Baudrillard – znalazła swe przedłużenie w mechanicznych protezach”[222].

Zanim człowiek wszedł w erę nowoczesnych technologii miał do czynienia z dwoma poziomami rzeczywistości. Pierwszym z nich jest doświadczenie pięciu ludzkich zmysłów w kontakcie ze światem, w jego interpretacji, drugą rzeczywistością, trudniejszą do zdefiniowania, jest duchowość człowieka, w której mieszczą się uczucia i przeżycia religijne. Nowoczesne technologie stały się *in real life* rozszerzeniem, interfejsem z cyberprzestrzenią. W tym kontekście osoba w pojęciu *meatspace* zostaje potraktowana, jako interfejs z cyberprzestrzenią, w której rzeczywistość świata realnego zostaje rozszerzona o świat wirtualny. *Meatspace* pozwala dotknąć, *soulspace* pozwala czuć, a rzeczywistość rozszerzona pozwala nam nagrywać i dzielić się naszą percepcją[223].W kontekście badań cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości spotykamy się z określeniem realnego człowieka – *meatspace* w relacji do świata sztucznie wygenerowanego przez wirtualną rzeczywistość. Pojęcie *meatspace* oficjalnie weszło do języka angielskiego w 2000 roku, opublikowane zostało w *Słowniku Oxfordzkim* i pochodzi pierwotnie z powieści *science-fiction,* pt. *Neuromancer* Williama Gibsona. Termin ten, użyty w pojęciu przeciwstawnym do cyberprzestrzeni, pojawił się w jednym z artykułów gazety „Financial Times”, następnie w artykule Johna Perry Barlowa w 1995 r. w „Seattle Times”. Pojęcie *meatspace* współcześnie odnoszone jest do rzeczywistych osób, fizycznych ciał, użytkowników, którzy spędzają dużo czasu w cyberprzestrzeni. Określa się ich często przez bogate i złożone relacje *online*. Użytkownicy cyberprze-

[222] K. Loska, *Człowiek i maszyna, czyli ciało technologiczne, w epoce nowych mediów*, „Kultura Współczesna” 2000, nr 1 – 2 (23-24), s. 153.

[223] Zob. *Somewhere between Meatspace and Cyberspace,* (online), http://attackzack.com/somewhere-between-meatspace-and-cyberspace/, [12.03.2012].

strzeni często opisują świat zewnętrzny, jako *meatspace*, ponieważ postrzegają ten termin, jako skrót do wyrażenia świata materialnego. Natomiast określenia cyberprzestrzeń – do opisywania świata wirtualnego. Terminu *meatspace* używa się podobnie jak „cyber" do sprecyzowania określeń używanych w komunikacji cyberprzestrzennej, np. *meatspace friend* precyzuje wypowiedź określającą, że chodzi o postać realną, a nie cyberosobę. Przedrostek ten podkreśla, że jest mowa o osobie w fizycznym świecie, i że chodzi o relację *face-to-face*[224]. „W związku z faktem, iż techniki komputerowe w określonych częściach świata należą do świata potocznego, teza o związkach pomiędzy VR i RR włącza cyberprzestrzeń do realnego świata. Wskazuje jednakże dodatkowo na to, że VR w dużej mierze współkonstytuuje realny świat"[225].

W rozstrzyganiu uczestnictwa i zanurzenia człowieka w cyberprzestrzeni, przechodzeniu z RR do RV potrzeba rozstrzygać między innymi fazę początkową i końcową twórcy elementu platformy cyberprzestrzeni, która jest przewidywalna precyzyjnie dla urządzeń oraz zupełnie nieprzewidywalna dla osób z niej korzystających. Dzieje się tak, ponieważ nie ma dwóch identycznie myślących, reagujących, odczuwających i przeżywających emocjonalnie osób, co za tym idzie, każdy człowiek z wszystkim, co determinuje jego działanie – czyli wychowanie, edukacja, życie wewnętrzne, środowisko, możliwości i sprawność ciała, wszystko, co kształtuje człowieka z jego wartościowaniem – ma wpływ na reakcje, zachowania, podejmowane decyzje, czy wręcz odruchy, za które świadomie czy mniej świadomie odpowiada. „Doświadczenie interaktywne i uczestniczenie w cyberprzestrzeni to zjawiska progowe. (…) Z jednej strony, bowiem mamy techniczny, realnie istniejący system zbudowany z odpowiednich urządzeń i programów, z drugiej – jego metaforę, miejsce spotkania i dyskursu człowieka oraz maszyny"[226].

Krzysztof Wieczorek podkreśla wpływ środowiska cyfrowego na relację ludzi wobec siebie. „Udziałem człowieka, nawiązującego relację z drugim za pośrednictwem urządzeń generujących środowisko wirtualne, będzie zatem nieuchronne wystawienie się na działanie czynników modyfikujących i przekształcających go wewnętrznie, mających swe źródło w specyfice owego środowiska. (…) Realnie natomiast rysuje się przed

[224] Zob. *What is Meatspace*, (online), http://www.wisegeek.com/what-is-meatspace.htm, [13.03.2012].
[225] G. Banse, *„Rzeczywistość wirtualna" i jej odniesienie do „rzeczywistości realnej"*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 48.
[226] B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 85.

nami możliwość daleko idących przekształceń substancji kulturowych więzi między uczestnikami wirtualnej komunikacji”[227].

Świat wirtualny niesie zagrożenia, takie jak choćby odrealnienie decyzji i czynów, co wiąże się z nadmiernym funkcjonowaniem w świecie nierealnym, z brakiem odpowiedzialności, nieskrępowaną wolnością, nieograniczoną nadludzką mocą i nierealnymi możliwościami rozwiązania zadań stawianych przed uczestnikiem wirtualnej przygody. Taka postawa w zetknięciu z ekstremalnymi lub nagłymi sytuacjami, powiązanymi z emocjami w życiu realnym, powoduje, że reakcje wyćwiczone wobec świata wirtualnego stają się nieadekwatne do rzeczywistości i często skutkują nieodwracalnymi konsekwencjami w już realnych warunkach. „Odróżnienie realności i fikcji zakłada doświadczenie realnego. (...) Problematyczna staje się iluzja sterowania realności przez komputer tam, gdzie mechanizmy sterowania ignorują nieuchronne przeszkody. Życiowe relacje i związki przeciwstawiają się właściwie bezproblemowemu sterowaniu i wskazują jednocześnie, iż problemy pozostają nadal otwarte, a ich nacisk nie maleje, a wzrasta”[228].

1.3.2. Cyborgi i sztuczna inteligencja w naturalnym świecie

Terminem „cyborg” określa się połączenie maszyny i człowieka, pierwiastka ludzkiego z osiągnięciami najnowszej technologii, tworząc w ten sposób hybrydę człowieka i jego technologicznych osiągnięć. Cyborgami nazywa się istoty, którym naturalne zdolności ciała i umysłu zostały rozszerzone i wzbogacone, a przez to stworzone dla nich zostały zupełnie nowe możliwości i funkcje. Pojęcie cyborga stworzyli w latach sześćdziesiątych naukowcy z NASA Manfred Clynes i Nathan Kline. Koncepcja cyborga powstała w cybernetyce – nauce zdefiniowanej w 1948 r., przez Norberta Wienera, jako studia nad kontrolą i regulacyjnymi właściwościami systemów złożonych. Norbert Wiener był przekonany, że cybernetyka odnosi się zarówno do automatów, jak i do żywych systemów. Cyborg, to najefektywniejsza fuzja zaawansowanych technik informa-

[227] K. Wieczorek, *Inkontrofantomatyka, czyli filozofia spotkania w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 66.

[228] W. Lesch, *„Cyberword“-Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes – und Sozialwissenschaften „Informationsgesellschaft – Geschichten und Wirklichkeit“,* Gerzensee, Schweiz, 16-21. März, SAGW-kolloquium 2003, s. 7.

cyjnych i ludzkiego ciała, natura cyborga opiera się na komunikacji, kontroli i inteligencji[229].

Michio Kaku twierdzi, że nadchodzi nowa era epoki synergii. Współdziałania trzech wielkich nurtów ludzkiej aktywności, czyli mechaniki kwantowej, rewolucji komputerowej oraz rewolucji w biologii molekularnej. Dzięki wzajemnemu wpływowi tych trzech nurtów rozwój nauki ulegnie przyspieszeniu, a ludzie posiądą umiejętność kierowania materią, życiem i inteligencją[230]. Pojęcie cyborga w kontekście cyberprzestrzeni, jako sztucznego tworu łączącego naturę i technologię, jest etapem przejściowym do całkowicie wirtualnego ciała, syntetycznego, w pełni scyfryzowanego i zdematerializowanego[231].

Jay David Bolter w książce *Człowiek Turinga* stawia pytanie o koncepcję człowieka, jako komputera. Większość badaczy jest wciąż zgodna, że natura i świadomość ludzka są zjawiskami, którym nie może dorównać żadne z osiągnięć nowoczesnej techniki[232]. Systemy komputerowe nie mają możliwości subiektywnego czy celowego działania, komputer nie współodczuwa. Autor przesuwa naturalną zdolność człowieka do sztucznych możliwości, stwierdzając, że jednostka ludzka funkcjonuje i interpretuje zagadnienia tylko w niewielkim stopniu zależne od jej przyrodzonych cech, a jest to rezultat wyuczonych i zaakceptowanych społecznie zachowań. Powierzchowne podejście do osoby prowadzi do pytań o sztuczną inteligencję, która miałaby stać się dowodem na to, że w ludzkiej naturze nie ma nic głębszego[233].

Ściśle łączy się technologię cybernetyczną z tworzeniem tzw. sztucznej inteligencji, która przez użycie połączonego technologicznie organizmu człowieka i elektroniki cyfrowej dałaby niezwykłe, nieosiągalne w naturze możliwości. Terminu sztuczna inteligencja (ang. *Artificial Intelligence*, AI) po raz pierwszy użył John McCarth w 1956 r. Snując przewidywania, co do możliwości konstruowania „(…) maszyn, o których działaniu dałoby się powiedzieć, że są podobne do ludzkich przejawów inteligencji”[234]. Mervin Minsky, sztuczną inteligencją nazywa naukę o maszynach realizujących zadania

---

[229] Por. A. Kudlatz, *Życie seksualne cyborgów,* (online), http://neurobot.art.pl/03/teksty/cyborg/cyborg.html, [14.03.2012].

[230] Por. M. Kaku, *Wizje*, dz. cyt., s. 28.

[231] Zob. M. Szwed-Kasperek, *Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 2005.

[232] Zob. J. D. Bolter, *Człowiek Turinga*, PIW, Warszawa 1990.

[233] Zob. *Sztuczny człowiek*, (online), http://www.pcworld.pl/news/384790/Sztuczny.czlowiek.html, [15.09.2012].

[234] *Sztuczna inteligencja*, (online), http://www.dobreprogramy.pl/przemor25/Sztuczna-inteligencja,28884.html, [15.03.2012].

wymagające inteligencji, gdy są wykonywane przez człowieka[235]. Widzi on ludzki mózg w kategorii organu, którego nie można przeszczepić, ponieważ straci wiedzę i procesy konstytutywne dla tożsamości, lecz twierdzi, że będzie można go całkowicie zastąpić z użyciem nanotechnologii, uwalniając się od ograniczeń biologii, programując długość życia; a nawet sugeruje możliwość nieśmiertelności[236].

Sztuczna inteligencja jest nauką interdyscyplinarną, która dąży do zbadania ludzkiej inteligencji i do zaimplantowania jej w maszynach[237]. „Sztuczna inteligencja stanowi dziedzinę informatyki dotyczącą metod i technik wnioskowania symbolicznego przez komputer oraz symbolicznej interpretacji wiedzy stosowanej podczas takiego wnioskowania"[238]. Do zagadnień sztucznej inteligencji należy m. in. znalezienie metod rozwiązywania problemów. Polega ono na zbudowaniu algorytmu naśladującego sposób wnioskowania, jaki zachodzi w mózgu[239]. Kolejnym przedmiotem badań AI jest przetwarzanie języka naturalnego, a co za tym idzie, automatyczne tłumaczenie zdań między różnymi językami, wydawanie poleceń słownych maszynom, a także wydobywanie informacji ze zdań mówionych oraz budowanie z nich baz wiedzy. Podejmuje się tworzenia programów, które uczą się na podstawie analogii i określonych algorytmów oraz potrafią się same udoskonalać. W zagadnieniu sztucznej inteligencji podejmowane są także procesy percepcji, tzn. widzenia, dotyku i słuchu oraz próby zbudowania odpowiedników tych narządów do zastosowania w robotyce. W 1950 r. angielski matematyk Alan Turing stworzył tzw. „Test Turinga", mający rozstrzygnąć czy program jest inteligentny.

Sztuczna inteligencja ma dwa podstawowe znaczenia. Według pierwszego z nich, jest to hipotetyczna inteligencja realizowana w procesie inżynieryjnym, a nie – naturalnym. Drugie mówi o tym, że jest to nazwa technologii i dziedzina badań naukowych informatyki na styku z neurologią, psychologią i kognitywistyką oraz systemiką, a nawet współczesną filozofią. Do zadań technologicznych związanych ze sztuczną inteligencją należy konstruowanie maszyn, pisanie programów komputerowych zdolnych

---

[235] Zob. *Sztuczna inteligencja*, (online), http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/nai/scb/wyklad1/w1.htm, [15.03.2012].

[236] Por. M. Minsky, *Will Robots Inherit the Earth?*, (online), http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/sciam.inherit.html, [15.03.2012].

[237] Por. *Sztuczna inteligencja*, art. cyt.

[238] E. Feigenbaum, [za:] *Sztuczna inteligencja*, P. Wójcik, (online), http://www.sztuczna.friko.pl/index.php?go=4, [15.03.2012].

[239] Zob. *Chatterbot*, (online), http://www.chatbot.pl/, [15.03.2012].

do realizacji wybranych funkcji umysłu i ludzkich zmysłów, niepoddających się numerycznej algorytmizacji[240].

Z filozoficznego punktu widzenia najbardziej interesujące jest zagadnienie, na ile możliwe jest zbudowanie myślącej maszyny. Dotychczasowe osiągnięcia w wytwarzaniu przy pomocy komputera zachowań inteligentnych są znaczące i obserwuje się ciągły wzrost parametrów technicznych sprzętu komputerowego, co umożliwia wdrażanie technik, które jeszcze niedawno stanowiły jedynie teoretyczne spekulacje. Ciągle powstają nowe, jak na razie, teoretyczne pomysły, które mogą udoskonalić istniejące sposoby technologicznego rozwiązywania problemów. Należy sądzić, zatem, że w przyszłości będzie można konstruować systemy komputerowe, które w aspekcie operacji na znakach poznawczych przypominać będą zachowania istot myślących. Podstawowa różnica dotyczy jednak świadomości, nie ma bowiem wystarczających podstaw do stwierdzenia, że inteligentne maszyny mogą mieć świadomość[241].

Kurt Godel przekonuje do twierdzenia o niezupełności, mówiącego o możliwościach odtwarzania ludzkiej inteligencji w komputerze. Stwierdza też, że nie wszystkie logiczne problemy da się rozwiązać w ramach logiki, innymi słowy – system logiczny nie jest zdolny do udowodnienia własnych założeń bez sięgnięcia poza własny zakres[242]. Bill Gates, w jednym ze swoich artykułów, stwierdził, że nie ma nic unikalnego w ludzkiej inteligencji, wszystkie neurony w mózgu odpowiedzialne za percepcję i emocje działają w oparciu o system binarny. Według niego w przyszłości będziemy w stanie odtworzyć ludzki genom w silikonie na wzór życia opartego o węgiel[243].

1.3.3. Zmysłowość człowieka w cyberprzestrzeni

Matthias Rath obserwując współczesnego człowieka zanurzonego w cyberprzestrzeni dochodzi do wniosku, że nowy medialny człowiek wypiera *homo sapiens,* który potrafi dekodować znaki, tworzyć abstrakcyjne pojęcia, sięgać ontologicznego i etycznego wymiaru życia. Rozum, umożliwiający obiektywne poznanie prawdy i dobra, ustępuje miejsca inteligencji pochodzącej z mediosfery, skupiającej się na tym, co

[240] Por. W. Chudy, (online), http://www.ultra.ap.krakow.pl/~whudy/pliki/AI_W01.pdf, [15.03.2012].
[241] Por. P. Kulicki, *Inteligencja sztuczna*, (online), http://www.ptta.pl/pef/pdf/i/Inteligencjaszt.pdf, [15.03.2012].
[242] Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane*. *Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego*?, dz. cyt., s. 165.
[243] Por. W. Isaacson, *In search of the real Bill Gates*. "Time" Vol. 149, no. 2, 1997, (online), http://www.time.com/time/gates/gates2.html, [16.03.2012].

przedstawiają zmysły, czyli na przedmiocie świata medialnego, postrzeganego zmysłami[244].

Człowiek w cyberprzestrzeni opiera swoje działania często na zmysłowym postrzeganiu tych rzeczywistości, w których ta forma percepcji odgrywa znaczącą rolę, jako sprzężenie występujące na pograniczu realnego świata i wirtualnej rzeczywistości. Michał Ostrowicki sugeruje następny krok do pojmowania człowieka, jako systemu jakościowych sprzężeń, z których wyłania się świadomość, uczuciowość i duchowość, czyli wizja człowieka cybernetycznego[245]. Piotr Sitarski określa cyberprzestrzeń, jako obszar analogiczny do obszaru geograficznego, a w nim rzeczywistość wirtualną, jako sposób transponowania tego obszaru na przestrzeń dostępną ludzkim doznaniom[246]. Marek Konieczniak natomiast rozumie cyberprzestrzeń, jako przestrzeń zapośredniczoną technologią informacyjną, w której uobecniają się wirtualne byty w ich cyfrowym, abstrakcyjnym wymiarze, uaktualniające się jednak przez interfejs w wymiarze dostrzeganym zmysłami, np. jako obraz i dźwięk[247].

Według Jeana Baudrillarda[248] ludzie teleobecni w cyberprzestrzeni doświadczają wrażenia zanurzenia o charakterze przesunięcia, którego pozorność znosi nawet prawo grawitacji, nie muszą w niej obowiązywać zasady geometrii euklidesowej. Teleobecność i sprzężenie sensoryczności z wirtualnością oddziałuje skutecznie na ludzkie zmysły – nawet w niewielkim stopniu dotyczy to węchu i smaku. Człowiek przez zmysły może doświadczać wrażenia bycia we wnętrzu świata wygenerowanego cyfrowo[249]. Blair Laurel twierdzi z kolei, że droga do cyberprzestrzeni otwiera się wtedy, gdy jednocześnie występuje zespolenie trzech doznań: zanurzenie zmysłów, czyli ich bardzo silne pobudzenie, zdalna obecność, czyli odczuwanie istnienia mimo oddalenia w przestrzeni i czasie oraz teleoddziaływanie, czyli współreagowanie człowieka ze światem oglądanych obrazów[250]. Gianfranco Bettetini wylicza za Michaelem Heimem doznania, występujące, najczęściej jednocześnie, nakładające się na siebie. Należą do nich: symu-

---

[244] Zob. M. Rath, *Homo medialis und seine Bruder zu den Grenzen eines (medien-) anthropologi - Wesensbegriffs*, [w:] *Homo medialis. Perspektiven und Probleme Anthropologie der Medien*, M. L. Pirner, M. Rath (red.), Miunchen 2003, s. 17-30.

[245] Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.

[246] Zob. P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata*?, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, M. Hopfinger (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005, s. 391-404.

[247] Por. M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

[248] Zob. J. Baudrillard, *Le xerox et l'infini*, "Traverses", 1988, nr 44/45, s. 20.

[249] Zob. E. Couchot, *Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'evolution des technologies*, Paris 1988.

[250] Zob. B. Laurel, *Computers as Theatre*, Pearson Education, New Jersey 2014; Zob. B. Woolley, *Virtual Worlds*, Blackwell 1992.

lacje, interaktywność, sztuczność świata, całkowite zanurzenie w nim, teleobecność, komunikacja sieciowa. Symulację określa, jako perfekcyjne naśladowanie określonych fragmentów rzeczywistości, są one nadzwyczaj dokładne, ponieważ wybrane układy danych przekształcają się w formę bodźców odbieranych przez ludzkie zmysły[251]. „W czwartym dziesięcioleciu XXI wieku każdy będzie mógł umieścić w Sieci swoje życie, a ktoś inny będzie mógł w pełni przeżywać jego wrażenia zmysłowe i reakcje emocjonalne – podobnie jak w filmie <Być jak John Malkovich> (1999) – tyle, że wrażenia te będą dotyczyć emocji znacznie wykraczających poza zwykłe pięć zmysłów”[252].

Jaron Lanier dokonał syntezy różnych symulatorów komputerowych, połączenia wysokiej jakości platform graficznych, fotorealistycznej, trójwymiarowej grafiki komputerowej oraz możliwości jej animacji z urządzeniami zewnętrznymi, takimi jak hełm wirtualny, umożliwiający widzenie trójwymiarowe obrazów zmieniających się wraz z ruchem głowy; rękawica lub kombinezon danych, dostarczający wrażeń dotykowych; szkielet zewnętrzny, umożliwiający doświadczenia haptyczne; systemy śledzenia ruchów, które mają na celu stymulowanie zmysłów człowieka w taki sposób, aby odbierał on sztuczne, komputerowo generowane, środowisko jako realne. Oprócz wzroku i słuchu jest stymulowany zmysł dotyku, a także zmysły somatyczne. Znajdowanie się osób w wirtualnej przestrzeni powoduje interakcje, mogą one np. współpracować ze sobą, walczyć, bawić się. „Zmysły użytkownika występują, jako przecięcie pomiędzy cyberprzestrzenią, jako sztucznym światem a światem, w którym funkcjonuje i przebywa użytkownik. Tylko poprzez taką formę immersji może użytkownik wkroczyć do cyberprzestrzeni. Jest to więc wynik aktywności użytkownika, który cyberprzestrzeń konstruuje, jako wirtualny świat”[253].

Najważniejszą cechą wirtualnej rzeczywistości jest immersja, w której konstruktor dąży do pokrycia wszystkich receptorów zmysłowych urządzeniami stymulującymi, aby zastąpić w sposób nieodróżnialny bodźce świata rzeczywistego. Cyberprzestrzeń w przyszłości umożliwi także równoczesne połączenie zmysłów wielu ludzi, dając możliwość wspólnej, elektronicznej, świadomości, pozwoli także zmieniać mapę ludzkich zmysłów. „Cały świat może być postrzegany, jako środowisko <*input–output*>. Stale projektujemy siebie w świat «<via> wszystkie nasze zmysły i elektroniczne przedłużenia naszych rąk, oczu, uszu i głosu, zdobywamy zdolność do rzutowa-

[251] Zob. G. Bettetini, *La simulazione visiva*, Studi Bompiani, Milano 1991.

[252] R. Kurzweil, *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. Stradowski, „Gazeta Wyborcza”, 1 stycznia 2001, s. 21.

[253] Por. L. Mikos, *Zur Popularität von Cyberspace*, [w:] *Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten. Hrsg,* M. Faßler, W. R. Halbach, München 1994, s. 189.

nia siebie daleko poza ograniczenia naszego ciała i odbierania sygnałów od innych tak, jakbyśmy <nosili> ich na sobie. Nasza nowa skóra jest bardzo wrażliwa; wykonana jest z miliona komputerowych interakcji dokonujących się na całej planecie"[254].

Dzięki wielkiemu rozwojowi technologii cyfrowych łączących człowieka w globalny system przesyłu, komunikacji, a nawet różnych form teleobecności „(…) nie ma obecnie w zasadzie żadnego powodu, dla którego jakiekolwiek wrażenie zmysłowe nie miałoby zostać wykreowane w jednym miejscu, scyfryzowane, przeniesione w inne miejsce i zaoferowane jakiemuś odbiorcy. Wrażenie zmysłowe mogłoby dotyczyć czegoś rzeczywistego, (...) albo produktu całkowicie zsyntetyzowanego, jakim może być artystyczna wizja"[255].

Mimo zmysłowego postrzegania, co zresztą jest naturą człowieka, bo pozwala mu rozpoznawać procesy i działania w otaczającym go środowisku, wielkość oddziaływania, czyli ilość zaangażowanych, a raczej sztucznie pobudzonych zmysłów, jest tak obecnie rozwinięta, że przechodzenie z wirtualnej rzeczywistości do świata realnego jest problemem nie tylko natury biologicznej czy psychologicznej, ale nawet etycznej, moralnej, prawnej. Teleobecność i interaktywność oprócz oczywistych dobrodziejstw może stanowić swoisty problem współczesnego społeczeństwa, które musi zmierzyć się z rzeczywistością, daleko wkraczającą w człowieczeństwo.

1.3.4. Psychiczność człowieka w cyberprzestrzeni

Rozwój technologii informatycznych, powstanie Internetu, sieci teleinformatycznych, komórkowych oraz masowo postępujący rozkwit systemów komputerowych spowodował, że współczesny człowiek zanurza się w nowy wymiar psychologicznego doświadczenia związanego z relacją do cyberprzestrzeni. Jednak z owym rozumieniem cyberprzestrzeni, jako konkretnej przestrzeni (miejsca i czasu), powstaje problem badawczy. Często ukazuje się cyberprzestrzeń jako miejsce spotkań, istniejące równolegle do życia realnego. Jednak istnieją również ujęcia cyberprzestrzeni z punktu widzenia nauk psychologicznych i społecznych – ukazujące ją, jako przedłużenie świadomości i osobowości, pewnego rodzaju „przestrzeń przejściową", będącą rozszerzeniem świata psychicznego jednostki[256].

---

[254] D. de Kerckhove, *Connected Inteligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto 1997, s. 160.

[255] Ch. Jonscher, *Życie okablowane*. *Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 210.

[256] Zob. A. Barak, J. Suler, *Reflections on the Psychology and Social Science of cyberspac*e, [w:] *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, applications*, A. Barak (red.), Cambridge 2008, s. 1-12.

Istnieją też definicje, które uwzględniają i łączą oba te aspekty, wskazując, że cyberprzestrzeń jest jednocześnie środkiem przekazu i środowiskiem i że to, co realnie ją tworzy, to zarówno komputery z oprogramowaniem, jak i umysły użytkowników środowiska cyfrowego. Doświadczenie cyberprzestrzeni, jako przedłużenia własnego umysłu, określane jest przez użytkowników, jako okazja do szeroko rozumianej komunikacji, do interakcji z drugą osobą; jako przestrzeń przejściowa między sobą i innymi; jako okazja do tego, aby lepiej zrozumieć siebie, odkrywać swoją tożsamość, bazując na stworzonej przez innych tożsamości wirtualnej, często odkrywając swoje najbardziej ukryte pragnienia, fantazje, frustracje, lęki[257].

Psychologiczne cechy w odniesieniu do zanurzenia w cyberprzestrzeni są określane przez sprzęt i oprogramowanie komputerowe w świecie *online*. W badaniach szczególnie interesująca jest ekspansja empirycznych wymiarów cyberprzestrzeni przez technologie, które umożliwiają komunikację audiowizualną. Osoba pozostająca w relacji *online* rezygnuje z relacji *face-to-face* na rzecz nowych doświadczeń w komunikacji, staje się to możliwe dzięki doświadczeniu świata wirtualnego. Wiele relacji ze świata rzeczywistego przenosi się do cyberprzestrzeni, na przykład cyberprzemoc, cyberprzestępstwa, cyberuzależnienia, cyberkonflikty, cyberprzyjaźnie, cyberseks, cyberwojny, itd.[258].

Według Michaela Batty'ego, cyberprzestrzeni nie można odnieść do żadnego realnego miejsca, ale nie jest ona też zupełnie nierealna. Jest bowiem tworzona przez osoby, które komunikują się między sobą. Zatem dla wytworzenia cyberprzestrzeni potrzebne jest podłączenie do jej aplikacji oraz interakcja między użytkownikami komputerów (komunikacja zapośredniczona)[259]. Aaron Ben-Ze'ev pisze zaś: „Cyberprzestrzeń to rzeczywistość psychiczna, w której kluczową rolę odgrywa wyobraźnia. (...) Nowatorstwo cyberprzestrzeni polega na roli wyobraźni, a w szczególności na jej interaktywnej naturze. Interaktywność właśnie przekształciła tę psychiczną rzeczywistość w rzeczywistość społeczną: dla wielu ludzi wyimaginowane działania stały się zwykłą praktyką"[260].

---

[257] Por. J. Suler, *Psychologia cyberprzestrzeni*, (online), http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html, [02.03.2012].

[258] Por. J. Suler, *Psychologia cyberprzestrzeni*, art. cyt.,

[259] Por. A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna,* [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, art. cyt., s. 230-231.

[260] A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt., s. 40.

Johan Suler z kolei wymienia dziewięć psychologicznych cech cyberprzestrzeni lub ściślej mówiąc, psychologicznych właściwości sytuacji związanej z przebywaniem w tejże cyberprzestrzeni. Należą do nich:

- ograniczenie doświadczeń,
- elastyczność tożsamości i anonimowość,
- zrównanie statusu użytkowników,
- przekraczanie ograniczeń przestrzennych,
- rozciąganie i zagęszczanie czasu,
- zwiększona dostępność kontaktów,
- możliwość permanentnego zapisu interakcji,
- zmienione stany świadomości przypominające marzenia senne,
- przeżycia typu „czarne dziury" (ang. *black holes experiences*)[261].

Pisząc o psychiczności człowieka w cyberprzestrzeni naukowiec zaznacza, że składa się ona z różnych sposobów kreowania tożsamości. Bada styl bycia, zmiany wieku, historii swojego życia, osobowości, wyglądu, a nawet płci. W wyniku takich doświadczeń z tożsamością użytkownika cyberprzestrzeni powstają często wygenerowane awatary, które reprezentują rzeczywistą osobę w świecie wirtualnym. Cyberprzestrzeń wypełnia braki różnych aspektów osobowości, których użytkownik nie może zrealizować w rzeczywistym świecie. Taka relacja z cyberprzestrzenią wywołuje różne stany psychiczności użytkownika, mając często wpływ na jego zachowanie w świecie rzeczywistym[262].

Johan Suler powołując się na Williama Jamesa – jednego z największych amerykańskich psychologów – mówi, że człowiek w cyberprzestrzeni zachowuje się często jak dziecko, którego pole świadomości przesuwa się pośród różnych pomysłów, wspomnień, uczuć. Życie w cyberprzestrzeni jest przejawem tego przesunięcia i prób w poszukiwaniu siebie. Daje także możliwość odpowiadania sobie na pytania dotyczące szukania swojej tożsamości bez konieczności uzewnętrzniania tego w świecie rzeczywistym. Równowaga różnych składników osobowości zarówno w świecie *online,* jak i rzeczywistym, jest jednym ze znaków rozpoznawczych zdrowia psychicznego, tzw. zasady integracji. Psychiczność człowieka w cyberprzestrzeni obejmuje także fenome-

[261] Por. K. Mudyń, *Technoświadomość o zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, [w:] *Człowiek wobec zmiany*, D. Kubacka-Jasiecka (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2002, s. 149.

[262] Por. tamże.

nologiczny problem rozumienia siebie, jako prawdziwego „ja" wobec tożsamości nakładanych jak maski w rzeczywistym świecie[263].

Cyberprzestrzeń staje się zatem miejscem odkrywania prawdziwego siebie przez realizację swoich marzeń, myśli i odczuć wewnętrznych, których, z jakichś powodów, nie odkrywamy w realnym świecie. W doświadczeniach użytkownika w budowaniu swojej tożsamości w cyberprzestrzeni często wypływają także negatywne pożądania, pragnienia, emocje, wyobrażenia. Użytkownik pod pozorami anonimowości świadomie czy podświadomie prezentuje w wirtualnych tożsamościach, np. siebie takiego, jakim chciałby, aby inni go postrzegali, ukrywając przy tym wady czy rzeczywiste pragnienia i potrzeby, nawet do tego stopnia, że w tej transformacji stwarza nową, wyimaginowaną postać. Najczęściej użytkownik cyberprzestrzeni dąży do ukazania siebie, jako lepszej osoby, kreując z premedytacją prawie idealną rzeczywistość. W cyberprzestrzeni użytkownicy wybierają określony kanał komunikacji, aby zaprezentować siebie. Od tych, którzy wolą komunikację słowną, po tych, którzy wyrażają siebie przez tworzenie awatarów, wykorzystując animacje czy grafiki komputerowe. Jedni wolą rozmowy synchroniczne, jako odzwierciedlenie spontaniczności, natomiast inni stosują komunikację bardziej refleksyjną, przemyślaną – w komunikacji asynchronicznej, najczęściej poprzez wykorzystanie forów dyskusyjnych czy poczty elektronicznej. Pośród użytkowników cyberprzestrzeni znajdują się tacy, którzy w sposób mało zaangażowany korzystają z interaktywności i tacy, którzy mocno zanurzają się w cyberprzestrzeń zarówno pokazując swoje życie, jak i korzystając z możliwości poznania życia innych[264].

Nie może budzić wątpliwości fakt, że całe życie społeczne przewartościowują nowe osiągnięcia technologiczne, które także mają wpływ na psychiczność, na jej rozwój, ale i na zaburzenia wynikające z zanurzenia w cyberprzestrzeni. „Zmiany społeczne i ekonomiczne pod wpływem rewolucji informacyjnej i szybkiego rozwoju techniki multimedialnej korelują ze zmianami psychologicznymi w konstrukcji współczesnego człowieka. Wiedza już nie musi być związana z kształceniem umysłu i osobowości. W książce *Kłopoty z tożsamością* Sław Krzemnien-Ojak, pisze o człowieku *teleanthropusie* i *medioanthropusie*, czyli o człowieku, któremu media narzuciły tożsamość. Do głębokiej refleksji skłania pytanie Thomasa Stearnsa Eliota, laureata nagrody Nobla:

[263] Por. J. Suler, *Identity Management in Cyberspace,* art. cyt.
[264] Por. tamże.

<Gdzie podziała się nasza mądrość, którą zastąpiła wiedza... Gdzie się podziała nasza wiedza, którą zastąpiła informacja?>"[265]

Bassam Aouil w swoim artykule podkreśla wielką szansę rozwoju dla człowieka korzystającego z cyberprzestrzeni, ale też przestrzega przed zagrożeniami płynącymi z niewłaściwego czy wręcz nałogowego korzystania z tej cyfrowej techniki[266]. Media prowadzą do standaryzacji wzorców zachowań, zwłaszcza młode pokolenie czasami próbuje naśladować bohaterów filmów, seriali, bajek. Wirtualny partner z gier komputerowych zastępuje rzeczywiste kontakty międzyosobowe. Zauważalny jest duży wpływ treści gier na faktyczne zachowania młodego pokolenia. Okazuje się, że gry zawierające przemoc mają przełożenie na wzrost agresywności ich użytkowników. Ów wpływ jest bezpośredni i długotrwały. Bywa on wzmacniany przez wiele mechanizmów psychologicznych, m. in. przez identyfikację z agresorem wirtualnym, modelowanie zachowań agresywnych, presję sytuacyjną. Oczywiście, w grach komputerowych tkwi również pewien potencjał pozytywny, mogą one służyć np. do nauki, usprawnienia posiadanych umiejętności, treningu pamięci. Nie można też nie wspomnieć o uzależnieniu psychologicznym obecnego pokolenia od współczesnych środków przekazu[267].

1.3.5. Duchowość człowieka w cyberprzestrzeni

Walerian Słomka rozumie duchowość, jako: „<styl życia>, <życie według Ducha>, czyli to, co <najpełniej realizuje się na tzw. drodze doświadczenia afektywnego, czyli doświadczenia serca rozumianego, jako centrum i szczyt ludzkiego bytu (*apex animae*), mocą, którego identyfikuje się wspomniany świat wartości i pozostaje się z nimi w komunii miłości"[268].

Duchowa formacja człowieka, odbiorcy i użytkownika cyberprzestrzeni, staje dziś wobec wyzwań medialnych nieporównywalnych w swojej sile i możliwości oddziaływania na człowieka, jak nigdy dotąd, ponieważ „(…) jednostka siedząc przed monitorem i klawiaturą może osiągać szczyty ludzkiego geniuszu i cnoty lub może się

[265] B. Aouil, *Przestrzeń wirtualna w procesie wspomagania rozwoju i życia człowieka*, (online), http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=107, [18.03.2012].
[266] Zob. tamże.
[267] Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 75-76.
[268] M. Chmielewski, *Metodologiczne problemy posoborowej Teologii Duchowości Katolickiej,* Wydawnictwo KUL, Lublin 1999, s. 72.

pogrążyć w przepaściach degradacji. Technologia komunikacji ustawicznie osiąga nowe przestrzenie, z ogromnymi możliwościami czynienia dobra i zła"[269].

Michał Drożdż w swoim artykule pt. *Duchowość w sieci* zaznacza pozytywny wymiar korzystania z nowych technologii, dostrzega wielkie oddziaływanie mass mediów i cyberprzestrzeni na kształtowanie współczesnej kultury, a w niej szeroko pojętej duchowości osoby. „Media są częścią naszego świata, są częścią współczesnej kultury. U początku trzeciego tysiąclecia jesteśmy świadkami i uczestnikami ogromnego postępu technologicznego, szczególnie w dziedzinie informatyki, mediów, komunikacji, które współtworzą obszar tzw. telematyki. Żyjemy już nie tyle w epoce cywilizacji technicznej, ale w cywilizacji <globalnej wioski>, w epoce cywilizacji medialno-sieciowej, gdzie człowiek, korzystając z dóbr postępu technologicznego, ubogaca się w indywidualnym, duchowym rozwoju, a społeczność czyni z tych dóbr motor postępu cywilizacyjnego"[270].

Wpływ cyberprzestrzeni na życie ludzi jest ogromny, należy więc postrzegać człowieka w tym kontekście także w wymiarze rozwoju duchowego. Cyberprzestrzeń, a w niej aplikacje takie jak Internet, czy różne formy mediów, są bowiem ogromnym generatorem i propagatorem stylów życia, sposobów myślenia, oceniania, wartościowania, narzędziem perswazji, a także negatywnych procesów propagandy, manipulacji, dezinformacji i deprawacji[271]. Są także nośnikiem wielu treści wartościowych, choćby w przestrzeni popularyzacji dobra, dzielenia się świadectwem przeżywania swojej duchowości, pomocy drugiemu człowiekowi, edukacji i wielu innych. Zatem to od człowieka zależy, w jaki sposób wejdzie w relację z cyberprzestrzenią – czy wykorzysta potencjał dobra w niej tkwiący do kształtowania swojego człowieczeństwa, tożsamości i duchowości[272].

Jan Paweł II na temat cyberprzestrzeni zwrócił uwagę w Orędziu na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu w 2002 roku *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*: „Nowy świat cyberprzestrzeni pobudza Kościół do uczestnictwa w tej wspa-

---

[269] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, nr 27, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html, [20.03.2012].

[270] M. Drożdż, *Duchowość w sieci*, (online), http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/2007/01/art-18.php, [20.03.2012].

[271] Por. tamże.

[272] Zob. P. Siuda, *Religia a Internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

niałej przygodzie, jaką jest wykorzystanie potencjału nowych technologii w dziele głoszenia Dobrej Nowiny”[273].

Urszula Wolska, rozważając nauczanie encykliki *Fides et ratio* w kontekście zagrożeń związanych z cyberprzestrzenią, technologiczną i kulturową globalizacją, przestrzega przed brakiem poszanowania godności człowieka i jego integralności duchowo-cielesnej. „Człowiek nie jest ani przedmiotem, ani środkiem, ani towarem. Jest istotą duchowo-cielesną. Nawet, jeżeli chwilowo będzie mu wygodnie się dopasować i czerpać z tego korzyści, to na poziomie duchowym prędzej czy później doświadczy pustki, której już nic materialnego nie zaspokoi, nie mówiąc już o stanie duchowym ludzi, którzy nagle wypadają z sieci, tracą pracę i stają się ludźmi wykluczonymi i często lądują w gettach ubóstwa. Największe spustoszenie duchowe przynosi współczesnemu człowiekowi globalizacja kultury”[274].

Frank Davis twierdzi, że opanowanie cyberprzestrzeni oznacza również przywrócenie równowagi ducha[275]. W innym miejscu przestrzega przed konsekwencjami przewartościowywania sfer życia czy wręcz odrzucenia fundamentalnych wartości duchowych i prawd przez zastępowanie ich rzeczywistością wirtualną i zanurzeniem w niej stawianym na pierwszym miejscu w życiu[276]. Nie można zatem pominąć wpływu na duchowość człowieka, zanurzającego się w świecie cyfrowym wirtualnej rzeczywistości, gdyż stanowi ona fundamentalną sferę życia i działania każdej osoby, a zatem jest niezbywalnym czynnikiem odpowiadającym za rzeczywiste decyzje z określonymi skutkami. Sidey Myoo w *Drugiej prawdzie o świecie elektronicznym* pisze, że świat elektroniki jest światem człowieka zdolnym przyjąć wnoszone tam człowieczeństwo, zawiera ludzkie emocje, uczucia oraz wartości duchowe[277].

Bogdan Kocańda w swoim artykule *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości* obszernie wyjaśnia wpływ powszechnego dostępu do cyberprzestrzeni i jaj aplikacji, zaznaczając istotne oddziaływanie tego środowiska na stan duchowo-psychiczny zanurzającego się w nim człowieka. „Internauta, pozostając najczęściej z odczuciem osamotnienia (sam przed Internetem), wchodzi w wirtualną przestrzeń z całym bagażem

---

[273] Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, nr 2, dz. cyt.

[274] U. Wolska, *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, (online), http://fides-et-ratio.pl/index.php/2012/05/urszula-wolska-negatywne-skutki-wybranych-zjawisk-zwiazanych-z-globalizacja-w-swiecie-dla-kondycji-duchowej-wspolczesnego-czlowieka/, [20.03.2012].

[275] F. Davis, *Komputer czyli wszechświat*, (online), http://magazynsztuki.home.pl/post_modern/3.htm, [20.03.2012].

[276] Por. tenże, *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, REBIS, Poznań 2002, s. 285.

[277] Por. S. Myoo, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy”, 2008, nr 62-63, s. 151.

psychiczno-duchowych dyspozycji. Niejako zatapia je w nierzeczywistym świecie, poddając jednocześnie wielorakim oddziaływaniom zewnętrznym (operującym w cyberprzestrzeni), które w zdecydowanej większości przypadków pozostawiają swoje ślady w strukturze psychiczno-duchowej człowieka"[278]. Autor zauważa, że proces ten może prowadzić nawet do wytworzenia nowych tożsamości w obrębie środowiska wirtualnego, ale tak akceptowalnej i przyswajalnej, że zanika rozróżnienie właściwej i prawdziwej od wirtualnej i wykreowanej. Życie duchowe takiego człowieka zostaje poniekąd wpisane w cyberprzestrzeń i przez nią zaspakajane. Taki subiektywizm i odrzucenie podrzędnej roli stworzenia wobec Stwórcy powoduje, że człowiek postępuje irracjonalnie, bezideowo, bez wartościowania swojego postepowania[279].

Zauważa również ten stan rzeczy Grażyna Szumera, wskazując na brak refleksji i odrzucenie systemu wartości na rzecz konsumpcjonizmu i egoizmu. Przejawem tego zagubienia jest poszukiwanie systemów wartości w świecie nowoczesnych technologii i informacji[280].

1.3.6. Transhumanizm i transkulturowość cyberprzestrzeni

Transhumanizm to ruch ideologiczny nawołujący do transformacji ludzkiej egzystencji za pomocą nauki i techniki. Za prekursora transhumanizmu można uznać rosyjskiego dziewiętnastowiecznego filozofa Nikołaja Fiodorowa, zwolennika przedłużania ludzkiego życia[281]. Sam termin został po raz pierwszy użyty w 1957 roku przez biologa Julian Huxleya. Natomiast współcześnie filozofię transhumanizmu rozpowszechnił filozof Max More, który zdefiniował transhumanizm w pracy pt. *Transhumanism: Towards a Futurist Philosophy*[282]. Człowiek będący efektem naturalnej ewolucji wykazuje się dość przypadkowymi cechami i może je zmieniać w niewielkim zakresie. W ostatnich dekadach, dzięki ogromnemu postępowi technologicznemu, pojawiły się nowe możliwości. Dzięki zastosowaniu techniki synergii biosfery z technosferą, możliwe staje się uzyskanie niemal absolutnej zdolności projektowania i modyfikowania samego

[278] B. Kocańda, *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, (online), http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola_internetu_w_ksztaltowaniu_duchowosci.html, [22.03.2012].
[279] Por. tamże.
[280] Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 74.
[281] Zob. *Max More*, (online), http://www.maxmore.com/becoming.htm, [22.03.2012].
[282] Por. *Czym jest transhumanizm?*, (online), http://transhumanizm.pl/f-a-q/, [22.03.2012].

siebie. Mianem transludzi określa się tych, którzy wzięli we własne ręce odpowiedzialność za własny rozwój, dążąc do udoskonalenia samego siebie[283].

Filozofia transhumanizmu[284] upatruje przyszłość ewolucji ludzkiej w przekraczaniu technologicznym biologicznych ograniczeń ciała. Badacze transhumanizmu, wskazują na liczne możliwości realizacji takich projektów – od „super żołnierzy", poprzez nowy rodzaj sportowców, do nieśmiertelnych ludzkich jednostek[285]. Jak zauważa Agnieszka Gromkowska człowiek w cyberprzestrzeni jest zredukowany do myśli i duchowości, ale ciało w cyberprzestrzeni jest nadal tylko obecne, jako skonstruowana przez umysł reprezentacja, którą można dowolnie tworzyć i zmieniać. Nasza fizyczność traci tutaj znaczenie. W cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej interakcję między ludźmi zastępuje komunikacja „bezcielesna"[286]. Według zwolenników powyższej teorii, ciało pozostaje jednak podstawowym punktem odniesienia wszelkich interakcji. Głównym celem transhumanizmu jest wyniesienie się ponad to, co nazywa się człowieczeństwem[287]. Transhumanizm, zatem zakłada doskonalenie ciała w celu uwolnienia się od biologicznych uwarunkowań i uzależnień. Wszelkie formy symbiozy ludzkiego ciała z maszynami, protezami, implantami mają uczynić człowieka niezniszczalnym, udoskonalić jego intelektualne możliwości. Mówi się nawet o wyeliminowaniu niepotrzebnych uczuć, takich jak smutek czy depresja.

Filozofia transhumanizmu pogłębia instrumentalizację ciała, a nowa powłoka ma służyć nie duszy, tylko mózgowi, który okazuje się centrum człowieka. Mózg w założeniach transhumanizmu[288] może równie dobrze egzystować bez ciała w cyberprzestrzeni[289]. Pojawia się tutaj zagadnienie m. in. cyberciała, jako ekstremalnej formy jej istnienia w cyberprzestrzeni. Interesują się nią współcześni filozofowie transhumanizmu i ekstrofizmu. Zakładają oni, że człowiek potrafi i powinien przekroczyć swoje biologiczne ograniczenia, za pomocą technologii, co pozwoli mu zwiększyć poziom in-

---

[283] Por. M. Sieńko, *W lustrze nowoczesnej techniki*, (online), http://www.sienko.net.pl/lustro.html, [23.03.2012].

[284] Zob. *Transhumanizm*, (online), http://www.aleph.se/Trans/Intro/index-2.html#Intro, [23.03.2012].

[285] Por. *Gdzie zawiedzie nas ewolucja*, (online), http://infra.org.pl/nauka/czowiek/857-gdzie-zawiedzie-nas-ewolucja, [23.03.2012].

[286] Zob. A. Gromkowska, *Tożsamość w cyberprzestrzeni – (rekonstrukcje i (re)prezentacje*, [w:] „Kultura Współczesna", 1999, nr 3(21), s. 36-49.

[287] Por. *Transhumanistyczne FAQ* (*czyli transhumanistyczne pytania i odpowiedzi*), (online), http;//www.transhumanism.org/translations/polish/PolishFAQ.htm, [24.03.2012].

[288] Zob. *Nieśmiertelni z urodzenia*, (online), http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/programy-eichelbergera/niesmiertelni-z-urodzenia, [24.03.2012].

[289] Por. A. Wójcik, *O zapomnianej/zagubionej somie*, (online), http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos2/texty/wojcik.htm, [25.03.2012].

teligencji, zwielokrotnić skalę doznań, oraz, że najnowsze technologie stanowią rozwiązanie licznych problemów ludzkości, a nawet zapewnią człowiekowi nieśmiertelność[290].

Urszula Wolska upatruje negatywne konsekwencje transhumanizmu wypływającego ze źle pojmowanego humanizmu, jako konsekwencji globalizacji. „Jednym z negatywnych zjawisk współczesnego świata jest zamknięty w sobie humanizm i jego skutki w postaci nieludzkiego społeczeństwa, które jest jego wytworem"[291].

Wolfgang Welsch podejmuje próby badania koncepcji nowej kultury, którą nazywa transkulturowością, twierdząc, że obecne koncepcje kultury nie odpowiadają już swoim przedmiotom, czyli dzisiejszym kulturom, wydają się przedstawiać odmienną strukturę od tej, którą proponują istniejące koncepcje. Jego badania dotyczą czterech części: tradycyjnej koncepcji pojedynczych kultur, krytyki bardziej współczesnych wielokulturowości i interkulturowości, dalszych perspektyw koncepcji transkulturowości[292]. Wolfgang Welsch twierdzi, że stara, ujednolicająca i separatystyczna idea kultur, została zastąpiona przez zewnętrzne budowanie sieci kulturowych. Dzisiejsze kultury są całkowicie splecione i powiązane ze sobą. Podkreśla, że dzisiejsze kultury znamionuje proces tzw. hybrydyzacji – dla każdej kultury wszystkie inne kultury stały się wewnętrznymi treściami albo ich satelitami[293].

Zarówno cyberprzestrzeń, jak i wirtualna rzeczywistość są wytworem ludzkiego umysłu, ludzkiej wielokulturowości oraz ściśle łączą się z duchowym i psychicznym wymiarem człowieczeństwa. Przestrzeń wirtualna jest traktowana jako ostatnie stadium rozwoju przestrzeni społecznej, publicznej; to forma realizacji jakiejś idei, pewnego modelu, forma uniezależniania człowieka od natury, narzędzie, które daje możliwość realizacji marzeń, snów, wyobrażeń[294]. Dzięki cyberprzestrzeni generuje się rodzaj sztucznego świata. Od samego początku idea cyberprzestrzeni okazała się wysoce inspirująca. Dostrzegli ją zarówno buntownicy, marzący o doskonalszym świecie, jak i ludzie upatrujący w cyberprzestrzeni możliwości zarobienia dużych pieniędzy, podobnie twórcy kultury czy promotorzy różnych myśli.

---

[290] Zob. *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, (online), http://www.kheper.auz.com/future/transhumanismandextropianism.htm, [25.03.2012].

[291] U. Wolska, *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, (online), http://katedra.uksw.edu.pl/posiedzenia/20pos.htm, [26.03.2012].

[292] Por. W. Welsch, *Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, R. Kubicki (red.), Fundacja Humaniora, Poznań 1998, s. 195-196.

[293] Por. tamże, s. 211.

[294] Por. *Transhumanizm jako światopoglądowa podstawa architektury wirtualnej*, (online), http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id_dzialu=77&id_fragment=1134&od=20, [26.03.2012].

Współcześnie cyberprzestrzeń daje nam możliwość uczestnictwa w wielokulturowym świecie kultury, którą możemy nazwać hiperkulturą. Dzięki przekroczeniu granic geograficznych i czasowych, wielokulturowość realizuje się w McLuhanowskiej globalnej wiosce, do której dostęp ma każdy z użytkowników wirtualnego świata[295], który także sam może wzbogacać, jako twórca kultury[296].„Niektórzy badacze uważają, iż mimo całej indywidualizacji sieciowej <nomadzi cyberprzestrzeni> (zmodyfikowany termin Indry Sinhy[297]) mogą szukać kontaktów i powiązań z innymi tworzyć <plemiona wyboru>, a nie <plemiona losu> jak w tradycyjnych społeczeństwach. Kontakt to jednak nie jest dawna więź społeczna"[298].

1.4. SPOŁECZNE-KULTUROWE KONTEKSTY I ASPEKTY CYBERPRZESTRZENI

Technologiczny postęp w dziedzinie telekomunikacji, informatyki i elektroniki w ostatnich dekadach zmienił całkowicie przestrzeń życia ludzi, w wymiarze indywidualnym i społecznym współtworząc struktury cywilizacji opartej na cyberprzestrzeni. Wszystkie procesy społeczne, np. socjalizacja osoby, strukturalizacja społeczna, uwarunkowane są i częściowo zdeterminowane przez technologię cyfrową. Człowiek coraz bardziej doświadcza świata i siebie, kształtuje świat i siebie poprzez cyberprzestrzeń i jej transparentność w postaci wirtualnej rzeczywistości.

Współcześnie człowiek poprzez różne formy i treści uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni urzeczywistnia się w swoim człowieczeństwie i w społeczności. Każdy obszar przestrzeni życiowej człowieka w mniejszym czy większym stopniu, pośrednio czy bezpośrednio, poddany jest oddziaływaniu cyberprzestrzeni, kształtowany jest przez procesy w niej obecne i w niej generowane. Świat wirtualny i cyberprzestrzeń stają się dla większości obszarów życia ludzkiego nie tylko kontyngencjalnymi uwarunkowaniami, ale także w wielu przypadkach, koniecznymi determinantami.

Procesy przetwarzania informacji wpływają obecnie na niemal wszystkie dziedziny życia społecznego i kulturalnego. Mówi się dzisiaj o społeczeństwie informacyj-

---

[295] Zob. K. Banaszkiewicz, *Tożsamość kulturowa w dyskursie praktyk audiowizualnych*, [w:] *Ponowoczesność i tożsamość*, B. Tokarz i St. Piskorza (red.), Stowarzyszenie Pisarzy Polskich, Katowice 1997, s. 135–145.

[296] Zob. M. Sieńko, *Internet jako zjawisko komputerowe*, (online), http://www.sienko.net.pl/cwp/cwp06.html, [26.03.2012].

[297] Zob. I. Sinha, *Nomatlzi cyberprzestrzeni*, przeł. T. Misiorek, Helion, Gliwice 2004.

[298] L. W. Zacher, *Odrealnienie człowieka i jego świata. Wstępne refleksje i uwagi*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 36-37.

nym. Cyberprzestrzeń i technologie telekomunikacyjne są dosłownie wszędzie. Koncepcja cyberstrukturalizacji jawi się nam obecnie, jako kluczowa do zrozumienia zmian we współczesnym społeczeństwie i kulturze. Cyberstrukturalizacja jest historycznym, aktualnie trwającym, długofalowym procesem. Cyberprzestrzeń w dłuższej perspektywie staje się coraz bardziej istotna w społecznej konstrukcji codziennego życia, społeczeństwa i kultury, jako całości[299].

Fundamentalnym wymiarem zmian społecznych, które są w znacznej części konsekwencją usieciowienia społeczeństwa jest globalizacja[300]. Liczne definicje tego zjawiska[301] często odwołują się do pojęć kompresji czasu i przestrzeni, erozji granic i zniesienia barier geograficznych w przepływach towarów, usług, kapitału, inwestycji, technologii i informacji oraz do intensyfikacji powiązań międzynarodowych i pogłębiania współzależności[302]. „Jak zatem widać, procesy konwergencji nie ograniczają się wyłącznie do technologii, ale obejmują praktycznie wszystkie sfery ludzkiego życia, wskazując zarówno na ekonomię, jak i sferę kultury, rozrywki etc.[303]. W dalszej perspektywie można rozpatrywać związek zjawiska konwergencji z globalizacją i powstaniem społeczeństwa informacyjnego”[304].

1.4.1. Społeczeństwo informacyjne − cyberinformacja

Społeczeństwo trzeciego tysiąclecia bywa określane, jako „informacyjne” albo „zorientowane badawczo”. Oba terminy w zasadzie wyrażają tę samą charakterystykę, która oznacza przesunięcie priorytetów społeczeństwa z produkcyjnych na informacyjne, i oba konstatują nieuchronność priorytetu informacji w przyszłym społeczeństwie[305]. Ukierunkowanie na społeczeństwo informatyczne jest nieodwracalne i dotyczy kom-

[299] Por. A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 16.

[300] Por. A. Sanchez-Tabernero, *Issues in Globalisation,* [w:] *Handbook of Media Management And Economics*, A. B. Albarran, S. M. Chan-Olmsted, M. O. Wirth (red.), Lawrence Erlbaum Associates, Routledge 2006, s. 465.

[301] Por. T. Zasępa, *Media in Global Context*, art. cyt., s. 14.

[302] Por. J. Muweis, *Zachowanie strategiczne przedsiębiorstw w warunkach globalizacji*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne*, W. Sewera, G. Baran (red.), Wiedza – praca – rozwój, Kraków 2003, s. 42.

[303] Por. T. Zasępa, *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Wydawnictwo św. Pawła, Częstochowa 2003, s. 11-12. „To właśnie globalizacja rynków medialnych jawi się jako jedna z głównych sił napędowych procesu konwergencji mediów. (…) Pierwotną odpowiedzią przemysłu medialnego na globalizację była produkcja programów o wysokim stopniu uniwersalności kulturowej – tak, aby można je było sprzedawać na całym świecie. Szybko jednak zorientowano się, że osiągnięcie pełnego sukcesu w tej materii uwarunkowane jest odpowiednią inkulturacją tychże programów”.

[304] A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 203.

[305] Por. I. Simo*, Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt., s. 106.

pleksowo wszystkich aspektów życia społeczeństwa, przy czym zasadniczymi momentami stają się miary potencjalnej konkurencyjności, jakości i szybkości informowania. Ten trend potwierdzają także oficjalne dokumenty, w których pojawiły się kwestie społeczeństwa informatycznego. Określenie społeczeństwo informatyczne po raz pierwszy wprowadzono w dokumentach Unii Europejskiej w roku 1994, a rok później pojawiło się w uchwałach konferencji przedstawicieli „G7”[306]. W obu materiałach podkreślono znaczenie informatyki na etapie społeczeństwa informatycznego w płaszczyźnie oddziaływania technologii komunikacyjnych i informatycznych na ekonomikę we wszystkich jej fazach. Odkrycie powiązań między rzeczywistością wirtualną, wirtualizacją, wirtualną przestrzenią a społeczeństwem informatycznym, ułatwi zrozumienie prawidłowości występujących w systemach społecznych, ponieważ dzięki aplikacji tych powiązań można opisywać rzeczywistość nie jako celowe ukierunkowanie „skądś – dokąd”, sugerujące prostą charakterystykę, ale rzeczywistość, jako „stawanie się zmian”[307].

Coraz częściej podkreśla się ideę społeczeństwa sieci, której znaczeniem szczególnie zajmuje się Manuel Castells. Idea społeczeństwa sieci bazuje na tezie, iż „kluczowe procesy wytwarzania wiedzy, gospodarczej wydajności politycznej/militarnej władzy oraz komunikacji są już głęboko przekształcone przez paradygmat informacjonizmu”[308]. Paradygmat ten opiera na fakcie, iż życie społeczne coraz intensywniej przybiera kształt struktury sieci w coraz większym stopniu zwirtualizowanej[309]. W życiu poszczególnych osób, jak również społeczeństw dominuje słabo kontrolowana informacja, która wpływa na wszystkie dziedziny obecności człowieka. Społeczeństwo oparte na produkcji przemysłowej zaczyna być wypierane przez nowy rodzaj interakcji, gdzie produkcja materialna schodzi na drugi plan, natomiast coraz większego znaczenia nabiera informacja i wartości z nią związane[310], jak na przykład anonimowość, która wręcz zachęca i nakłania do zerwania z odpowiedzialnością[311].

Rozwój technologii teleinformatycznych jednocześnie wiąże się z przesunięciem działań człowieka – właściwie we wszystkich dziedzinach – z produkcji przemy-

---

[306] Termin „społeczeństwo informatyczne” występuje w sprawozdaniu Bangemana *Europe and Global Society – Recommendation 10 the European Coumcil* oraz w planach działania europejskiej komisji *Europe's Way to the Society: An Action Plan*, (online), http://www.cyber-rights.org/documents/bangemann.htm, [27.03.2012].

[307] Por. Z. Neubauer: *Přímluvce postmoderny*, Hrnčířství a nakladatelství Michal Jůza & Eva Jůzová, Praha 1994, s. 64.

[308] M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, dz. cyt., s. 36.

[309] Por. tamże, s. 37.

[310] Por. D. Barney, *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, Sic!, dz. cyt., s. 16.

[311] Por. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012, s. 73.

słowej do wytwarzania, obrabiania i przesyłania informacji. Przemiany społeczne ostatnich dekad dokonywały się niezwykle szybko. Porównuje się współczesny rozwój społeczny do rozmachu przemysłowego końca dziewiętnastego i początku dwudziestego wieku. Analogicznie jak nazywano poprzednie pokolenia społeczeństwem industrialnym, charakteryzującym się ogromnym rozwojem przemysłu, tak teraz coraz częściej używa się w terminologii socjologiczno-filozoficznej pojęcia społeczeństwa postindustrialnego[312], podobnie informatycznego, czy jeszcze inaczej systemowego, charakteryzującego się niezwykłym rozwojem dziedzin związanych z informacją[313].

Urząd Komitetu Integracji Europejskiej badający zagadnienie przemian społecznych ostatnich lat przygotował taką definicję: „Społeczeństwo informacyjne to nowy typ społeczeństwa, który ukształtował się w krajach, w których rozwój nowoczesnych technologii teleinformatycznych osiągnął bardzo szybkie tempo. Podstawowymi warunkami, które muszą być spełnione, aby społeczeństwo można było uznać za informacyjne, jest rozbudowana nowoczesna sieć telekomunikacyjna, która swoim zasięgiem obejmuje wszystkich obywateli oraz rozbudowane, dostępne dla wszystkich zasoby informacyjne. Społeczeństwo informacyjne nie tylko posiada rozwinięte środki przetwarzania informacji i komunikowania, lecz środki te są podstawą tworzenia dochodu narodowego i dostarczają źródła utrzymania większości społeczeństwa”[314].

W społeczeństwie informacyjnym zostały wykształcone nowe formy komunikowania, generowane rozwojem współczesnych technologii cyfrowych, przyczyniając się do wykształcenia się i rozwoju nowych instytucji usprawniających proces komunikacji i poszukujących nowych form rozwoju i wykorzystania technik cyfrowych. Transformacje w sferze komunikacji w społeczeństwie informacyjnym analizuje Ryszard Kluszczyński, wyróżniając trzy modele komunikacyjne:

---

[312] *Społeczeństwo postindustrialne,* dz. cyt. „Społeczeństwo postindustrialne jest społeczeństwem, które utrzymuje się głównie z produkcji przemysłowej, która polega na wytwarzaniu oraz przetwarzaniu informacji. Tutaj największa liczba osób zatrudniona jest w sektorze usług i usługi te są skierowane do indywidualnego klienta. W dziedzinie społeczeństwa poindustrialnego wyróżniamy następujące typy społeczeństwa: globalna wioska, społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo wiedzy, społeczeństwo mądrości, społeczeństwo innowacyjne, społeczeństwo transgresyjne, społeczeństwo ponowoczesne, społeczeństwo konsumpcyjne, społeczeństwo permisywne, społeczeństwo ryzyka oraz społeczeństwo sieciowe. Społeczeństwo sieciowe jest takim typem społeczeństwa, gdzie najważniejszą sprawą jest sieć relacji społecznych, jak również swobodny dostęp do uczestniczenia w różnych organizacjach czy grupach społecznych oraz kręgach zainteresowań przez jednostkę. Jednostka jest tutaj określana, jako węzeł sieci, co znaczy, że jednostka sama decyduje o swoim życiu. Jednostki mogą tworzyć sieć wzajemnych relacji przez Internet czy też przez telefonię komórkową”.

[313] Por. P. Kaszuba, *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dyvidens ideałów,* [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, dz. cyt., s. 200-201.

[314] D. Bogucki, *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego, Wnioski z* „European Innovation Scoreboard 2007”, (online), www.ukie.gov.pl, [03.04.2012].

- pierwszy model obejmuje: komunikację rozumianą jako transmisję, wyznacza strukturę monologu i prezentuje tę formę komunikacji o wektorze jednokierunkowym, w którym nadawca wywiera wpływ na odbiorcę (transmisja perswazyjna);
- drugi model komunikacji charakteryzuje się interakcją, ma strukturę dialogową i interpersonalną;
- trzeci model z kolei, rozważa komunikowanie, jako „proces generowania znaczeń"; przedstawione formy komunikacyjne obecne były w procesie tworzenia nowych form przekazu informacji i mediów; współczesne teorie komunikowania stanowią odwołania się do idei „wspólnej przestrzeni", która może być zarówno fizyczna, rozumiana jako bezpośrednia komunikacja interpersonalna, jak i przybierająca wirtualną „formę procesu zapośredniczonego"; w dobie społeczeństwa informacyjnego i dynamicznego rozwoju nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych dochodzi do wykształcenia nowych form komunikowania zapośredniczonego[315].

Aktualna i szybka informacja, stała się współcześnie najbardziej poszukiwanym i najcenniejszym towarem, tym samym determinując gospodarki światowe do rozwoju rynku informatyki[316], a co za tym idzie, wszystkich pokrewnych dziedzin służących obiegowi oraz sprzedaży tej formy nowoczesnego towaru[317]. Charakteryzuje je powstanie wielu nośników medialnych, techniczne przesyłanie, szybki rozwój Internetu, sieci komórkowych z nim sprzężonych i wychodzących globalnie oraz przestrzennie poza naszą planetę w postaci urządzeń i transmisji satelitarnych. Dzieje się tak dzięki myśli i pragmatyzmowi społecznemu, determinacji lepszego, łatwiejszego i wygodniejszego życia. Społeczeństwo nazywa się informacyjnym, gdy osiąga określone warunki rozwoju w skali i skomplikowaniu procesów społecznych i gospodarczych wymagających zastosowania nowych technologii gromadzenia, przetwarzania, przekazywania

[315] Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów,* dz. cyt., s. 17-19.

[316] Zob. K. Doktorowicz, *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego w polityce Unii Europejskiej*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz0-r10.pdf, [03.04.2012].

[317] Zob. *Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007-2013* (Projekt z dnia 27 czerwca 2007), dz. cyt. „Cechy społeczeństwa informacyjnego: a) wysoko rozwinięty sektor usług, przede wszystkim sektor usług nowoczesnych (bankowość, finanse, telekomunikacja, informatyka, badania i rozwój oraz zarządzanie) b) gospodarka oparta na wiedzy, c) wysoki poziom solaryzacji d) rosnące znaczenie specjalistów i naukowców w strukturze zawodowej, e) ogromny rozmiar przepływów informacji, f) postępujący proces decentralizacji państwa, g) renesans społeczności lokalnej".

i użytkowania wielkich ilości informacji wytwarzanych przez te procesy[318]. „W takim społeczeństwie:

- informacja i wynikająca z niej wiedza oraz technologie są podstawowym czynnikiem wytwórczym, a wszechstronnym czynnikiem rozwoju jest wykorzystywanie teleinformatyki;
- siła robocza składa się w większości z pracowników informacyjnych;
- większość dochodu narodowego brutto powstaje w obrębie szeroko rozumianego sektora informacyjnego"[319].

Monika Miczka-Pajestka, pisząc o miejscu człowieka w rzeczywistości technologii informacyjnych, zwraca uwagę na to, jak należy rozumieć to zjawisko: Społeczeństwo informacyjne, przyjmuje za podstawę cywilizacyjnego rozwoju postęp technik informacyjnych i uznaje go za uniwersalny miernik jakości ponowoczesnego życia. Powstają nowe przestrzenie ludzkiego działania, obejmujące nie tylko życie społeczne czy media, ale również wewnętrzne doznania i wyobrażenia, oraz psycho-fizyczne przeżycia uczestnika[320].

Społeczeństwo zbudowane na informacji charakteryzuje się określonymi cechami, do których należą: wysoko rozwinięty sektor usług finansowych, telekomunikacyjno-informatycznych, badawczo-rozwojowych; powstanie systemów zarządzania gospodarką opartych na wiedzy; wysoki poziom edukacji; powrót do budowania społeczności lokalnych oraz urozmaicanie życia społecznego. W definicji, która szeroko opisuje powyższy termin, odnajdujemy także podział jego właściwości i funkcje, jakie współcześnie spełnia:

- wytwarzanie informacji, która ma masowy charakter, masowe zapotrzebowanie oraz masowy sposób wykorzystywania;
- przechowywanie informacji – techniczne możliwości nieograniczonego jej gromadzenia;
- przetwarzanie informacji – opracowywanie technologii, jak również standardów umożliwiających na przykład ujednolicony opis oraz jej wymianę;
- przekazywanie informacji –bez względu na czas i przestrzeń;
- pobieranie informacji – możliwości jej odbierania przez wszystkich zainteresowanych;

---

[318] Por. Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, *Społeczeństwo Informacyjne w Polsce*, (online), http://kbn.icm.edu.pl/pub/info/dep/spo.html, [03.04.2012].

[319] Tamże.

[320] Por. M. Miczka–Pajestka, *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, Wydawnictwo ATH, Bielsko-Biała 2005, s. 91.

- oraz wykorzystywanie informacji – powszechne, otwarte oraz nielimitowane z niej korzystanie[321].

1.4.2. Telematyczność i usieciowienie relacji społecznych

Częste i intensywniejsze przebywanie człowieka w środowisku elektronicznym, może zmieniać lub przekształcać jego właściwy sposób odczuwania[322].

Telematyczność, czyli zdolność do odczuwania w cyberprzestrzeni, jest niezwykłym zjawiskiem dotyczącym ludzkiego doświadczenia, nieposiadającym fizycznego podłoża. Doświadczenie telematyczne można określić, jako proces percepcji rzeczywistości elektronicznego *realis,* zawierający jakości częściowo odmienne od ludzkiego poznania w świecie fizycznym[323]. Monika Miczka-Pajestka, przeprowadzając analizę społeczeństwa informacyjnego, porusza problem podmiotowości człowieka w nowej rzeczywistości, „(...) której podstawowym czynnikiem jest proces komunikacji. (...) Podmiotowość człowieka w perspektywie ciągłej technicyzacji ulega zatem modyfikacjom i przemianom, nabierając nowych cech”[324].

Istotnym procesem modyfikacji zachowań komunikacyjnych jest zmiana znaczenia cielesności podmiotu i uobecnienie, tracą one w rzeczywistości komunikacyjnej na znaczeniu, a zastępuje je kategoria teleobecności. Człowiek przed komputerem niejako przenika do cyberprzestrzeni, przekształca ją dla siebie, implementuje w elektroniczne *realis* samego siebie, współtworzy i przeżywa. Świat fizyczny w coraz mniejszym stopniu jest jedynym i koniecznym dla ludzkiego doświadczenia środowiskiem. Można mówić o transpozycjonowaniu doświadczenia ze świata fizycznego do cyberprzestrzeni. „Nowe media, zwłaszcza media telematyczne, oparte na cyfrowej technologii kodowania, przetwarzania i komunikowania informacji, wytwarzają bowiem cybernetyczną przestrzeń komunikowania, która z perspektywy epistemologicznej jest swoistym modelem odwzorowującym realną rzeczywistość, od strony technicznej natomiast

---

[321] Por. *Społeczeństwo informacyjne*, (online), http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_informacyjne.php, [03.04.2012].

[322] Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 156-157.

[323] Zob. D. McQuail, *McQuail's Mass Communication Theory*, London 2000.

[324] M. Miczka-Pajestka, *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, dz. cyt., s. 125.

można ją uznać za przestrzeń <współdziałania> człowieka i maszyny, za <interfejs człowieka i maszyny>”[325].

Michał Ostrowicki wyróżnia dwie formy zapośredniczenia: telematyczność powierzchniową i przestrzenną. Telematyczność powierzchniowa wynika z zapośredniczenia w urządzeniu, które zapewnia dość skąpe warunki początkowe. Mamy na myśli głównie urządzenia służące potrzebom komunikacyjnym na zasadzie dwustronnego oddziaływania w fizyczności, gdzie urządzenie służy, jako swoisty łącznik pomiędzy człowiekiem, a innym urządzeniem lub pomiędzy ludźmi. Telematyczność przestrzenna wynika z zapośredniczenia w urządzeniu, które wytwarza warunki początkowe, sprawiające, iż człowiek doświadcza alternatywnej, w stosunku do świata fizycznego, rzeczywistości elektronicznego *realis* immersyjnej sfery przeżywania. Doświadczenie telematyczne charakteryzuje szerokie spektrum oddziaływania w wielowarstwowym wymiarze zmysłowym i duchowym. Urządzenie nie jest jedynie łącznikiem, ale w taki sposób przetwarza informacje, że ma ono dla człowieka znaczenie wykraczające poza aspekt użytkowy[326].

W opracowaniu Haliny Promieńskiej, dotyczącym etyki wobec problematyki współczesnego świata, autorka rysuje interaktywność, jako najwyższy stopień, najpełniejszą i najintensywniejszą prezentację możliwości rzeczywistości wirtualnej. Wkroczenie w system na tym stopniu pozwala na dokładniejsze zbadanie samego środowiska cyfrowego, a więc opisanie, poruszanie się w nim, ingerowanie i zmienianie. Zmiana nie dotyczy jedynie przestrzennego przemieszczania się przedmiotów i rzeczy znajdujących się w tym środowisku. Najwyraźniejszą odmiennością interaktywnego stopnia rzeczywistości wirtualnej jest możliwość zmiany parametrów środowiska przez podmiot, a w ten sposób odkrywanie nieznanych powiązań, z których może wyłonić się inna jakość relacji[327].

Grażyna Szumera podkreśla globalną transformację społeczeństwa w wyniku rozwoju cywilizacyjnego skupionego na informatyce i wszelkich formach przekazu informacji. Zaznacza, że obecnie „świat wkroczył w fazę rewolucji informacyjnej nazywanej telematyczną, czyli opartą na sprzężeniu informatyki i telekomunikacji. (…) Dokonuje się na naszych oczach gwałtowna transformacja, która obejmuje wszystkie sfery

---

[325] M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, dz. cyt., s. 151-164.

[326] Por. M. Ostrowicki, *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis*, (online), http://www.ostrowicki.art.pl/Doswiadczenie%20telematyczne%20w%20rzeczywistosci%20%20elektronicznego%20realis.%20Odczuwanie.pdf, [03.04.2012].

[327] Por. I. Simo, *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt., s. 109.

naszego życia i wymaga adaptacji od ludzi i instytucji społecznych. (…) Telematyka niesie nowe, zdeterminowane przez nią wzory na wszystkie sfery życia społecznego”[328].

Kazimierz Krzysztofek rozumie telematyczność, jako formę umieszczenia człowieka w cyfrowym świecie transmisji i komunikacji. „Kody komunikowania w coraz większym stopniu opierają się na składniku kodu cyfrowego. (…) Odtąd znaleźliśmy się w <cyberprzestrzeni>, która jest ekstensją cyfrowego świata poza komputer, (...) czymś, czego się nie widzi, a jest się przekonanym, że istnieje”[329].

Problematyka związana z tożsamością człowieka wiąże się przede wszystkim ze zjawiskiem technicyzacji życia, które jest konsekwencją stosowania najnowszych osiągnięć techniki w codziennym życiu. Za jedną z głównych cech tego fenomenu uważa się immanentny związek człowieka z techniką[330]. Dlatego też warto przyjrzeć się problematyce podmiotowości człowieka w świecie stechnicyzowanym. W komunikacji opartej na cyberprzestrzeni cała rzeczywistość ludzkiego życia staje się swoistym interfejsem człowieka i komputera[331]. Marshall McLuhan w środkach komunikowania obserwuje podstawową przyczynę przeobrażeń o charakterze społecznym i kulturowym. Rozwój telekomunikacji, a szczególnie cyberprzestrzeni sprawił, że sprawdziły się jego przewidywania o świecie, jako globalnej wiosce. Uważa, że cyberprzestrzeń sprawiła, że „świat się skurczył”, co ma duży wpływ na przeniesienie wielu sytuacji społecznych do jej rzeczywistości[332]. Człowiek, bowiem przechodzi od „lekturowego oswajania świata do nawigowania nim, zastępuje transmisję interaktywnością, przekształca percepcję w inkluzję”[333].

Zjawiska telematyczności doświadczamy np. w przypadku czatów, blogów, rozmów czy wirtualnych spotkań, w których świat jest kreowany w danym momencie, tu i teraz, które są obrazem potrzeb, często nieosiągalnych. W niektórych formach dają one pozory anonimowości, wybór zaś odgrywanych ról może dotyczyć zarówno zawodu, jak i płci czy wykształcenia. Komunikacja w cyberprzestrzeni stwarza fałszywe poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń. Przynosi ułudę spełnienia. Weryfikacja

---

[328] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 71.

[329] K. Krzysztofek, *Społeczeństwo informacyjne i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 49 – 50.

[330] Zob. M. McLuhan, *Zrozumieć media*, dz. cyt., s. 37-57.

[331] Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 170.

[332] Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 75.

[333] T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna w perspektywie komunikacyjnej*, [w:] *Problemy społeczeństwa informacyjnego*, dz. cyt., s. 45.

jest trudna, ale możliwa głównie w ramach spójności logicznej formułowanej wypowiedzi, a także na podstawie analizy przechowywanego przez adresata archiwum[334].

Za pomocą cyberprzestrzeni i jej aplikacji oraz wirtualnej rzeczywistości, jako formy transparentności tej przestrzeni na język sensorycznie zrozumiały dla człowieka, dochodzi do telematycznego spotkania, czy wręcz usieciowienia i cyfryzacji relacji społecznych we współczesnym świecie.

Martin Buber w kontekście poszukiwań filozoficznej odpowiedzi na tę ważną relację, jaka dokonuje się współcześnie często z pomocą technologii cyfrowych, zastanawia się aksjologicznie nad samym spotkaniem, jako istotnym wydarzeniem, które wyciska piętno na uczestnikach tej formy komunikacji. „Podstawowym faktem ludzkiej egzystencji jest człowiek z człowiekiem. Szczególnie charakterystyczne dla świata jest przede wszystkim to, że coś ma miejsce pomiędzy jedną istotą a drugą, coś, czego nie można znaleźć nigdzie indziej w przyrodzie (...), że jedna istota zwraca się do drugiej, jako szczególnie innej (...) i wkracza w sferę, która jest im wspólna, ale sięga poza własną sferę każdego z osobna”[335]. Jeszcze inaczej o spotkaniu pisze Józef Tischner podnosząc ją do formy transcendentnego wydarzenia. „Spotkać to coś więcej niż mieć świadomość, że inny jest obecny obok mnie lub przy mnie. (...) Spotkanie jest wydarzeniem. Spotkanie pociąga za sobą istotną zmianę w przestrzeni obcowań”[336].

Manuel Castells, opisując sposób komunikowania się, wchodzenia w interakcję społeczną za pomocą cyberprzestrzeni podkreśla, że istnieje potrzeba zarówno realnej, jak i wirtualnej relacji spotkania i komunikacji współczesnego człowieka. „Sposób komunikowania się ludzi w cyberprzestrzeni wpływa na charakter więzi społecznych. Powodem tej zmiany jest przestrzeń wirtualna, specyficzny język, wzajemne zachowania i organizacja sieciowej hierarchii. Ludzie nawiązują kontakty szybciej niż w <realu>, opowiadają o sobie rzeczy zarówno prawdziwe, jak i zmyślone. Więzi zawiązują się, trwają, rozwijają się i zanikają. Ta dynamika powoduje, że globalna sieć sprzyja intensyfikacji kontaktów, zwłaszcza lokalnych, ale raczej istotne jest poczucie związania. Kontakty internetowe stanowią uzupełnienie kontaktów realnych, a nie są ich substytutem czy alternatywnym rozwiązaniem. Ludzie odczuwają potrzebę podwójnej wspólnotowości: wirtualnej i realnej”[337].

---

[334] Por. A. Latawiec, *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 53.

[335] M. Buber, *Człowiek z człowiekiem*, przeł. F. Jęcz, „Przystań” 1981, nr 15-16, s. 87.

[336] J. Tischner, *Filozofia dramatu*, Znak, Kraków 1998, s. 27.

[337] M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, REBIS, Poznań 2003.

Biorąc pod uwagę świat wirtualny, badacze wymieniają kilka rodzajów kontaktów, które można ujednolicić w trzech punktach:

- kontakty zapoczątkowane i utrwalane w cyberprzestrzeni, np. czaty, blogi;
- kontakty zawarte w środowisku wirtualnym, ale wykraczające poza cyberprzestrzeń;
- kontakty zawarte w środowisku realnym, dla których cyberprzestrzeń jest tylko platformą komunikacyjną, np. komunikacja biznesowa, e-maile, konferencje internetowe.

Każdy uczestnik cyfrowej przestrzeni w jakimś stopniu korzysta z tych trzech rodzajów komunikowania się jednak komunikacja w cyberprzestrzeni różni się od porozumiewania się w świecie realnym[338].

Młody człowiek uwikłany w wirtualne wspólnoty dostrzega w cyberprzestrzeni wręcz „mityczną Arkadię". Także wielu młodych uczestników cyberprzestrzeni idealizuje swoich wirtualnych przyjaciół. Wirtualna rzeczywistość pociąga za sobą pewne zagrożenia staje się miejscem wręcz magicznym, światem emocji i uczuć[339]. Warto też zwrócić uwagę na rozbicie więzi, które zazwyczaj do tej pory łączyły się z określonym miejscem i środowiskiem, brakiem anonimowości i pełną odpowiedzialnością wobec poznanych osób.

Cyberprzestrzeń powoduje, że zmiany społeczne z użyciem nowoczesnych technologii cyfrowych, przybierają inny charakter nazywany często formą usieciowienia relacji społecznych. „Innym symptomem zachodzących obecnie przemian społecznych i kulturowych jest <decentralizacja więzi>, która przejawia się m.in. tym, że więzi te przybierają charakter sieciowy. Tworzą się nowe więzi oparte nie na pokrewieństwie czy sąsiedztwie, ale na wspólnocie zainteresowań. Prowadzi to do powstania <wirtualnej towarzyskości> zamiast bezpośrednich kontaktów"[340].

1.4.3. Cyberstrukturalizacja życia społecznego

W dziele poświęconym Marshallowi McLuhanowi, wybitnemu myślicielowi epoki powstawania i kształtowania się społeczeństwa cyfrowego, Kazimierz Krzyszto-

[338] Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 86.

[339] Por. M. Szpunar, *Społeczności wirtualne – realne kontakty w wirtualnym świecie* [w:] *Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, L. H. Haber, M. Niezgoda (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2007, s. 158.

[340] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 78.

fek pisze w jednym z artykułów o fazach zmian społecznych wywołanych pojawieniem się elektryczności i jej oddziaływaniu w pojęciu globalnym. Jej szybki rozwój umieścił społeczeństwo w pojęciu „McLuhanowskiej globalnej wioski", wprowadzając także terminologię społeczeństwa informacyjnego i postindustrialnego. „Dokonuje się także wielka zmiana kulturowa i instytucjonalna: kończy żywot wiele instytucji z poprzedniej epoki, inne ulegają transformacji. Powstają nowe, <urodzone w wirtualu>, *Webnative,* pojawia się coraz więcej dóbr i usług, które mają postać wyłącznie cyfrową"[341].

Obecnie szybki rozwój technologii cyfrowych, jako bardziej zaawansowany i pozwalających na dużo szerszy zakres możliwości posługiwania się nimi, spowodował, że człowiek wobec takiego modelu rozwiązań stanął przed pojęciem cyberstrukturalizacji społecznej oraz pytaniami o zakres zanurzenia się w tak wykreowanym sztucznym świecie. W układzie nowych relacji społecznych powstałych w wyniku cyfryzacji i wirtualizacji życia, człowiek poszukuje odpowiedzi na nurtujące go pytania zarówno o kierunki rozwoju technologii, jak i relacji do niej i w niej współczesnego pokolenia. „Doświadczenie interaktywne i uczestniczenie w cyberprzestrzeni to zjawiska progowe. (…) Z jednej strony, bowiem mamy techniczny, realnie istniejący system zbudowany z odpowiednich urządzeń i programów, z drugiej – jego metaforę, miejsce spotkania i dyskursu człowieka oraz maszyny"[342].

Przy badaniach społeczeństwa wchłanianego w struktury i rzeczywistość cyberprzestrzeni zachodzi konieczność rozpatrywania zjawisk takich jak hiperspołeczeństwo, o którym mówi w swym wywodzie Kazimierz Krzysztofek. Hiperspołeczeństwo jest „efektem pomnożenia innowacyjności przez wzmożoną aktywność, szybkość komunikacji, intertekstualność, masowość interakcji i potęgowy rozkład zmediatyzowanych relacji społecznych. (…) Jest to system totalizujący egzystencję człowieka w jego całym niemal cyklu życiowym; system najbardziej produktywny w dziejach, którego wiodącą zasadą jest intensywna eksploatacja wszelkich zasobów: fizycznych, ludzkich, kulturowych i innych"[343].

Przeobrażenia hiperspołeczne dokonały się przede wszystkim w dziedzinie komunikacji, w jej rodzajach szybkości i wielości przesyłanych informacji. Niepokój psychologów i etyków, badających współczesne pokolenie, budzi także wielość kreo-

---

[341] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody Mcluhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 30.

[342] B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 85.

[343] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody Mcluhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 27-28.

wanych wirtualnie tożsamości, pozorna anonimowość, brak odpowiedzialności, co do treści umieszczanych i używanych w cyberprzestrzeni. Zmieniają się również sposoby i cechy porozumiewania się w przestrzeni cyfrowej. Obserwuje się „niestabilność tożsamości, anonimowość, zrównanie statusu użytkowników, pokonanie ograniczeń przestrzennych, rozciąganie i zagęszczanie czasu, zwiększona dostępność kontaktów, możliwość permanentnego zapisu interakcji, inne stany świadomości przypominające <cyfrowe delirium>”[344].

Taki stan korelacji z technologią kreuje, wiele nowych sytuacji społecznych, związanych z obecnością tych systemów cyfrowych w środowisku komunikacji. Zmieniają się też, funkcje i zakres przekazu, szczególnie mając na uwadze relacje, w których człowiek staje się interfejsem. „To przejście z komunikacji typu <face to face> na <interfejs – interfejs>, musi spowodować zmiany w porozumiewaniu się ludzi. Z jednej strony zmieniają się kontakty między ludźmi, z drugiej – człowiek komunikuje się nie tylko z drugim człowiekiem, ale i ze środowiskiem, które go otacza. Proces komunikacji w świecie wirtualnym jest zaprogramowany. Obok nadawców obecny jest komputer ze swoim programem i środowiskiem”[345].

Komunikowanie niewerbalne jest analogowe, gdyż sygnały niewerbalne wypływają analogicznie z treści komunikatu mówionego, a zatem ciało odzwierciedla stan umysłu. Podczas gdy komunikowanie werbalne jest digitalne (forma i treść nie są ze sobą powiązane)[346]. Zatem w społeczeństwie cybernetycznym pojawia się środowisko cyfrowe, wirtualne, jako wynik pośredniczenia technologii z człowiekiem –forma interfejsu naturalnych możliwości uzewnętrzniania się człowieka z całkowicie sztucznymi formami komunikacji rozumianymi przez maszynę. Komunikacja w cyberprzestrzeni różni się od porozumiewania się w świecie realnym. Atrybutami komunikacji w cyberprzestrzeni są:

- brak ograniczeń przestrzennych – ograniczeniem może być jedynie bariera językowa i dostęp technologiczny;
- asynchroniczność i synchroniczność uczestnictwa w cyberprzestrzeni – nowoczesne technologie dają możliwości komunikowania się w czasie rzeczywistym; po za tym użytkownicy organizują się w grupy, tworząc własne kodeksy interakcji, komunikacja asynchroniczna polega na tym, że użytkownicy ko-

[344] B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 88.
[345] Tamże, s. 85.
[346] Por. A. Małachowski, *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, M. Wawrzak-Chodaczek (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2009, s. 22.

munikują się za pomocą narzędzi programowych i aplikacji, które umożliwiają późniejsze odbieranie wiadomości;

- brak cielesności – użytkownicy cyberprzestrzeni w komunikacji posługują się tekstem, obrazem, dźwiękiem, natomiast brakuje fizycznej obecności, gestów, mimiki;
- anonimowość – człowiek w sieci jest pozornie anonimowy, często wykorzystuje brak bezpośredniej interakcji a zastąpienie jej interaktywnością umożliwia fałszowanie danych, kreowanie pozornych tożsamości;
- możliwość zmiany tożsamości – cecha ta, ściśle łączy się z anonimowością; tożsamość użytkownika wiąże się z świadomością odróżniania się od innych oraz pozostawania, w sposób poznawalny dla otoczenia, tą samą osobą mimo upływu czasu i zmienności sytuacji; trzy cechy, które charakteryzują mocną tożsamość to; indywidualność, ciągłość i ukonstytuowanie[347].

Cyberprzestrzeń już teraz staje się jednym z podstawowych narzędzi komunikacji międzyludzkiej, a o obecność w sieci zabiegają właściwie wszystkie grupy społeczne. Społeczność cyfrowa staje się nie tylko coraz liczniejsza, ale także coraz bardziej zaawansowana technicznie, a nieograniczony dostęp do środków masowego przekazu, a zwłaszcza do zasobów informacyjnych, sprawił, że członkowie tej społeczności są bardziej świadomi świata, w którym żyją, i jego problemów[348].

Steve Gerali, uważa, że „pokolenie Sieci", jest dużo bardziej spragnione relacji interpersonalnych niż pokolenia poprzednie. Według Steva Geraliego współcześni młodzi ludzie chcą intymności i bezpieczeństwa w związkach z innymi. Odczuwają dyskomfort i swego rodzaju tęsknotę w sytuacjach, gdy nie mogą przez dłuższy czas korzystać z cyberprzestrzeni. Żyją pośród dwóch światów, niejednokrotnie ten drugi – wirtualny, tzw. cyberprzestrzeń, jest przez nich postrzegany, jako bardziej wartościowy, lepszy. Mogą sobie wybrać, do jakiej internetowej społeczności chcą należeć. W sieci istnieją tysiące wspólnot połączonych poglądami, zainteresowaniami, stosunkiem do sztuki i ideologii. Równocześnie można być członkiem wielu różnych grup. Przedstawiciele „pokolenia Sieci" bardziej identyfikują się z przyjaciółmi z cyberspołeczności niż z podwórka czy szkoły. W sieci łatwiej jest im odgrywać wymarzone role społeczne. Używają swoistego języka, którego charakterystycznymi elementami są akronimy,

---

[347] Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 86-87.

[348] Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 156.

a przede wszystkim emotikony, które w cyberprzestrzeni stanowią swoisty substytut komunikacji niewerbalnej, a ich znaczenie bywa zmienne i zależne od kontekstu[349].

Wyniki uzyskane przez japońskich psychologów sygnalizują także możliwość wystąpienia „społecznego błędnego koła": im ktoś ma więcej przyjaciół *online* tym mniej utrzymuje bezpośrednich relacji *offline* – w konsekwencji nadal, coraz intensywniej rozwija swoje towarzystwo sieciowe. Do podobnych wniosków doszła znana socjolog Sherry Turkle, która w książce pod tytułem *Life on the Screen* dowodziła, że rozwój Internetu doprowadzić może do społecznego autyzmu internautów, przedkładających uroki życia we wspólnotach cyfrowych nad trudy realnego życia, i do rozwoju negatywnych zjawisk społecznych, jak nadmierny indywidualizm i rozkład kapitału społecznego[350].

Uwzględniając powyższe czynniki wpływające na cyberstrukturalizację życia współczesnego człowieka, zauważamy, że coraz bardziej zanurza się on w cyberprzestrzeni, jako nowym środowisku przebywania i funkcjonowania. Pojawiają się problemy dotyczące tożsamości człowieka, a nawet całych społeczności, jak narody czy wspólnoty wyznaniowe. Wiele sfer życia przenosi się do cyberprzestrzeni z skutkami także w świecie realnym. Także odwrotnie, świat wirtualny dostarcza rozwiązań przenoszonych na realne aspekty naszego życia. Pośród wielu badań prowadzonych współcześnie z uwzględnieniem uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni łatwo zauważyć, że cyfrowa strukturalizacja społeczeństwa jest nieunikniona i jest w fazie daleko zawansowanej, dotyczącej ponad połowy ludzkości[351].

1.4.4. Cyberedukacja

Jednym z obszarów, w których Internet okazuje się bardzo przydatny, jest szkoła. Pełna realizacja zadań płynących z teorii kształcenia wielostronnego oraz wypełnianie przez szkoły swych funkcji, wymaga doskonałych mechanizmów komunikacji pomiędzy wszystkimi podmiotami bezpośrednio i pośrednio zaangażowanymi w życie

[349] Por. tamże, s. 157-158. „Internetowe akronimy są to zestawienia literowe będące skrótami anglojęzycznych potocznych i utartych wyrażeń często używanych w slangu komputerowym, emotikony zaś, nazywane również „śmieszkami" (ang. *smileys*) lub „buźkami" (ang. *trailersi*, są to znaki ułożone z liter oraz innych znaków (np. kropka, przecinek, dwukropek, nawias), służące do wyrażania nastrojów, uczuć i emocji w zwykłych dokumentach tekstowych. Oba elementy funkcjonują również w języku używanym w komunikacji poprzez SMS-y".

[350] Por. tamże, s. 159.

[351] Zob. Główny Urząd Statystyczny, *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011-2015*, (online), http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z-lat-2011-2015, [15.12.2015].

szkoły. Pisze o tym Janusz Gajda: „Edukacja dzięki Internetowi uzyskała nowy wymiar. Na niebywałą dotąd skalę został umożliwiony dostęp do nieprzebranych zasobów informacji, a także do narzędzi ułatwiających poszukiwanie określonych danych”[352].

W literaturze e-learning jest definiowany jako „model nauczania wykorzystujący technologie informacyjne do tworzenia, dystrybucji i dostarczania danych, informacji, szkoleń oraz wiedzy w celu podniesienia efektywności pracy oraz działań organizacji”[353]. Francis Fukuyama natomiast zaznacza, u podstaw współczesnych zmian dających możliwość rozwoju człowieka – także w sferze jego edukacji – leży właśnie globalizacja dokonująca się za pomocą nowoczesnych technologii[354]. Oznacza to, że globalizacja w pojęciu technologicznym sprzyja rozwojowi i edukacji każdego człowieka. Zatem komunikacja cyfrowa wspomagana przez multimedia stanowi istotny element kształtowania się świadomości człowieka także w sferze umiejętności korzystania z samych środków technologicznych. Obok oczywistych negatywów płynących z nieograniczonej dostępności treści w mediach dobre używanie tychże środków niesie wiele korzyści dla szeroko rozumianej edukacji i nauki[355].

Człowiek w dobie nowych technologii, musi odnaleźć właściwą drogę i zrozumieć współczesny świat w kontekście zanurzenia w cyberprzestrzeni[356]. W pojęciu dostępności potrzebnych informacji człowiek uczestniczy w rewolucji edukacyjno-kulturowej porównywalnej z wynalezieniem druku i upowszechnieniem słowa pisanego. Technologia informacyjna zastosowana w edukacji dotyczy obszaru ze strony narzędzi, czyli strony technicznej, natomiast metodyka kształcenia musi objąć przygotowanie do zastosowania nowoczesnych technologii w nauczaniu[357].

W przestrzeni medialnej opartej na nowoczesnych technologiach komunikacji pojawia się także konieczność cyberedukacji, poznawanie pedagogiczne nowego środowiska działalności człowieka. Potrzebne jest kształtowanie umiejętności korzystania ze środków technologicznych, wychowanie do posługiwania się treściami w nich za-

---

[352] J. Gajda, *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2010, s. 142.

[353] Zob. M. Wolska-Długosz, *Internet- przyszłość komunikacyjna,* [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 166-170.

[354] Zob. F. Fukuyama, *Koniec historii – 10 lat później*, przeł. Ł. Sommer, „Gazeta Wyborcza”, 1999, nr 141.

[355] Zob. J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu,* PWN, Warszawa 2006, s. 352. „(...) określenie zestawu pomocy domowych obejmujących rozmaite materiały: teksty, filmy, nagrania magnetofonowe itp. Obecnie przez system rozumie się dowolny system teleinformatyczny zdolny do przetwarzania, archiwizacji i dystrybucji danych w postaci dźwięku, ruchomych obrazów, fotografii, grafiki komputerowej i tekstów”.

[356] Por. T. Goban-Klas, *Telekomunikacja i nowe media,* [w:] *Problemy społeczeństwa informacyjnego. Elementy analizy, ewaluacji i prognozy,* dz. cyt., s. 138.

[357] Por. B. Siemieniecki, *Edukacja humanistyczna i komputery,* [w:] *Edukacja medialna,* J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta, Impuls, Toruń 2004, s. 150.

wartymi, oraz zastosowanie zdobytej wiedzy w tychże środkach. W celu efektywnego prowadzenia cyberedukacji, zarezerwowanej dotychczas dla specjalistów informatyki, elektroniki, programistów, grafików komputerowych i pedagogów, konieczne jest specjalistyczne przygotowanie współczesnych pedagogów w zakresie tych dziedzin[358].

Cyberedukacja zakłada przepracowanie dotychczasowych programów nauczania z uwzględnieniem nowoczesnych technologii zarówno ich praktycznego wykorzystania, jak i teoretycznej wiedzy potrzebnej uczniowi do prawidłowego i celowego korzystania z możliwości edukacyjnych cyberprzestrzeni[359]. W cyberedukacji mieści się tzw. e-edukacja[360] rozumiana według Tomasza Goban-Klasa, jako zdalna edukacja (ang. *distance education*), w ramach, której mieści się zarówno zdalne uczenie się (ang. *distance learning*), jak i zdalne nauczanie (ang. *distance teaching*). Nauczanie i uczenie się na odległość, to edukacja odbywająca się za pomocą nowoczesnych środków technologicznych[361]. Edukacja na odległość[362] przebiega często w przestrzeni wirtualnej.

Zdaniem pedagogów zaangażowanie w przedsięwzięcia z nią związane jest alternatywnym rozwiązaniem wobec edukacji tradycyjnej i być może w przyszłości dojdzie do połączenia obu form w jednolity system edukacyjny, który będzie nakierowany na kształtowanie samodzielności i niezależności uczniów[363]. „Komputer i Internet daje duże możliwości szczególnie w edukacji. Pozwala szybciej przyswoić i uporządkować materiał, uatrakcyjnia go. Na rynku można znaleźć wiele programów edukacyjnych, które już najmłodszym pomagają zrozumieć świat, nauczyć się pisać, czytać, liczyć itp.”[364].

Nowe propozycje edukacji polegają na takim wzbogaceniu ucznia w nową wiedzę, aby mógł się nią posługiwać w toku samodzielnego rozwiązywania problemów[365]. Media cyfrowe odgrywają w tym procesie znaczącą rolę. Przy wykorzystaniu

---

[358] Por. W. Gogołek, *Z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych*, [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, M. Banaś (red.), Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Kraków 2005, s. 63.

[359] Zob. B. Jaworska, *Kształtowanie przyszłych edukatorów medialnych*, [w:] *Definiowanie McLuhana, madia a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006, s. 399-404.

[360] Zob. J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Mikom, Warszawa 2002.

[361] Por. T. Goban-Klas, *E-edukacja w e-szkole*, (online), www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref_TGK.html, [06.04.2012].

[362] Zob. J. Górnikiewicz, *Studia na odległość w USA i w Polsce na przełomie XX i XXI wieku*, Trans Humana, Białystok 2004.

[363] Por. S. Konstańczak, *Studia na odległość. Podmiotowość studenta w świetle teorii transakcyjnego dystansu Michaela G. Moore'a*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepas (red.), dz. cyt., s. 175.

[364] M. Zagrabska, *Wirtualna rzeczywistość, czyli życie w „nie-bycie”*, (online), www.edukacja.edux.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php, [08.04.2012].

[365] Por. W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1987, s. 321.

cyberprzestrzeni uczący się zyskują nie tylko dostęp do informacji, ale również możliwość wykonywania ćwiczeń i zadań oraz uzyskiwania konsultacji. Cyberedukacja pozwala realizować fundamentalną dla społeczeństwa informacyjnego zasadę edukacji permanentnej[366], powiązanej nierozerwalnie z samokształceniem. W procesie kształcenia multimedialne środki dydaktyczne pełnią wiele funkcji: wspomagają czynności nauczyciela i uczniów, uatrakcyjniają zajęcia, stanowią dla uczniów źródło inspiracji, aktywizują i mobilizują do samodzielnego uczenia się. Dzięki propozycjom aplikacji cyberprzestrzeni nauczanie werbalne wzbogaca się wizualizacją – multisensorycznym poznawaniem świata[367]. Badania wykazują, że równoległe oddziaływanie na wiele zmysłów pozwala na szybkie i efektywne przyswajanie wiedzy. Jeden obraz zastępuje 1000 słów, a jedna animacja – 1000 obrazów[368].

W systemach cyberedukacji zauważalny jest brak pełnej możliwości wychowania człowieka, nie tylko do umiejętnego poruszania się w cyberprzestrzeni, ale przede wszystkim do pełnego poznania wartości. W odróżnieniu do tradycyjnych form kształcenia, które pozwalają sądzić, że człowiek zostanie całościowo wychowany i ukształtowany do samodzielnego i odpowiedzialnego życia, wdrażane[369] systemy cyberedukacji nie dają takiej gwarancji. W propozycjach edukacyjnych nauczycieli wielokrotnie wskazuje się na aktualne potrzeby ucznia, aby sprostać edukacji w dobie cyberprzestrzeni, szkoły muszą znajdować się wewnątrz tego, co uznajemy obecnie za społeczeństwo postindustrialne, a nie być szkołami uczącymi o nim[370].

Społeczeństwo informacyjne korzysta z nowoczesnych środków technologii informacyjnej. Zarówno poza szkołą, jak i w niej jesteśmy świadkami nieustannej, gwałtownej ekspansji cyfrowych mediów. Ta informacyjna i komunikacyjna przestrzeń daje uczniom więcej możliwości uczenia się poprzez wirtualną rzeczywistość i interaktywne technologie[371]. Dzięki mediom cyfrowym tworzy się globalne społeczeństwo informacyjne, w którym od człowieka oczekuje się umiejętności poszukiwania, selekcjo-

---

[366] Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, dz., cyt., s. 24.

[367] Por. E. Baron-Polańczyk, *Multimedialne materiały dydaktyczne do zajęć techniczno-informatycznych w szkole podstawowej i gimnazjum w diagnozie edukacyjnej*, [w:] *Diagnoza i ewaluacja pedagogiczno-psychologiczna – stan i perspektywy badań*, K. Wenta, E. Perzycka (red.), Agencja Wydawnicza „KWADRA", Szczecin 2004, s. 252.

[368] Por. S. Tauro, *Edu ROM – cyberedukacja*, (online), http://www.pcworld.pl/artykuly/6809/eduROM.cyberedukacja.html, [08.04.2012].

[369] Zob. M. Wolska-Długosz, *Internet – przyszłość komunikacyjna*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 166-170.

[370] Por. C. Day, *Rozwój zawodowy nauczyciela*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008, s. 280.

[371] Por. tamże, s. 276.

nowania, przetwarzania i udostępniania informacji[372]. Rozwój technologii i wynikające z tego tytułu zmiany w ponowoczesnym świecie znacząco wpływają na kształt edukacji. Alfabetyzacja cyfrowa staje się dziś podstawową umiejętnością w życiu każdego z nas[373].

1.4.5. Cyberkultura

Badania nowej rzeczywistości cyberprzestrzeni nie mogą pominąć nowej jakości kulturowej z nią związanej, tzw. cyberkultury, będącej korelatem lub tworem aktywnej i celowej działalności człowieka, wykorzystującej technologie nowych mediów i ich możliwości translokacji, interakcji i tworzenia rzeczywistości wirtualnych. Analizując to złożone zjawisko, zauważamy, że to właśnie cyberkultura stanowi często przestrzeń kulturowo-artystycznej gry tożsamością człowieka. Cyberkultura wyrasta, jako swoistego rodzaju przedłużenie z technologicznego kompleksu medialno-elektroniczno-komunikacyjnego – głównego źródła współczesnej cywilizacji, a odnajduje swój wyraz między innymi w coraz liczniej powstających dziełach medialnych i multimedialnych. Dzieła te coraz częściej są lokowane w cyberprzestrzeni i prezentowane wirtualnie, to pojęcie określa wirtualną przestrzeń pamięci komputerowej, przestrzeń sieci, globalnej telekomunikacji i mediów cyfrowych[374].

Podjęto wiele prób określenia cyberkultury. Dotykają one w różnym stopniu problematyki tożsamości człowieka, ukazując możliwości techniczne wpływania nie tylko na przeżycia estetyczne, ale także na świadomość i samoświadomość człowieka[375]. W tak rozumianej cyberkulturze ujawniają się również cechy współczesnych mediów: interaktywność, multimedialność, interkonektywność, niejednorodność, globalizacja czy konwergencja[376]. Nowe media, umożliwiając interaktywność komunikacji, nie tylko bowiem zacierają granice między twórcą a odbiorcą, ale modyfikują, czasem tylko pozornie, pojęcie tożsamości człowieka. Współczesne technologie elektroniczne przebudowały uniwersalną prawidłowość ludzkiej kultury oraz komunikacji. Doszło do za-

---

[372] Por. J. Gajda, *Media w edukacji*, dz. cyt., s. 66.

[373] Por. K. Nowak, *Media cyfrowe w praktyce pedagogicznej nauczyciela*, (online), http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod_resource/content/0/Media_cyfrowe_w_praktyce_pedagogicznej_nauczyciela.pdf, [12.04.2012].

[374] Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, dz. cyt., s. 80.

[375] Por. Z. Korsak, *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji*. *Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 150.

[376] Zob. E. Laszlo, *Euoluiion in an Interconnected Universe. New Conception Mater, Life and Mind,* Working paper, Prague 1996.

tarcia dychotomicznego podziału na sferę związaną z potrzebami wyższymi oraz sferę codzienną, bytową, powszednią – powoduje to utrwalenie się tzw. kultury środka[377].

Do składowych początków cyberkultury należy nurt kulturowy zwany cyberpunk, powstały w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku. Na początku stanowił tylko literacką odpowiedź na procesy mediatyzacji, globalizacji i technologizacji życia[378]. Cyberpunk dość szybko przestał istnieć jako gatunek i współcześnie jest odczytywany, jako teoria społeczna czy kulturowa, podejmująca kwestie skutków rozwoju nowych technologii i relacji ludzi do nich[379]. „Zetknięcie człowieka z rzeczywistością wirtualną wywołuje określone zmiany. Dają się one uogólnić poprzez odwołania do literatury cyberpunkowej, potraktowanej, jako zbiór metafor dotyczących związków zachodzących pomiędzy człowiekiem, komputerem i cyberprzestrzenią[380]. Nowoczesne technologie tworzą nową rzeczywistość, a zatem i nowy rodzaj kultury"[381].

Całość funkcjonowania człowieka na pograniczu cyberprzestrzeni i świata rzeczywistego przenika się, tworząc w czasie nowe formy szeroko pojętej kultury[382]. Współcześnie we wszelkich praktykach związanych z cyberprzestrzenią, jako miejscem tworzenia i obróbki informacji, spotykamy się z efektem kulturotwórczym, czyli tworzeniem tzw. cyberkultury. Wielokrotnie dochodzi do zakłócenia procesu przekazywania prawdziwej informacji na rzecz informacji wykreowanej cyfrowo i dalekiej od faktycznej. Zdarza się, że coraz częściej dopuszcza się do głosu rzeczywistość wykreowaną wyłącznie przez sam fakt, jakim jest infrastruktura cyfrowa z wirtualną rzeczywistością jako formą jej prezentacji. Przetwarzana jest rzeczywistość realna w cyberkulturową sferę z wirtualną rzeczywistością jako formą jej prezentacji. Konstruowane są światy autonomiczne, oboczne, równoległe[383]. Poprzez cyberkulturę następuje też proces ustanawiania „nowego człowieka, który jest pasywnym przedmiotem oddziaływania kultury mediów, socjalizowany przez audiowizualne przekaźniki – zapomina o własnej tożsa-

---

[377] Zob. S. Gajda, *Sytuacja językowa w Polsce na przełomie wieków XX na XXI*, [w:] *Współczesna polska i słowiańska sytuacja językowa*, S. Gajda, A. V. Mucha (red.), Krakowskie Towarzystwo Popularyzowania Wiedzy o Komunikacji Językowej „Tertium", Opole 2003, s. 24.

[378] Zob. S. Brown, *Before the Lights Came On: Observations of a Synergy*, [w:] *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, L. McCaffery (red.), Duke University Press, London 1991, s. 173-177.

[379] Zob. J. Steffensen, *Doing It Digitally*, [w:] *Reload, rethinking women cyberculture*, M. Flanagan, A. Booth, Cambridge 2002, s. 213-215.

[380] Zob. D. De Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, dz. cyt.

[381] J. Nowak, *Wszyscy jesteśmy cyberpunkami. Człowiek w sieci – literackie prognozy a rzeczywistość*, [w:] *Definiowanie McLuhana: media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006, s. 207.

[382] Zob. J. Fisher, *Postmodernistyczny raj. Dante, cyberpunk i technozofia cyberprzestrzeni*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, A. Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2001, s. 233-235.

[383] Por. K. Olbrycht, *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 1999, s. 280.

mości, pozwala ją w sobie <rozmyć> i<rozproszyć> – *teleanthropuseum*, *medianthropuseum* – człowiek neuronalny”[384].

W nowoczesnej kulturze powstaje nowa jakość – kreowana i wyrażana przez mass media, multimedia, aplikacje cyberprzestrzeni – kultura masowa, popularna, z odpowiadającym jej językiem, w którym wyraźnie zaznacza się pauperyzacja, homogenizacja, standaryzacja przekazów i ich treści[385]. Komunikacja w cyberprzestrzeni uwypukla cechy języka i kultury medialnej, także z uwagi na swą ekspansywność i rolę technologii definiującej – decyduje o treści i formie kultury współczesnej, nazywanej kulturą przekaźników, kulturą audiowizualną, infoludyczną, zorientowaną na wartości konsumpcyjne[386].

W kulturze masowej, zdominowanej przez media elektroniczne, mówi się o postmodernizmie. Filozofowie postmodernizmu akcentują fakt pojawienia się świadomości postmodernistycznej i nowej epokowej tożsamości współczesnych ludzi[387], dość patetyczną próbą rekompensaty deficytów tożsamości współczesnego człowieka Zachodu. O ile bowiem jeszcze w pierwszej połowie XX wieku osią krystalizacji owej tożsamości były w o wiele większym stopniu: tradycja, religia czy ideologie społeczne, o tyle współczesny kryzys kulturowo-cywilizacyjnych warunków kreowania indywidualnej i zbiorowej tożsamości stworzył zapotrzebowanie na refleksję wokół statusu epoki, w której kryzys ten stał się zjawiskiem powszechnie odczuwanym[388].

Człowiek, jako istota rozumna i wolna jest aktywnym podmiotem wartościującym i kreującym wartości, dlatego tworzy bogactwo kultury zewnętrznej i wewnętrznej[389]. „A ponieważ kulturą jest to wszystko, czego człowiek nie otrzymał w formie gotowej od natury, ale co stworzył własnym wysiłkiem, mamy prawo uznać, że Internet, który jest dziełem myśli i pracy człowieka, jest elementem szeroko rozumianej kultury. Na dodatek, jako środek komunikacji jest elementem kulturotwórczym, służy, bowiem przekazywaniu różnorodnych wartości (i antywartości) – zaktualizowanych twórczych

---

[384] Tamże, s. 281.

[385] Zob. R. Bizior-Ociepa, *Język – narzędzie komunikacji i wyraz kultury świata mediów*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, M. Sokołowski (red.), Kastalia, Olsztyn 2003, s. 548-554.

[386] Por. S. Gajda, *Media – stylowy tygiel współczesnej polszczyzny*, [w:] *Język w mediach masowych*, J. Bralczyk, K. Mosiołek-Kłosińska (red.), Rada Języka Polskiego, Warszawa 2000, s. 19 i n.

[387] Por. tamże, s. 74.

[388] Por. S. Czerniak: *Świadomość postmodernistyczna*, [w:] *Postmodernizm a filozofia. Wybór tekstów* S. Czerniak, A. Szahaj (red.), Instytut Filozofii i Socjologii, Polska Akademia Nauk, Warszawa 1996, s. 16-17.

[389] Zob. S. Kowalczyk, *Filozofia kultury. Próba personalistycznego ujęcia problematyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1996, s. 89.

idei człowieka i decyzji jego woli – wywierających większy lub mniejszy wpływ na odbiorców”[390].

Abraham Moles, charakteryzując strukturę społeczeństwa poddanego oddziaływaniom mediów masowych, pokazuje jej podstawowe cechy, zwracając szczególnie uwagę na jej mozaikowość[391]. Tradycyjna kultura, którą przeciwstawia kulturze masowej, jest zdaniem badacza systematyczna, integralna i harmonijna. Kultura masowa zaś jest mozaikowa, przypadkowa, nieuporządkowana, brakuje jej systematyzacji[392].

Cyberprzestrzeń i nowe media, dostarczają uczestnikowi fragmentaryczny, częściowo przypadkowy obraz rzeczywistości, który staje się dla odbiorcy substytutem całości, jako że stanowi dla niego wszystko, co z przekazywanej cyfrowej rzeczywistości do niego dociera. Świat, który udostępnia człowiekowi cyberprzestrzeń, jest mu dany tylko na płaszczyźnie informacji dostępnych poprzez różne kody przekazu: dźwięk, obraz, sensoryczność. Człowiek uczestniczy w cyfrowym świecie informacji jako uczestnik wielkiego mozaikowego spektaklu aktualnych spraw czy zdarzeń dostarczanych fragmentarycznie przez wirtualną rzeczywistość[393]. Wirtualne rozszerzenie horyzontu postrzegania świata poza granice przestrzenne uwarunkowań odbiorcy nie implikuje dla odbiorcy ani obecności całego świata w jego władzach poznawczych, ani tym bardziej uczestniczenia we wszystkim, co się na całym świecie dzieje[394].

Kulturę w dobie współczesnej globalizacji teleinformatycznej i usieciowienia społeczeństwa charakteryzuje pewien rodzaj chaosu, ciągłej entropii, następuje rozbijanie tradycyjnych form – zjawiska te znajdują oparcie w ponowoczesnych dążeniach człowieka[395]. Ryszard Kapuściński, jako wprawny obserwator wielu kultur, przedstawia analizę współczesnej mu rzeczywistości kultury powstałej pod wpływem mediów: „Obok znanego nam wymiaru rzeczywistości zaczyna powstawać drugi. Paradoks współczesnej kultury polega na tym, że ponieważ historię najczęściej widzimy na ekranie, a nie obserwujemy jej w rzeczywistości, w jej realnym osadzeniu, to zaczynamy postrzegać ją, jako fikcyjną. (…) Fikcja stanie się tym, co będziemy dostawać coraz czę-

---

[390] B. Kocańda, *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, dz. cyt.

[391] Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 148-149.

[392] Por. S. Żółkiewski, *Ukryte założenia i jawne interpretacje kultury masowej*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 609.

[393] Por. J. Lalewicz, *Telewizja i kształt potocznego świata*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 271-272.

[394] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 187.

[395] Por. T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, M. Grochowski (red.), Energia, Warszawa 1997, s. 18-39.

ściej (...). To media są rzeczywistością"[396]. Reportażysta podkreśla postępujące zanurzanie się współczesnego człowieka w nowoczesne technologie, które z założenia powodują, że przenosi on swoją kulturę do świata wirtualnego, odrealnionego. Cyberkultura wypływa współcześnie z nowej przestrzeni zanurzenia i funkcjonowania człowieka, jak cyberprzestrzeń czy media masowe, przyjmuje zatem nowe wzorce i buduje nowe formy wyrazu[397].

[396] R. Kapuściński, *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny" 1995, nr 7.
[397] Zob. P. Levy, *Drugi potop*, dz. cyt.

ROZDZIAŁ II

PODSTAWY I STRUKTURA PERSONALISTYCZNEGO MODELOWANIA ETYCZNEGO

Piotr Duchliński stwierdza, że współcześnie najlepszą i niezbywalną propozycją normatywności etycznej jest wykładana przez personalistów filozofia, w której osoba jest stałą wartością i zarazem celem działań etycznych. „Pośród różnych teorii etycznych, ważne miejsce zajmuje personalizm, jako postawa filozoficzna, której główną przesłanką jest refleksja nad aksjologią osoby. I ten właśnie argument dotyczący pojęcia osoby, jako jasnego i zarazem bardzo konkretnego celu rozważań personalistycznych decyduje o tym, iż postawa ta różni się od wielu innych, pod tym względem mniej precyzyjnych nurtów etycznych. Osoba w ramach personalizmu jest stałą wartością, do której dążą wszelkie formy relacji, a których to relacji jest jednocześnie miarą, co w efekcie daje nam klarowną aksjologię”[398].

2.1. POTRZEBA ODKRYWANIA ETYCZNOŚCI CYBERPRZESTRZENI

Współczesny refleksyjny człowiek – korzystający z usług globalnej sieci, wchodzący w cyberprzestrzeń – a szczególnie rodzic, nauczyciel i wychowawca – musi na nowo stawiać sobie istotne pytania dotyczące relacji pomiędzy bardzo szybko rozwijającą się cyberprzestrzenią – cyfrowym światem bez granic – a prawie niezmieniającym się, aksjologicznym, pełnym normatywności światem wartości. Jest to jednocześnie pytanie o relację pomiędzy podlegającym rewolucyjnym przemianom światem techniki a ewolucyjnie bardzo wolno zmieniającym się człowiekiem. Styk dwóch, tak silnie różniących się światów, nie przebiega bezkolizyjnie, rodząc nowe dylematy etyczne oraz nowe wyzwania aksjologiczne[399]. W relacji człowiek – technologia należy przede wszystkim zwrócić uwagę na to, by człowiek, posługując się coraz doskonal-

[398] P. Duchliński, *Rola wartości osobowych w kształtowaniu sumienia. Próba rozwinięcia koncepcji sumienia przy założeniach etyki teoretycznej Romana Ingardena*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, P. Duchliński (red.), WAM, Kraków 2011, s. 146.

[399] Zob. W. Gasparski, *O etyce nauki, techniki i gospodarki (biznesu) przypomnień kilka*, [w:] *Dylematy etyczne dnia dzisiejszego i przyszłości*, I. Wojnar (red.), Elipsa, Warszawa 2001, s. 116-117.

szymi narzędziami i wytworami własnej myśli, jednocześnie nie działał wbrew sobie i nie niszczył świata wartości aksjologiczno-normatywnych wypracowanych przez tysiąclecia kultury[400].

Cyberprzestrzeń, jako nowe środowisko działań człowieka, jest także przestrzenią moralności, która niewątpliwie powinna być przedmiotem teoretycznej refleksji etycznej. Wszechobecna technologia cyfrowa jest również przestrzenią komunikacji, która urzeczywistnia się dzięki świadomym i wolnym działaniom człowieka. Cyberprzestrzeń stanowi nową przestrzeń wolności komunikacyjnej i nowych form uczestnictwa, oraz integralne miejsce działalności społecznej, wymaga zatem zarówno regulacji prawnych, jak i regulacji etycznych[401].

2.1.1. Konieczność etycznego wartościowania realnych działań w wirtualnym świecie

Aktualne badania ukazują zjawisko utożsamiania doświadczeń wirtualnych i rzeczywistych. Korelacja ta szczególnie mocno przebiega w odniesieniu do przemocy, agresji i seksualności człowieka zanurzającego się w cyberprzestrzeni. Zjawiska negatywne, występujące wirtualnie czy rzeczywiście, wywierają potężny wpływ, przykuwając uwagę i zapadając w pamięć. Wszystkie te procesy zachodzą automatycznie, gdyż są tak istotne dla przetrwania, że nie wymagają zbyt dużo myślenia i analizy[402]. Częste i długotrwałe uczestnictwo w rzeczywistości cyfrowej symulacji ułatwia przenoszenie negatywnych wzorców środowiska wirtualnego w realne życie. Miarodajne badania prowadzone przez zespoły naukowców potwierdzają, że oglądanie przemocy w świecie wirtualnym zachęca do stosowania jej w realnym życiu[403]. Realność świata wirtualnego polega na realnych decyzjach podejmowanych przez użytkownika znającego normatywność i wartościowanie określonych działań, a konsekwencje tych decyzji urealniają w rzeczywistości odpowiedzialność tej osoby.

Etyczna refleksja dotycząca zastosowań i uczestnictwa w cyberprzestrzeni niemal od początku towarzyszy jej rozwojowi. Od co najmniej kilkunastu lat zainteresowanie etycznym wymiarem zastosowań techniki cyfrowej widoczne jest ze szczególną mocą, co uznaje się za charakterystyczne dla drugiej fazy tzw. rewolucji komputero-

---

[400] Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, s. 1, (online), http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf. [18.02.2013].

[401] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 23.

[402] Por. B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000, s. 153.

[403] W. Orliński, *Przemoc w TV, przemoc w życiu*, Dodatek Nauka „Gazeta Wyborcza", 29.03.2002.

wej, czyli upowszechnienia się tej technologii na taką skalę, że stała się częścią większości codziennych działań ludzi i instytucji. Dotyczy to oczywiście także niemal wszystkich ról zawodowych profesjonalistów informacji i działań instytucji profesjonalnie zajmujących się gromadzeniem, przetwarzaniem, organizowaniem i udostępnianiem informacji naukowej, gospodarczej czy publicznej[404]. Każdy człowiek, który korzysta z nowoczesnych technologii do pracy, nauki czy zabawy zapewne zastanawia się nad swoim miejscem w tej globalnej wiosce. Bo będąc w cyfrowej przestrzeni, jesteśmy uczestnikami tego wirtualnego świata, różnica polega tylko na rodzaju i formie w nim przebywania[405].

Tadeusz Miczka podkreśla, że wraz z pojawieniem się rzeczywistości wirtualnej naruszona została zasada sprzeczności. Jeśli ten świat nie istnieje, ale istnieją jego skutki, to musimy się zastanowić nad koniecznością normatywnego wartościowania działań człowieka w wirtualnym świecie, skoro mogą one odnosić skutki w świecie realnym. Tak rozumiana teleobecność w świecie wirtualnym wywołuje w człowieku niektóre naturalne procesy fizjologiczne i mentalne. Oznacza to, że człowiek może znaleźć się w sytuacjach zupełnie dla siebie nowych. Takie zjawisko określa on, jako możliwość przesunięcia ontologicznego lub rzeczywistość przesuniętą ontologicznie[406].

Obecność w świecie cyfrowym wywołuje określone skutki. Przestrzeń oddziaływania cyberprzestrzeni nie jest moralnie neutralna, ale obejmuje zarówno pozytywne, jak i negatywne skutki, będące efektem zamierzonych działań człowieka. Jakość uczestnictwa bywa najczęściej określana poprzez jakość wywoływanych skutków. Niewątpliwie ciągle muszą być podejmowane badania konsekwencji uczestnictwa czy wręcz teleobecności człowieka w świecie cyfrowym. Powinny do nich należeć przede wszystkim analizy etyczne. W przestrzeni następstw teleobecności odsłania się szczególnie ważność kategorii odpowiedzialności człowieka za swoje działania w cyberprzestrzeni. Odpowiedzialność przeżywana w sferze wewnętrznej stawia człowieka w samym centrum moralności. Odpowiedzialność za działania wirtualne posiada więc w pierwszym rzędzie charakter etyczny, normatywny. Różnorodność funkcji i oddziaływań w rzeczywistości cyfrowej jest w sposób decydujący uwarunkowana decyzjami i wyborami człowieka, dlatego też nie można analizować przestrzeni skutków wirtual-

---

[404] Por. B. Sosińska-Kalata, *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej,* [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, M. Kocójowa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 139.

[405] Por. A. Osypiuk, *Etyka publikacji stron www,* [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna w Sieci,* dz. cyt., s. 121.

[406] Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa,* [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 24.

nych w sposób anonimowy i przedmiotowy, ale zawsze osobowo i podmiotowo, co wyraźnie wskazuje na wymiar etyczny cyberprzestrzeni i potrzebę jego analiz[407].

Krzysztof Trzęsicki w swoim artykule zwraca uwagę na bardzo ważny argument dotyczący odpowiedzialności wobec współczesnych osiągnięć technologii cyfrowych: „Im potężniejszym narzędziem ktoś dysponuje, tym bardziej powinien być odpowiedzialny za to, co czyni. Zatem, kto ma więcej wiedzy technicznej, tym więcej winien mieć wiedzy humanistycznej. (…) Dzięki wiedzy technicznej umie się stosować narzędzie, dzięki wiedzy humanistycznej umie się je stosować odpowiedzialnie”[408].

Ludzi łączy zasadnicze przekonanie, że technologia cyfrowa wpływa na świat ludzkich wartości. Etyki cyberprzestrzeni nie pojmuje się jako jakiejś nowej etyki. Ukazuje ona w świetle stałych i niezmiennych zasad etycznych moralne aspekty pracy informatyków oraz wykorzystania technologii cyfrowej. Zasady etyki pozostają stałe i niepodważalne bez względu na to, jakiej dotyczą dziedziny i do rozwiązywania jakich problemów są stosowane. W tym sensie nie ma różnicy między np. etyką lekarza i etyką dziennikarza, a etyką informatyka, czy po prostu człowieka. To, co różni, to zagadnienia moralne specyficzne dla poszczególnych obszarów aktywności zawodowej, czy życiowej. W wypadku cyberprzestrzeni ma się do czynienia nie tylko ze specyficznymi problemami twórców informatyki i specjalistów od jej zastosowań, lecz również z problemami etycznymi użytkowników systemów cyfrowych, jak również wymiarem etyczno-społecznym, z moralnymi aspektami oddziaływania technologii nie tylko na jednostki, lecz również na życie społeczne[409].

2.1.2. Etyczność jako integralna część cyberprzestrzeni

Duży stopień uczestnictwa antropologicznego współczesnego pokolenia w rzeczywistości cyberświata, wiąże się ze zmianą relacji społecznych, oraz powstaniem nowych formuł wieloaspektowej komunikacji[410]. Aktywna i złożona obecność człowieka w cyberprzestrzeni musi wiązać się z koniecznością określeń i dookreśleń norm regulujących na skalę globalną. Nie wystarczą liczne kodeksy czy regulaminy wewnętrzne administratorów poszczególnych aplikacji lub systemów. Wobec niezwy-

[407] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 23-24.
[408] K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci*, dz. cyt., s. 20.
[409] Por. tamże, s. 21.
[410] B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 86.

kłych możliwości cyberprzestrzeni z aplikacjami komunikacji[411] nieodzowne i najskuteczniejsze zawsze są normy etyczne ogólnoludzkie, oparte na niezbywalnym prawie naturalnym, oczywiście z uwzględnieniem specyfiki środowiska i zakresu świadomości uczestnika. Wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego mogą okazać się zbyt ogólne, krępujące wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki[412].

Najlepszym zatem rozwiązaniem jest normowanie skali osobistego uczestnictwa i relacji wobec cyberprzestrzeni właśnie za pomocą etyki, która w większości zupełnie wystarczy, jako wskaźnik i wyznacznik zachowań, solidarności, prawdy, sprawiedliwości społecznej. Równorzędnie należy podjąć pełną programową i wieloaspektową edukację i wychowanie, jako podstawy wyrabiania określonych etycznych i międzyludzkich postaw oraz zachowań w kontekście całej cyfrowej przestrzeni[413]. Dopiero ostateczne wydają się środki karno-prawnego przymusu czy narzucania politycznego określonych zachowań, które winny dotyczyć wyłącznie oczywistych i poważnych zagrożeń, jak cyberterroryzm, cyberprzemoc, cyberkradzież i cyberprywatność, oraz bezpieczeństwo najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni.

Powstają nowe pytania naukowe na tym polu badawczym, między innymi o skutki w świecie realnym funkcjonowania wartości np. treści ideałów, norm etycznych i prawnych[414] w kontekście choćby postaci cyberprzestrzeni, jaką jest rzeczywistość wirtualna. W związku z tym pojawiły się też nowe dylematy etyczne, które współczesne badania filozoficzne próbują uporządkować i zdefiniować. Współczesna etyka musi poszukiwać odpowiedzi na pytania związane ze sferą przechodzenia człowieka ze

---

[411] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepas (red.), dz. cyt., s. 79. „(…) środki masowej komunikacji w dużym stopniu zmieniły naszą rzeczywistość. Należy także zauważyć, że zmienił się sposób postrzegania tego świata, zmienić się musiały kategorie, za których pośrednictwem ten świat jest postrzegany. Głęboka transformacja dotyczy postrzegania czasu. To właśnie ona doprowadza do tego, że nasza wrażliwość bardziej przesycona jest obecnym <tu i teraz>, naciskającym z wszystkich stron nadmiarem, niż skupiona na rozciągniętym w czasie linearnym stawaniu się. Zmianę sposobu przeżywania czasu można zauważyć w różnych obszarach codzienności a pośrednio większości dziedzin życia, które w dobie globalizacji postindustrialnego społeczeństwa przeniosło się do obcej przestrzeni".

[412] Zob. *Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci*, dz. cyt.

[413] Zob. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody Mcluhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 26. „Dzisiejszej technologii cyfrowej potrzeba czegoś więcej. Owym <więcej> jest estetyka, *design*, psychologia, *cognitive science* (neurokognitywistyka), filozofia, socjologia, teoria mediów etc. Profesje niekomputerowe, w tym sztuka, mogą być bardzo pomocne w dziedzinie interaktywnych komputerowych instalacji, kreowania nowych interfejsów (między innymi multisensorycznych). Chodzi o krytyczne negocjowanie na polu sztuki, badanie nowych wartości, zagrożeń oraz potencji, jakie pojawiają się wraz z rosnącą rolą nowoczesnych technologii komputerowych i telekomunikacyjnych".

[414] Zob. M. Nowak, *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, (online), http://www.ebib.info/2010/113/a.php?nowak, [22.03.2013].

świata realnego do wirtualnego, pytać o granice odpowiedzialności użytkownika cyberprzestrzeni za czyny i decyzje podejmowane na granicy interfejsu[415].

Odrębnym w dyskusji, szczególnie w kontekście negatywnych doświadczeń społecznych, jest aspekt anonimowości – a raczej w dobie możliwości informacyjno-technicznej cyberprzestrzeni pozornej anonimowości – wobec odpowiedzialności za wartości i godność człowieka, kodeksu zachowań i normatywności opartej na sprawiedliwości i prawdzie. Wiele dylematów normatywnych powstaje na granicy świata realnego i wirtualnej rzeczywistości, która stanowi atrakcyjny i mocno angażujący element cyberprzestrzeni, jej plastyczności. To próby łączenia technicznego pojęcia cyberprzestrzeni z rozumieniem filozoficznym czy psychologicznym wirtualnej rzeczywistości, lub rozstrzygania zjawisk w niej zachodzących w odniesieniu do godności osoby i solidarności społecznej, prowadzą często do nieścisłości, gdyż wirtualność to określenie odnoszące się do nierealności wręcz sztuczności wobec zmysłów i percepcji ludzkich, do nierealnych pojęć, które próbujemy zrozumieć opierając się na definiowaniu podobieństw w mierzalnej realności. „Charakteryzując rzeczywistość wirtualną, musimy pamiętać o tym, że charakteryzujemy przybliżenia właśnie, stany niepełne, wzmożone, podobne i wymykające się pełnej konkretyzacji. Jednak najważniejsze jest to, że chodzi o przybliżenia, które nie tylko stanowią rezultat słabości ludzkiego umysłu i niedoskonałości techniki, ale są zawsze (poza stanami chorobowymi) rozpoznawane przez użytkowników multimediów, jako zjawiska nie całkiem sprecyzowane, jako mniej więcej dokładne, i są przez nich świadomie traktowane dwojako; jako miejsca i światy, oraz jako sztuczne prototypy prawdziwych miejsc i światów”[416].

Dziedziny takie jak: technika, fizyka, matematyka czy informatyka określają precyzyjnie możliwości, a nawet granice, działania w obrębie urządzeń sterowanych określanym programem. To na tym poziomie powstaje istotny problem badawczy: na ile wywoływane wyobrażenia, na wiele sposobów pobudzone zmysły, mają wpływ na konkretną osobę i na jej postępowanie w realnym świecie. Trzeba wziąć pod uwagę także złożoność wartości duchowych i społecznych, kultury, wychowania, odniesienia naukowego, zdolności percepcji rzeczywistości, wyobraźni, uczuciowości i emocji, czy właściwości poznawczych przestrzeni, obrazu oraz dźwięku itp. Pozostaje ocena skutków tych zachowań, sytuacji i wyborów z nimi związanych w odniesieniu do wcześniejszego wpływu przebywania w świecie wartości odrealnionych w cyberprzestrzeni

[415] Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 88.
[416] Tamże, s. 14.

do norm świata realnego[417]. Osoba, jako samodzielnie myśląca i suwerenna w swych decyzjach, porusza się w obrębie konkretnych rzeczywistych wartości oraz zasad, i z nich może być rozliczana. To ona odpowiada moralnie, etycznie i prawnie, jeżeli jest w pełni świadoma swych praw i obowiązków oraz sankcji z nimi związanych.

Wirtualność, jako rzeczywistość oddziałująca na określone, stopniowo coraz większe ilości zmysłów, określa także świat możliwości cyberprzestrzeni, który jest stworzony przez człowieka, jako np. aplikacje programową przekształconą z sygnału w postaci cyfrowej w urządzeniu końcowym – interfejsie, na sygnały i bodźce zmysłowe odbieralne przez nas realnie i czasem niepowtarzalnie. np. na monitorze komputera, w słuchawkach czy głośnikach, specjalnych goglach, czy wręcz pełnych symulatorach środowiska rzeczywistego np. kabinach rzeczywistego samolotu czy samochodu, a nawet w kombinezonie. Wirtualność angażuje zmysły człowieka i pobudza wyobraźnię, uczucia i wartościowanie do stworzenia w konsekwencji nierealnego świata, a tym samym odrealnionych potrzeb, możliwości i wartości np. niczym nieograniczonej wolności, która w realnym świecie uwzględnia wolność drugiego człowieka oraz społeczeństwa, a w kontekście godności wskazuje miłość, jako główną determinację działań. Sami zauważamy, że nadmierne czy niewłaściwe poruszanie się po meandrach niezbadanej cyberprzestrzeni, może stać się dla nas uzależniające i zagrażające.

Cyberprzestrzeń, jako rzeczywistość poruszania się osoby i społeczeństwa, definiuje na nowo pojęcie solidarności narodowej, wartości patriotyzmu, przywiązania do Ojczyzny czy wręcz kultury i tradycji, która przekształca się i zanika w zjawisku globalnej wioski, jak przewidywał Marshall McLuhan[418] na rzecz nowych pojęć, jak cyberkultura, cybertradycja, itd. Nastręcza to wielu problemów, choćby dla unifikacji relacji międzyosobowych, tożsamości każdej osoby, rozróżnienia dobra i zła, prawdy i kłamstwa, własności, prywatności. „Pojawiające się tu nowe fenomeny to m.in. nowe cybertożsamości, dotąd nieznane formy i stopnie postrzegania, nowy dostęp do prawdy i kłamstwa, do bycia i niebycia, nowe obrazy prywatności i tego, co publiczne, nowy dostąp do cielesności, emotywności i osobowości”[419].

W cyberprzestrzeni mamy do czynienia ze zmysłowym postrzeganiem, co zresztą jest naturą człowieka, bo pozwala mu rozpoznawać procesy i działania w otaczającym go środowisku, wprowadza kolejne zagrożenia i zmiany. Trzeba zadać sobie

---

[417] Zob. A. Rodziguez Luńo, *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, dz. cyt.

[418] Zob. M. Sokołowski (red.), *Definiowanie McLuhana media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, ALGRAF, Olsztyn 2006.

[419] H. Badura, *Etyczne aspekty światów wirtualnych w kontekście Unii Europejskiej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 127.

pytanie, czy człowiek, któremu współcześnie proponuje się budowanie na emocjach, uczuciach, zmysłach i chwilowości w cyberspace, może tak naprawdę zbudować coś trwałego w świecie realnym. Wielkość oddziaływania, czyli ilość zaangażowanych – a raczej oszukanych – zmysłów jest tak obecnie rozwinięta, że przechodzenie z wirtualnej rzeczywistości do świata realnego jest problemem natury biologicznej, etycznej, moralnej, psychologicznej, a nawet prawnej. Oprócz oczywistych dobrodziejstw może to stanowić spory problem współczesnego społeczeństwa. Całkiem realnie postrzegane czyny w cyberprzestrzeni nie muszą wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych, moralnych i etycznych, a pośrednio wpływają nieuchronnie na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie. Ta realność przemieszcza swoich uczestników wewnątrz informacji. Wrażenie występujące podczas oglądania obrazów staje się wrażeniem występującym podczas przebywania w miejscu[420].

Jednym z najistotniejszych następstw, jakie niesie za sobą korzystanie z cyberprzestrzeni, jest odrealnienie decyzji i czynów, co wiąże się z nadmiernym funkcjonowaniem w świecie nierealnym, z brakiem odpowiedzialności, wolnością, nieograniczoną nadludzka mocą, i nierealnymi możliwościami rozwiązania zadań i problemów stawianych przed uczestnikiem wirtualnej przygody. Taka sytuacja w zetknięciu z ekstremalnymi lub nagłymi sytuacjami powiązanymi z emocjami w życiu realnym, powoduje, że reakcje wyćwiczone wobec świata wirtualnego, są nieadekwatne do rzeczywistości i często skutkują nieodwracalnymi i poważnymi konsekwencjami w już realnych warunkach[421]. „Rzeczywistość wirtualna i to, co się w niej będzie działo, powodowane przez wolę i pragnienie samego człowieka, jako użytkownika (…) będzie się rozgrywało, co prawda w rzeczywistości nie w pełni realnej, lecz zarazem powodującej dla działającego realne następstwa”[422].

Coraz częściej pojawiają się uzależnienia od zachowań i działań w wirtualnych społecznościach, uwalniają się różne pragnienia zmysłowe powodowane pewnością anonimowości. Nieznane są jeszcze obecnie skutki nieograniczonej komunikacji także zdrowotne (telefonia komórkowa), na które np. młody organizm i nieuformowana, niedojrzała psychika nie jest gotowa. Nadmierne uczestnictwo w technologiach cyfrowych powoduje narastanie problemów z samooceną i samokontrolą, a nawet samoświadomo-

---

[420] Por. P. Vidali, *Esperienza e comunicazioneneinuovi media*, [w:] *Le nuove tecnologie della comunicazione*, E. G. Bettetini, F. Colombo (red.), Bompiani, Milano 1993, s. 322.

[421] Por. Konferencja szkoleniowa dla rodziców, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Mit czy rzeczywistość?*, (online), http://www.podstawowa6.pl/mit.pdf, [15.02.2012].

[422] A. Kiepas, *Etyka w zinformatyzowanym społeczeństwie – nowe problemy i wyzwania*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 171.

ścią, która domaga się odniesień normatywnych w nowej rzeczywistości. Na przykład, pozory anonimowości stają się pokusą do działań, które w świecie realnym pociągałyby za sobą skutki prawne, czy wręcz tragiczne konsekwencje społeczne[423].

Wielu ludzi jeszcze nie zdaje sobie sprawy z pełnych i faktycznych działań konstruktora, moderatora, właściciela czy zarządcy technologii, z której korzystamy, jego możliwości niespotykanej do tej pory kontroli, manipulacji i niesankcjonowania prawa do prywatności wobec całych społeczności. Warto tu zaznaczyć poważny problem wykluczenia cyfrowego, które staje się drugą stroną realności społeczeństwa postindustrialnego i jest konsekwencją szybkiego, ale nierównego rozwoju technologicznego. Kontrola najmniejszego nawet działania w cyberprzestrzeni, podsłuch, śledzenie, gromadzenie i wykorzystywanie informacji, ograniczenie wolności całych społeczeństw i narodów, totalitaryzm w cyberprzestrzeni, cyberterroryzm, działania crakerów, to tylko część już znanych zjawisk towarzyszących uczestnictwu w świecie cyfrowym[424]. To przykłady nieetycznych działań wobec poszczególnych osób i całych społeczeństw, które powinny także stanowić treść badań naukowych i ustawodawczych zabezpieczających zasady równości i wolności. „Wiele nowych problemów natury etycznej pojawiło się wraz z rozwojem technik multimedialnych i wraz z wkraczaniem człowieka w rzeczywistość wirtualną. Skutki te są specyficzne i trudne do przewidzenia. Przestępstwo w rzeczywistości wirtualnej nie jest tym samym, czym jest w normalnej rzeczywistości, lecz jego skutki mogą być podobne. Coraz częściej jednostka stawiana bywa w sytuacji, w której brak jasnych norm, odpowiednich wartości czy też ram instytucjonalnych regulujących zachowania i działania”[425].

Aplikacje cyberprzestrzeni funkcjonują w przestrzeni społecznej, wypełniając w niej różne zadania i funkcje, wynikające z ich społecznej misji i odpowiedzialności. W ten sposób wpisują się lub, zostają włączone w strukturę sprawiedliwości i odpowiedzialności społecznej, wspomaganą przez etykę społeczną. Społeczny wymiar komunikacji w cyberprzestrzeni sprawia, iż etyka cyfrowego uczestnictwa staje się integralną

---

[423] Por. A. Latawiec, *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego,* [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 53. „Wyraźnie zjawiska wirtualności doświadczamy w przypadku np. czatów, czyli wirtualnych spotkań, w których świat jest kreowany w danym momencie, tu i teraz, które są obrazem potrzeb, często nieosiągalnych. Dają one pozory anonimowości, wybór zaś odgrywanych ról może dotyczyć zarówno zawodu, jak i płci czy wykształcenia. I blogi, i czaty stwarzają fałszywe poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń. Przynoszą ułudę spełnienia. Ich weryfikacja jest trudna, ale możliwa głównie w ramach spójności logicznej formułowanej wypowiedzi, a także na podstawie analizy przechowywanego przez adresata archiwum”.

[424] S. Sowiński, „Więź” 2005, nr 7, (online), http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan_pawel_ii_solidarny, [21.04.2013].

[425] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji,* [w:] *Człowiek a światy wirtualne,* dz. cyt., s. 77.

częścią etyki społecznej. Zasady etyki społecznej otrzymują w obszarze mediów nowe znaczenie, uzyskując charakter zasad etyki cyberprzestrzeni i pomagając rozwiązywać podstawowe problemy teleobecności o charakterze etycznym. Problemy te dotyczą między innymi takich zagadnień, jak: sprawiedliwość i dobro wspólne; zasada sprawiedliwości w dostępie do sieci; zasada odpowiedzialności za dobro wspólne; solidarność i odpowiedzialność społeczna w sprawiedliwym podziale dóbr kultury w świecie cyfrowym; cyberprzestrzeń w służbie integralnego rozwoju wspólnoty ludzkiej; troska o zachowanie wartości ludzkich kultur; promocja kultury otwartości na wartości uniwersalne ludzkiej wspólnoty; troska o pokój i harmonię współpracy między narodami.

Cyberprzestrzeń funkcjonuje w społeczności, kształtowanej przez różne struktury, systemy, subsystemy społeczno-kulturowe oraz procesy cywilizacyjne, dlatego istnieje potrzeba racjonalnej refleksji etycznej nad jej wartością, zarówno w kontekście jej wpływu na świat cyfrowy, jak i w kontekście integrującej roli platformy etycznej dla różnorodności. Rozwój cywilizacji informatycznej, będącej skutkiem tych procesów, stawia etykę wobec nowych wyzwań, którym może sprostać integralna etyka cyberprzestrzeni o uniwersalnym charakterze zasad i globalnej możliwości zastosowania[426].

[426] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 24-25.

2.1.3. Wirtualne dobro i zło w realnym podmiocie

Człowiek dąży do poznania prawdy, do poznania rzeczywistości, do rozróżnienia dobra od zła. Realizuje to w rzeczywistości, która go otacza, tzw. realnej[427]. Jednakże sam tworzy rzeczywistość wirtualną, w którą coraz głębiej wchodzi przez tzw. teleobecność. To odrealnienie percepcji rzeczywistości i realności, tak jak w świecie rzeczywistym, z użyciem środków technologicznych, niesie ze sobą określone skutki, konsekwencje podejmowanych w niej decyzji. „Człowiek żyje, więc jakby w dwóch światach – twardym (empirycznym, fizykalnym, sprawdzalnym) oraz miękkim (myślnym, informacyjnym, ideologicznym, religijnym). Nie da się bez złych skutków ignorować pierwszego świata jego praw (np. grawitacji). Nie da się uniknąć fizykalno-fizjologicznych wymiarów życia człowieka. Nie można jednak lekceważyć owego miękkiego świata, który nie jest w stanie zastąpić ani wyprzeć świata pierwszego. Jednakże ludzie żyją w nim jak w realu, bo jest on dla nich, choćby przez oddziaływanie, faktyczny”[428].

Według Pierre Levy’ego wirtualność w ujęciu filozoficznym „jest tym, co jest potencjalne, a nie istnieje jako akt”[429]. W ujęciu ogólnym wirtualność kojarzy się z nierzeczywistością, abstrakcją, jako przestrzeń zapośredniczoną technologią informacyjną, w której uobecniają się wirtualne byty, niedostępne do człowieka w ich cyfrowym, abstrakcyjnym wymiarze, uaktualniające się jednak przez interfejs w wymiarze dostrzeganym zmysłami[430]. „Świat elektroniczny jest światem człowieka zdolnym przyjąć wnoszone tam człowieczeństwo, zawiera ludzkie emocje, uczucia oraz wartości duchowe”[431].

Karol Wojtyła podkreśla istotę bycia dobrym lub złym, określając ją jako wartość zależną od konkretnych czynów i wyborów człowieka. „Wartości moralne – dobro i zło – stanowią nie tylko wewnętrzną właściwość ludzkich czynów, ale mają również to do siebie, że człowiek właśnie, jako osoba poprzez te moralnie dobre lub złe swoje czyny sam staje się dobry lub zły”[432]. Michał Drożdż, w swoim opracowaniu, próbuje wydobyć dobro z „medialnego cienia”, definiuje dobro, jako przedmiot woli zobiekty-

---

[427] Por. K. Wojtyła, *O kierowniczej lub służebnej roli rozumu w etyce*, [w:] „Roczniki Filozoficzne KUL”, 1958, t. VI, z. 2, s. 31.

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

[429] P. Levy, *Drugi potop*, dz. cyt.

[430] Por. M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

[431] M. Sidey, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, dz. cyt., s. 151.

[432] K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 16.

wizowany racjonalnie. „Proces kształtowania się normatywności, ukazującej prawdę o dobru, wskazuje na ścisłe współdziałanie rozumu i woli. Rozum ujmuje dobro zarówno w sensie teoretycznym, odkrywając jego obiektywną prawdę, jak również w sensie praktycznym, ukazując je jako cel działania człowieka”[433].

Stale rozrastający się obszar cyberprzestrzeni, przenikającej do świata człowieka, oraz wzrost znaczenia jej oddziaływania, wprowadzają do ludzkiego życia nową jakość, powodującą budowanie coraz mocniejszych relacji pomiędzy człowiekiem i przestrzenią cyfrową. Człowiek w cyberprzestrzeni staje się zależny od nowego technologicznego otoczenia, które tworzy się obok i ma coraz większe znaczenie dla jego działań. Osoba wchodząca w relację z wirtualną rzeczywistością w pewnym stopniu uzależnia od niej własną aktywność, koegzystuje ze środowiskiem elektronicznym w różnych jego obszarach i kreuje własną egzystencję, przynależąc do środowiska technologicznego. W środowisku wirtualnym ludzka aktywność może uzyskiwać inny wymiar i znaczenie, niż w realności. Z kolei nastawienie do rzeczywistości świata realnego może podlegać kształtowaniu przez zakres i stopień związków człowieka ze środowiskiem cyfrowym.

Powiązany z technologią człowiek z jednej strony uzyskuje nieosiągalne w inny sposób możliwości, z drugiej strony przesuwa lub zatraca, przynależne pierwotnie do realności, pewne zachowania i związki, oraz może zmieniać własne poczucie rzeczywistości. Cyberprzestrzeń może angażować człowieka emocjonalnie ukierunkowywać intencjonalność, angażować przeżywanie rzeczywistości wirtualnej[434]. „Wirtualne realis jest przestrzenią, do której można wnieść lęk, gniew, złość, szyderstwo, przestępstwo, maski strachu, cynizmu i zagubienie. Wirtualne realis jest również miejscem, w które można wnieść radość, spokój, ciepło, miłość, piękno, odpowiedzialność, entuzjazm. W cyberprzestrzeni można emanować lękiem i symulakrą tożsamości. Można jednak równie dobrze emanować radością, dobrocią i prawdziwą tożsamością”[435].

Trzeba zauważyć, że cyberprzestrzeń, jako technologia ze swoją prezentacją w sposób wirtualny, potrzebuje normatywności i aksjologii oraz deontologii, ponieważ udział w niej niesie dla uczestnika w świecie realnym zagrożenia, ale i wartości, które umiejętnie trzeba wydobyć. „Technika bez etyki musi prowadzić do katastrofy, podobnie jak etyka bez techniki (…), gdyż technika jest ciałem, a etyka duszą kultury. Tu leży

---

[433] M. Drożdż, *Wydobyć dobro z medialnego cienia*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 20.

[434] Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 7.

[435] M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

ich przeciwieństwo i ich pokrewieństwo. Od etyki zależy bowiem, czy technika prowadzi człowieka do nieba, czy też do piekła”[436]. Uczestnictwo człowieka w cyberprzestrzeni jest także uczestnictwem w prezentacji wartości dobra, ale i przyjmowaniem, nawet pobieżnie, zła, które burzy system wartości i norm w świecie realnym, zakłóca proces prawidłowego rozróżniania, a czasem rozmywa całkowicie prawdziwość rzetelnego osądu zachowania w cyberświecie i postępowania w rzeczywistości.

Nowe technologie, niektóre jeszcze nieprecyzyjnie nazywane i określane, powodują, że najczęściej użytkownicy nie potrafią prawidłowo ich rozumieć pod względem celowości konsekwencji oraz rozumienia relacji człowiek – technika. „(…) Człowiek współczesny żyje w świecie <informacji totalnej>, która zmienia jego środowisko fizyczne i kulturowe. Należy podkreślić, że technologia informacyjna sama w sobie nie jest ani pozytywna, ani negatywna. Ona dopiero stwarza możliwości osiągania różnorodnych rezultatów, natomiast to, które z nich zostaną wykorzystane, i w jaki sposób, zależy przede wszystkim od systemu wartości i aspiracji społecznych”[437]. Potrzebne jest, zatem wytworzenie modelu uzasadnionych, rozumnych, konsekwentnych i uprawnionych zachowań człowieka, jako osoby, czyli całości duchowo-cielesnej, względem produktu i wytworu myśli technologicznej otaczającego nas współcześnie świata.

Nieodzowne staje się określenie rzeczywistości, w której będziemy próbowali się poruszać w sposób naukowy w odniesieniu do konsekwencji wynikającej z relacji osoby i jej działania w określonych warunkach i systemów wyborów[438]. „Doświadczenie interaktywne i uczestniczenie w cyberprzestrzeni to zjawiska progowe. (…) Z jednej strony, bowiem mamy techniczny, realnie istniejący system zbudowany z odpowiednich urządzeń i programów, z drugiej – jego metaforę, miejsce spotkania i dyskursu człowieka oraz maszyny”[439].

---

[436] R. N. Coudenhove-Calergi, *Apologie der Technik*, Leipzig 1922, s. 67-68, cyt., [za:] *Człowiek wobec dylematów filozofii techniki*, A. Kiepas, Gnome, Katowice 2000, s. 88.

[437] G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 70.

[438] K. Wieczorek, *Inkontrofantomatyka, czyli filozofia spotkania w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 66. „Udziałem człowieka, nawiązującego relację z drugim za pośrednictwem urządzeń generujących środowisko wirtualne, będzie, zatem, nieuchronne wystawienie się na działanie czynników modyfikujących i przekształcających go wewnętrznie, mających swe źródło w specyfice owego środowiska. (…) Bądźmy spokojni, natura osoby ludzkiej jest dostatecznie mocno ugruntowana w jej bytowej strukturze, byśmy mieli się obawiać, że w człowieku – pod wpływem spotkania z maszyną – mogłaby się dokonać radykalna zmiana substancjalna. Realnie natomiast rysuje się przed nami możliwość daleko idących przekształceń substancji kulturowych więzi między uczestnikami wirtualnej komunikacji”.

[439] B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 85.

W badaniach etycznych, a szczególnie dotyczących postępowania człowieka i odpowiedzialności za jego czyny[440], należy uwzględnić wcześniejsze założenia i cele projektanta – demiurga cyfrowego świata. To jego projekt – zapis cyfrowy, czy też odpowiednie zaprogramowanie urządzenia lub zarejestrowanie odpowiednich treści (dobrych lub złych w sensie moralnym) – powoduje, że odbiorca na określonym poziomie interakcyjnym musi podjąć decyzję, czy wkracza w ten świat wartości, czy wybiera bezwartościowe, czy wręcz destrukcyjne treści. „Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste”[441].

2.1.4. Przekraczanie granic realności jako wyzwanie dla etyczności

W poznawaniu przekazu rzeczywistości wirtualnej należy zwrócić uwagę na podstawową zasadę funkcjonowania świata cyfrowego, w świetle której rzeczywistość prezentowana przez interfejs, pomijając reguły programowe i techniczne konstruowania tej rzeczywistości, jest obrazem rzeczywistości, jest swoistym rodzajem zapośredniczonej cyfrowo interpretacji realnego świata. Technologie cyfrowe, posługując się coraz doskonalszymi formami, stwarzają wręcz iluzję uczestnictwa w realnych wydarzeniach. W ten świat wirtualny, iluzoryczny wciągani są uczestnicy. Niektórzy z nich, zwłaszcza ci bezkrytycznie konsumujący rzeczywistość wirtualną, przyjmują przekazywany im obraz świata wirtualnego, jako tożsamy z rzeczywistością[442]. „Jednym ze skutków zafałszowania obrazu świata jest iluzja odbiorcy, jakoby uczestniczył w rzeczywistości, która jest mu przekazywana. Taki obraz w konsekwencji wyobcowuje go od realnego życia”[443].

Jedną z podstawowych metod właściwego dekodowania cyberprzestrzeni jest poznawanie reguł selekcji oraz interpretacji, które były stosowane w procesach programowania i prezentacji za pomocą określonego interfejsu. Odbiorca, który nie dysponuje takim narzędziem dekodowania wirtualnych treści, może nie tylko fałszywie odbierać

---

[440] Zob. T. Hagen, *Etyka czynu*, (online), http://pl.shvoong.com/humanities/philosophy/1767823-etyka-czyn-ludzki/#ixzz1RbVS1Vlo, [25.04.2013].

[441] E. Reith, *Cultural Formation in Text. Based Virtual Realities*, (online), http://www.parcftp. xerox.com/, [04.04.2013].

[442] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 189.

[443] Z. Sareło, *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2000, s. 111.

prawdziwe przestrzenie, ale też łatwo może ulegać procesom zamierzonej manipulacji[444].

Wytworzone sztucznie środowisko wirtualne może mieć ogromny wpływ na człowieka, na jego funkcjonowanie w przestrzeni wartości, na podejmowane rzeczywiste wybory i decyzje, co za tym idzie realne życie. Dojrzały człowiek, mający pełną świadomość swojej wartości i godności, nie może tłumaczyć skutków swoich zachowań i wyborów w realnym życiu społecznym, jako naznaczonych wpływem cyberprzestrzeni. Jednak najczęściej nierozważne i nadmierne korzystanie z tego niezwykle aktywnego i mocno angażującego nośnika powoduje, że odbiorca – uczestnik może mieć ograniczoną możliwość naturalnej, dobrej oceny rzeczywistości, a zatem i możliwość w pełni odpowiedzialnego podejmowania decyzji. Odbiorca może się zachowywać podobnie jak po zażyciu środków halucynogennych, odurzających, czy też po nadmiernym spożyciu alkoholu. „Badacze piszą więc dużo o upowszechnianiu się <narkotycznego> podejścia do realności, przez co rozumieją akty poznawcze będące rezultatami uzależnienia się ludzi od technologicznej konsumpcji, intertekstualności i interaktywności. Można określić te uzależnienia, jako formy narkolepsji, zapadania się w <sen> czy przenoszenia do innego świata, bez względu na konkretną sytuację, w której się użytkownicy multimediów znajdują”[445].

Nowe technologie są to środki technologiczne, dostarczające wielu różnych wrażeń nie tylko wzrokowych i słuchowych, ale także oferujące emocjonalne zaangażowanie w czasie korzystania z nich. Możliwości, jakie oferują w postaci interakcyjności i multimedialności przebywania w wirtualnym świecie, powodują uzależnienie się od nich. Od najmłodszych po najstarszych użytkowników to zanurzenie powoduje odrealnienie funkcjonowania w świecie rzeczywistym, a zatem zaburzenie prawidłowej oceny sytuacji i podejmowanych działań oraz wyborów w świecie rzeczywistym, w którym użytkownik powinien funkcjonować według różnych form realnej normatywności. „Przedstawiciele młodego pokolenia traktują często rzeczywistość wirtualną na równi ze światem realnym. (…) W świecie rzeczywistym możemy chronić dziecko i przestrzegać je przed przewidywanymi realnymi niebezpieczeństwami. W świecie wirtualnym natomiast czyhają na dziecko niebezpieczeństwa trudne do wykrycia. Jednym

[444] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 189.

[445] T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek, a światy wirtualne,* dz. cyt., s. 25.

z najczęstszych zagrożeń jest uzależnienie, którego głównymi oznakami są: ilość czasu jaki dziecko spędza przed komputerem, oraz społeczna izolacja dziecka”[446].

Komputer, a w nim wirtualna rzeczywistość, oraz połączenie z Internetem, są bardzo przydatne w wykonywaniu rozmaitych zadań. Niewątpliwie służą wszechstronnemu rozwojowi edukacyjnemu, zawodowemu, rozrywce, ale również przyczyniają się do zniewolenia i destrukcji użytkownika. Technologiczna euforia w obliczu wynalazków, wręcz uwodzenie coraz bardziej nowoczesnymi rodzajami multimediów, spowodowała osłabienie czujności, niedocenianie, a nawet świadome ignorowanie bliskich i odległych potencjalnych skutków. Problemy, które rodzą się w związku z cyberstrukturalizację społeczeństwa, dotyczą wszystkich kwestii związanych z zagrożeniami powodowanymi przez nowe technologie[447].

Żeby można było, w sensie normatywnym, poruszać się w cyberprzestrzeni, konieczne jest odniesienie się do znanych pojęć już funkcjonujących w świecie realnym. Podobnie jak w świecie realnym wyróżniamy różne rodzajowo elementy, pozwalające go odczytywać, np. przestrzeń zamieszkiwania, prywatna, intymna, władza i administracja, handel, transport, produkcja, kultura, pamięć historyczna, rozrywka, edukacja, nauka, badania, tak w świecie wirtualnym ten ład przestrzeni i wartości jest w takiej postaci nieosiągalny, różne jej postaci są ze sobą przemieszane. Jak pisze Kazimierz Krzysztofek: „cyberprzestrzeń zasiedlają ludzie, więc, aby ją oswoić, odwołują się do znanych sobie pojęć i symboli, czerpanych z przestrzeni realnej”[448]. Zatem cyberprzestrzeń jest określana przez symbole, co oznacza, że ich odczytywanie jest zarazem produkowaniem, infinitywnym namnażaniem tych symboli[449].

Każdorazowe zanurzenie w cyberprzestrzeni jest przekroczeniem granic realnej normatywności, zatem stanowi wezwanie dla współczesnej etyki. Uczestnictwo, czy wręcz teleobecność, wywołuje liczne dylematy w racjonalnym i wartościującym poruszaniu się w świecie wirtualnym. Jak wypracowane przez wieki normy etyczne świata, w którym funkcjonuje człowiek, dość precyzyjnie określają system wartości, tak w cyberprzestrzeni „płynnej i plastycznej”, chwilowej, opartej na symbolice, zależnej od kreatora świata wirtualnego, budowanie normatywności etycznej staje się wielkim wy-

---

[446] J. M. Biernat, *Wychowanie do korzystania z mediów*, (online), https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:RqCyK5P5TLIJ:www.szkolap6.nazwa.pl/pliki/publikacje/wychowanie%2520do%2520korzystania%2520z%2520mediow.doc, [25.04.2013].

[447] Por. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni,* [w:] *Patologie społeczne*, M. Jędrzejko (red.), WSH, Pułtusk 2006, s. 84-85.

[448] K. Krzysztofek, *Wirtualna reterytorializacja, czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, J. Kurczewska (red.), Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2008, s. 393.

[449] Por. tamże, s. 393.

zwaniem, a liczne dylematy etyczne muszą zostać „ucywilizowane" przez wypracowanie stabilnych zasad poruszania się w świecie wirtualnym. Proces badawczy normatywności etycznej w świecie wirtualnym z uwzględnieniem badania praktyk komunikacyjnych musi ulec przeformułowaniu, uwzględniającemu nowe, wcześniej nieobecne, formy i obszary egzystencji generowane postępem technologicznym. Zadaniem filozoficznej refleksji w zakresie etyki jest wytworzenie nowych narzędzi poznawczych, służących analizie tych zjawisk i form bytowania człowieka w technologicznie wykreowanej nowej formie rzeczywistości. Nowe formy cyberobecności w sferze normatywnej nie unieważniają dotychczasowych form aktywności człowieka, lecz wskazują nowy, otwarty i nieokreślony do końca wymiar kreujący nową przestrzeń jego istnienia[450]. „Stare pojęcia i narzędzia znienacka ujawniają swą bezużyteczność. (…) podlegamy translokacji z rzeczywistości dnia wczorajszego"[451].

Obecnie człowiek dzięki technologii cyfrowej przekracza granice, które do tej pory stanowiły świat rzeczywisty, nie pozorny, czy potencjalny, tylko z realnymi skutkami. To na pograniczu, niejako interfejsie, powstają problemy natury normatywnej, wartościującej etycznie czy moralnie. Pozorność i chwilowość świata cyfrowego stanowi problem dla pełnego i prawidłowego rozumienia, poznawania i umiejscawiania w takich samych normach zachowań i ocen postępowania, jak w świecie realnym.

2.1.5. Świadomość i wolność w determinizmie wirtualności

Wszelkie procesy funkcjonowania człowieka w sferze współczesnej technologii informacyjno-komunikacyjnej budzą pytania o świadomość i wolność oraz jej postrzeganie przez uczestnika wirtualności. W kontekście technologicznego rozumienia wirtualności powstaje pytanie o wolność uczestnika i jego aktywność, która z oczywistych powodów wydaje się podlegać ograniczeniu wyznaczonemu przez algorytm oprogramowania. Zatem determinizm wirtualności, w sensie technicznej jego realizacji, możemy określić, jako z góry zaprogramowany. Jego uczestnictwo jest określane dokładnie nakazami sekwencji i algorytmu programu[452].

---

[450] Por. E. Struzik, *Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 97.

[451] R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, dz. cyt., s. 7.

[452] Por. P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 400.

Uczestnik-odbiorca rzeczywistości wirtualnej nie jest bierny i ma pełną swobodę interpretacyjną, może podejmować decyzję dotyczącą wyboru jednej lub wielu możliwych opcji, powodując złudne poczucie wolności. Od strony technicznej, możliwości oprogramowania oferują obliczalne wersje możliwych decyzji czy dróg rozwiązywania problemów. Oznacza to techniczne ograniczenie możliwości wolności rozumianej popularnie, jako dowolność wyboru i decyzji. Determinizm wirtualności wprowadza świadomość użytkownika w nowe obszary, zaburzając tym samym jego poczucie wolności. Te procesy odrealnienia narzucane przez technologiczne uwarunkowania komunikacji zapośredniczonej przekształcają czas i przestrzeń, wprowadzając element powszechnej delokalizacji, hiperprędkości transmisji. Kreują one egalitarny charakter komunikacji, znoszą bariery społecznego wyobcowania, dając do dyspozycji całe spektrum różnorodnych możliwości komunikacyjnych i uczestnictwa. Uczestnik realizuje swoje potrzeby i poczucie wolności w różnych formach technologicznej teleobecności, nowych formach czasu i przestrzeni[453].

Internet i telefonia cyfrowa, jako aplikacje komunikacyjne oraz rzeczywistość wirtualna cyberprzestrzeni, są metaforą, etycznie dwuznaczną. Z jednej strony sieć budzi pozytywne skojarzenia, jako przestrzeń wolności, społeczności wolnych ludzi, którzy budują wspólnoty komunikacyjne. Intersubiektywność, kolektywna inteligencja prowadzi do wzajemnego porozumienia jednostek bez przymusu i nakazu. Społeczności same sobie projektują własne społeczeństwa i nowe tożsamości. Z drugiej strony wirtualność może oznaczać matnię, niejasne struktury, niezrozumienie zasad czy norm[454].

Pierre Levy w raporcie pt. *Drugi Potop* wskazuje na fakt, iż wirtualność oprócz kilku znaczeń może być rozumiana również, jako cecha rzeczywistości, a także pod względem technicznym, ogólnym i filozoficznym. Wirtualność z punktu widzenia filozofii – wirtualne jest to, co istnieje potencjalnie, a nie jako akt, jest to dziedzina przyczyn i problemów dążących do rozwiązania przez aktualizację. Wirtualność wyprzedza wirtualną lub rzeczywistą konkretyzację. W tym ujęciu wirtualność jest bardzo ważnym wymiarem rzeczywistości. Wirtualność, jak pisze Pierre Levy, nie jest zaprzeczeniem rzeczywistości, ale aktualności. Wirtualność i aktualność są jedynie dwoma sposobami rzeczywistości. Dalej zauważa, że „wirtualny" oznacza nieuzależniony od konkretnego miejsca lub chwili, za to zdolny do wielu konkretnych przejawów w różnych momen-

[453] Zob. M. Kamińska, *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformułowania tożsamości usieciowionych,* [w:] *Dylematy wielokulturowości*, W. Kalaga (red.), Universitas, Kraków 2004, s. 336-337.

[454] Por. K. Krzysztofek, *Wirtualna reterytorializacja, czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, dz. cyt., s. 394.

tach i w określonych miejscach. Tak więc wirtualność jest bazą niekończących się możliwości i aktualizacji, przy czym wirtualność nigdy całkowicie nie determinuje z góry aktualizacji[455].

Jean Baudrillard stwierdza: „realnie i subiektywnie jestem człowiekiem, ale wirtualnie i z praktycznego punktu widzenia jestem maszyną. W konsekwencji tworzy się stan antropologicznej niepewności”[456]. Krytyczna refleksja pozwala zauważyć aspekt wyobcowania podmiotu, zerwania więzi rodzinnych oraz zamknięcia emocjonalnego na poziomie komunikacji społecznej, destruktywność sfery podmiotowej, postępującej alienacji i wyobcowania jednostki z realnego świata. Tak mocne zanurzanie się w wirtualności powoduje uśpienie świadomości tych zjawisk obecnych w różnych formach odbioru, co można zauważyć w badaniach psychologicznych społeczeństwa usieciowionego, w którym pojawia się problem odróżnienia porządku fikcji, wirtualności i symulacji od porządku realnego funkcjonowania człowieka. Uczestnik przeżywa wrażenia niepełne, a zarazem wiarygodne symulacyjnie, które wywołują, tak jak odczucia elementarne, reakcje fizjologiczne i konkretne zachowania, a w rezultacie częstego ich powtarzania i doświadczania mogą, co potwierdza praktyka komunikacyjna i medycyna, prowadzić do utraty rzeczywistości. Pojawia się pytanie, w jakim stopniu nowe technologie zmieniają ludzki system wartości, jaki kryją w sobie potencjał do zmieniania naturalnych czynności ludzkiego organizmu i świata fizycznego, uwzględniając, że połączenie ludzkiego ciała i świadomości z cyberprzestrzenią są współcześnie wielorakie[457].

Wirtualność, jako świat symulowanej wolności, przekształca dotychczasowe formy ekspresji podmiotu, generuje nowe, nieobecne we wcześniejszej kulturze, formy doświadczenia, reorganizuje proces percepcji własnej cielesności, warunkuje fragmentację doświadczenia wnikając w sferę projekcji, narracji tożsamościowych[458]. „Kultura symulacji zmienia nasze pojmowanie umysłu, ciała, jaźni i maszyny. (…) Kulturowy kontekst jest historią erozji granic między rzeczywistym a wirtualnym, między ożywionym a nieożywionym, między jaźnią jednostkową a zwielokrotnioną”[459].

---

[455] Por. P. Levy, *Drugi potop*, dz. cyt.,

[456] J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, Wybór, wprow. i oprac. A. Gwóźdź, Universitatis, Kraków 1994, s. 254.

[457] Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 14.

[458] Por. E. Struzik, *Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 102.

[459] S. Turkle, *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] *Koncepcja odbioru mediów*, Z. Rosiecka, Blaustein, przeł. E. Olender-Dmowska, Prószyński i S-ka, Warszawa 2001, s. 134.

Świadomość, jako stan psychiczny i procesy myślowe, wreszcie, jako stan wiedzy o procesach, które dotyczą człowieka wewnętrznie i zewnętrznie; czy świadomość otoczenia, jako forma odwzorowania cech rzeczywistości obserwowanej w umyśle; świadomość siebie, jako forma reprezentacji swojego organizmu na tle świata rzeczywistego, w relacji zanurzenia wirtualności może zostać mocno zakłócona. Jak pisze Erich Fromm: „jednostka przestaje być sobą; w pełni adoptuje ten rodzaj osobowości, który oferują jej wzorce kulturowe; dzięki temu staje się zupełnie podobna do innych, taka, jaką ci inni spodziewają się zobaczyć"[460].

Świadomość i wolność w procesie uczestnictwa w wirtualności musi znaleźć wsparcie w refleksji personalistycznej wpisanej w horyzont moralny, chroniąc jednostkę przed destrukcyjnymi procesami destabilizacji. „(…) Można przemieszczać się bez przeszkód przez różne i sprzeczne ze sobą przekazy, znaczenia i wartości, przestają obowiązywać jakiekolwiek warunki do tworzenia stabilnych jakości"[461].

Warto zauważyć, że wirtualność, jako rodzaj potencjalności w odniesieniu do rzeczywistości aktualnej, nie może stać się środowiskiem dla rozwoju podmiotowości opartej na aktualności spotkania dwóch niepowtarzalnych osób. Obecność, poruszanie się czy działania w cyberprzestrzeni mogą się tak technologicznie rozwinąć, że stanie się możliwe imitowanie wszystkich odczuć zmysłowych, co mogłoby doprowadzić do utraty samoświadomości oraz świadomości cielesnej obecności w realnym świecie. Jednak wydaje się niemożliwe odtworzenie nieuchwytnej unikatowości aktualnego spotkania dwóch niepowtarzalnych osób, dlatego wirtualność i komunikacja zapośredniczona zawierać będzie formy zafałszowania w relacjach międzyludzkich, różnych form uprawomocniania się mistyfikacji, konfabulacji, traktowanej często pobłażliwie, jako forma dopuszczalnej wolności, fantazji uczestnika wirtualnej przestrzeni[462].

2.2. PRÓBY NORMATYWNOŚCI ETYCZNO-PRAWNEJ W CYBERPRZESTRZENI

Etyka jako dyscyplina filozoficzna jest jedna, w praktyce jednak dyscyplina ta rozpada się na szereg dziedzin specjalistycznych, z których każda zajmuje się problemami związanymi z określonym rodzajem działań człowieka. Wyróżnia się etyki zawo-

[460] E. Fromm, *Ucieczka od wolności*, przeł. O. i A. Ziemilscy, Czytelnik, Warszawa 1993, s. 180.
[461] T. Miczka, *Ponowoczesne gry z tożsamością – oferty medialne*, „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne" 2000, nr 1-4, s. 309.
[462] Por. D. Ługowska, *Tożsamość a światy wirtualne*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 112.

dowe, takie jak etyka biznesu, etyka dziennikarzy, lekarzy, informatyków itd. Etycy uprawiający te dyscypliny nie zajmują się poszukiwaniem i uzasadnianiem ogólnych norm postępowania, lecz jedynie norm, których zakres obowiązywania ograniczony jest do sytuacji związanych z wykonywaniem określonego zawodu. Nie może to oznaczać, że ogólne normy są ignorowane i że etyki zawodowe można uprawiać bez względu na konsekwencje dla tych ogólnych norm. Zasady obowiązujące w poszczególnych obszarach działalności zawodowej w oczywisty sposób wynikać muszą z najbardziej ogólnych zasad postępowania, jeżeli zaś po bliższym zbadaniu okazuje się, że wynikają one z norm niemożliwych do uzasadnienia, wówczas muszą zostać odrzucone[463].

Normatywność etyczna jest najlepszym rozwiązaniem w regulacjach cyberprzestrzeni, a w niej aplikacji Internetu. Etyka rozumiana jest tu, jako nauka o moralności, która zmierza do ustalenia pewnych właściwości wspólnych i swoistych ocen i norm zachowań człowieka, które mogą być moralnie dobre lub złe, a które powinniśmy odnosić do poruszania się także w świecie cyfrowym. Wszyscy w coraz większym stopniu zależymy od techniki komputerowej, łącząc z nią zarówno nadzieje, jak i obawy. Skutki zastosowań różnych technologii informatycznych dotyczą nie tylko sfery materialnej: dóbr czy usług, lecz również duchowej: decyzji, wyborów, wiedzy i niewiedzy, odpowiedzialności. Są to efekty w sferze moralności, którymi zajmuje się etyka. Etyczne aspekty informatyki powinny być coraz częściej przedmiotem zainteresowania twórców i użytkowników technologii informatycznych. Kodeksy internetowe mają za zadanie pokazanie zależności i uwarunkowań informatyki etycznymi zasadami funkcjonowania społeczeństwa informacyjnego[464].

W formowaniu określonych norm czy zasad poszczególnych etyk czy kodeksów trzeba pamiętać, iż etyka to nie tylko wykaz obowiązków czy nakazów i zakazów, których należy przestrzegać, to także określone wzory osobowe. W tym szerokim rozumieniu znajduje się także miejsce na rozważanie moralnych skutków komputeryzacji i poszukiwanie zasad uczciwości w tej dziedzinie. Cyfryzacja i wirtualna rzeczywistość zmienia znaczenia takich pojęć, jak: wolność, prywatność, własność, uczciwość, bezpieczeństwo. Wszystkie te wartości mogą być w cyberprzestrzeni zagrożone. W cyberprzestrzeni nie ma odrębnego, alternatywnego i właściwego pojęcia cyberetyki czy ety-

[463] Por. P. Czarnecki, *Dylematy etyczne współczesności*, Difin, Warszawa 2008, s. 16.

[464] Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka,* [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka,* A. F. Bocian (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2010, s. 138.

ki cyberprzestrzeni. Istnienie tego pojęcia wpływa na funkcjonowanie użytkowników systemów i sieci cyfrowych w realnym świecie[465].

2.2.1. Netykieta

Internet, jako największa część cyberprzestrzeni, nieodzownie stał się składnikiem naszego życia, wkraczając w różne sfery naszego poruszania się: komunikację, pracę, edukację, zdrowie, rozrywkę itd. Odkąd sieć stała się dostępna dla wszystkich użytkowników oczywistą stała się konieczność ustalenia norm poruszania się w tej specyficznej, nowej strukturze funkcjonowania człowieka. Znaczenia nabierają różne kodeksy i zasady normatywności w stosunku do Internetu, jako współczesnego areopagu, miejsca spotkań i dyskusji społecznej ludzi, ale także najobszerniejszej aplikacji cyberprzestrzeni wchodzącej w wszystkie dziedziny obecności człowieka. Pośród profesjonalistów pożądane są normy prawne w stosunku do Internetu, ale zasadniczo najlepsze są regulacje wewnętrzne danej branży, dzięki którym można na bieżąco kontrolować i rozwiązywać występujące problemy[466].

Pierwsze próby normatywności dotyczyły bieżących zachowań internautów, którzy masowo zaczęli uczestniczyć w dyskusjach czy forach proponowanych przez różne portale oraz społeczności zainteresowań, uważając, że są całkowicie anonimowi i nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za to, co zamieszczają w sieci. „W celu zredukowania liczby obraźliwych wiadomości, grupy internetowe (fora) ustanowiły tzw. etykietę internetową (ang. *netiquette*), czyli normy dotyczące zachowania się w sieci, które w szczególności określają sposób, w jaki użytkownik może pisać i wysyłać wiadomości. Te normy nakładają odpowiedzialność na grupy i wymagają ich samokontroli, aby mieć pewność, że członkowie grupy używają właściwego języka, okazują szacunek w stosunku do innych rozmówców i komunikacyjnie trzymają się tematu”[467].

W artykule pt. *Netykieta i cyberjęzyk* Radosława Chmury i Wojciecha Włodarczyka odnajdujemy próbę definicji netykiety, jako zbioru – wyznaczających sposób po-

---

[465] Por. W. J. Bober, *Nie tylko reguły*, (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/21216INie.tyIk0.reguly.htm1, [26.04.2013].

[466] Zob. Papieska Rada ds. Spraw Środków Społecznego Przekazu, *Aetatis novae*, nr 5, (online), http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm, [26.04.2013]. „Rozwiązanie problemów biorących się z nieuregulowanej komercjalizacji i prywatyzacji nie leży w (gestii) państwowej kontroli nad mediami, ale w większej regulacji według kryteriów użyteczności publicznej i w większej jawności wobec społeczeństwa”.

[467] G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: teraźniejszość i przyszłość interakcji, opartych na technice*, [w:] *Internet a psychologia możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 79.

stępowania użytkowników Internetu – zasad, norm i praktyk, które mają charakter zaleceń i dobrych zwyczajów. Są one prawnie niewiążących, ale ich przestrzeganie ułatwia życie wszystkim internautom. Stosowanie tych reguł pozwala używać sieć możliwie najefektywniej, nie narażając na szkodę innych członków cyberspołeczności. Nadmienić należy, że każda z usług sieciowych posiada własne, szczegółowe zasady, a netykieta jest wyrazem samostanowienia środowiska użytkowników Internetu. Jest wykształceniem się wewnętrznego kodeksu zasad etyki sieciowej, a niektóre wykroczenia przeciwko tym zasadom mogą być objęte odpowiedzialnością prawną, jako czyny prawnie niedozwolone[468].

W samej sieci można odnaleźć wiele definicji netykiety[469]. Według jednej z nich, netykieta jest to „skuteczne porozumiewanie się z innymi za pomocą Internetu, obejmuje zarówno kontakty osobiste, jak i służbowe, według zasad uprzejmości, ze zrozumieniem”[470]. Jeden ze słowników internetowych podaje następującą definicję tego zagadnienia: „Netykieta (etykieta w sieci) (wyrażenie slangowe) – wyraz będący połączeniem dwóch innych wyrazów w języku angielskim – <*network*> (sieć) oraz <*etiquette*> (etykieta). Pisane lub niepisane zasady zachowania się obowiązujące użytkowników Internetu wchodzących w interakcje w sieci”[471].

W swoim opracowaniu pt. *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?* Grzegorz Kubas, konstruuje następującą definicję netykiety: „zbiór reguł właściwego i zgodnego z ogólnie przyjętymi zasadami etyki i prawa postępowania internautów w cyberprzestrzeni”[472]. Jedną z pierwszych netykiet uwzględnianych globalnie był zbiór zasad Arlene Rinaldi z 1992 roku. Kolejnym dokumentem, który możemy znaleźć w sieci o charakterze międzynarodowym jest *Netiquette Guidelines RFC 1855*. Została ona stworzona przez zespół roboczy IETF, kierowany przez Sally Hambridge. Jest to

---

[468] Por. R. Chmura, W. Włodarczyk, *Netykieta i cyberjęzyk*, (online), http://www.netlaw.pl/internet/netykieta_i_cyberjezyk.html, [04.05.2013].

[469] J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10_Gajda_2012.pdf, s. 139. [04.05.2013]. „Godne uznania w dziennikarstwie są Międzynarodowe zasady etyki profesjonalnej przygotowane pod patronatem UNESCO (Traber, Nordenstreng, 1993). Głosi się tam: prawo ludzi do informacji prawdziwej, obowiązek dziennikarza do poznania i przekazania obiektywnej rzeczywistości, odpowiedzialność społeczną za przekazywaną informację, zasadę nieujawniania przez dziennikarzy źródeł informacji i nieulegania przekupstwu i plagiatom, dostęp ludzi do mediów i prawo do sprostowania, poszanowanie prywatności, godności i dobrego imienia, poszanowanie interesu społecznego, narodowego, zasad demokracji i moralności, poszanowanie uniwersalnych wartości i różnorodności kultur, powstrzymywanie się przed usprawiedliwianiem przemocy, wojen, nienawiści, dyskryminacji, kolonializmu, nędzy, itp.”.

[470] *Netiquette*, (online), http://www.onlinenetiquette.com/. [05.05.2013].

[471] *Netiquette*, (online), http://www.atis.org/tg2k/_netiquette.html. [06.05.2013].

[472] G. Kubas, *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, (online), http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf, [06.05.2013].

międzynarodowe stowarzyszenie osób uczestniczących w projektowaniu i ustanawianiu standardów technicznych i organizacyjnych w Internecie. Mimo że w dokumencie pominięto kwestię bezpieczeństwa w Internecie, dokument jest uważany za wzór konstruowania etyki internetowej w innych netykietach. Po raz pierwszy pojawia się w nim aspekt normatywny związany z administrowaniem systemów i sieci oraz moderowaniem list i grup dyskusyjnych[473].

Pośród polskich opracowań netykiety należy wymienić w kolejności powstawania: netykietę Tomasza Urbańskiego[474], netykietę Grzegorza Sapijaszko (zbiór zaleceń: *Netykieta i katalogi sieciowe*[475]), natomiast bardziej współczesna jest netykieta Rafała Rynkiewicza[476].

Szybki rozwój Internetu – portali i stron oraz programów do komunikacji, a także forów dyskusyjnych – spowodował, że w oparciu o już istniejące netykiety powstało wiele propozycji zasad poruszania się w sieci[477]. Warto nadmienić, że spora część poruszanych zagadnień netykiety znajduje normatywne odzwierciedlenie w przepisach prawa międzynarodowego, jak i poszczególnych państw oraz umów międzynarodowych[478]. „Netykieta reguluje, na różne sposoby, stosunki wewnątrz bardzo specyficznej, zróżnicowanej pod wieloma względami i rozległej cyberspołeczności. Społeczność ta nie poddaje się żadnym regułom klasyfikacji, żadnym uogólnieniom, żadnym naciskom itp. (…) Dlatego potrzebna jest netykieta, która od początku była wyrazem samostanowienia i autoregulacji w tym środowisku. Etyka sieciowa tworzona była i nadal jest przez Internautów dla Internautów, w języku i formie dla nich zrozumiałych”[479].

Dobrym przykładem skierowanym szczególnie dla najmłodszych użytkowników cyberprzestrzeni jest poniższa propozycja netykiety:

1. „Dbaj o język. Nie używaj wulgaryzmów.

---

[473] Por. A. Rinaldi, *Netykieta, czyli zbiór przepisów i prawo internetowe*, [w:] *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, dz. cyt.

[474] Zob. T. Urbański, *Netykieta*, (online), www.netykieta.urbanski.net.pl, [06.05.2013].

[475] Zob. G. Sapijaszko, *Netykieta*, (online), http://ldhp715.immt.pwr.wroc.pl/~sapi/sieci/netykieta/index.html, [07.05.2013].

[476] Zob. R. Rynkiewicz, *Netykieta*, (online), http://www.netykieta.dlawas.net/, [07.05.2013].

[477] Zob. *Netykieta*, (online), http://www.zhr.pl/nasz_serwer/netykieta.htm, *Netykieta*, (online), http://internet.interia.pl/por/net. [04.05.2013].

[478] Zob. P. Waglowski, *Internet i Netykieta a dobra osobiste człowieka*, (online), www.vagla.pl/d_o/d03.htm, [06.05.2013]; Z. Okoń, *Prawo autorskie*, (online), http://webmaster.pckurier.pl/2000/kwiecien/okon/autor.html, [06.05.2013], (online), http://nospam-pl.net/print.php?file=standard, [06.05.2013].

[479] G. Kubas, *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, dz. cyt.

2. Staraj się pisać zgodnie z zasadami języka polskiego. Nie nadużywaj liter drukowanych. Nie zniekształcaj słów.
3. Nie obrażaj innych w Internecie. Pamiętaj, że każdy ma prawo do własnego zdania, nawet jeśli jest ono inne od naszego.
4. Dbaj o swoje dane i o dane innych użytkowników. Nigdy nie podawaj informacji zawierających adresy, telefony, jeśli ktoś Ci na to nie dał przyzwolenia.
5. Nie zasypuj innych powtórkami treści bądź zbędnymi linkami, mailami zawierającymi reklamy czy informacje nieużyteczne.
6. Nie przesyłaj <łańcuszków szczęścia>, nie mają one odzwierciedlenia w rzeczywistości.
7. Nie kopiuj czyjejś własności: tekstów czy fotografii, a jeśli już to robisz, pamiętaj, aby podać źródło.
8. Nie otwieraj linków niewiadomego pochodzenia i nie przekazuj ich dalej. Mogą one zawierać treści niedozwolone oraz ściągać wirusy na Twój komputer.
9. Staraj się nie łamać prawa. Nie namawiaj innych do popełniania czynów niedozwolonych. Sam staraj się kontrolować, co robisz w Internecie i w razie wątpliwości zapytaj kogoś dorosłego o opinię.
10. Jeśli coś Cię zaniepokoiło w Internecie, nie czekaj, zgłoś to rodzicom bądź komuś dorosłemu”[480].

2.2.2. Etyka informatyczna

Rewolucja informatyczna drastycznie zmieniła i przewartościowała wiele dziedzin życia. Wywiera ona wpływ na rytm funkcjonowania całych społeczności ludzkich, na życie rodzinne, więzi międzyludzkie, procesy kształcenia, wolność, demokrację, informację, rozrywkę. Jednocześnie, jak podkreśla James Moor w swoim artykule *Czym jest etyka komputerowa?*, komputer jest narzędziem uniwersalnym, jest on logicznie plastyczny, może być kształtowany i modelowany tak, by mógł wykonać niemal każde zadanie[481]. Tak szerokie możliwości oddziaływania społecznego techniki komputerowej i informatycznej odzwierciedlają się w postępowaniu użytkowników, którzy powinni kształtować zachowania w świecie wirtualnym w odniesieniu do zasad etycz-

[480] K. Blak, *Netykieta, czyli o kulturze zachowania w sieci*, (online), http://socjomania.pl/netykieta-czyli-o-kulturze-zachowania-w-sieci/, [07.05.2013].

[481] Por. J. H. Moor, *Czym jest etyka komputerowa?*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, A. Kocikowski, K. Górniak-Kocikowska, T. Bynum (red.), MRS, Poznań 2001, s. 51.

nych w realnym świecie. Jednak nowa rzeczywistość świata informatyki powoduje wiele problemów etycznych oraz budzi wiele dylematów w postępowaniu i wyborach człowieka, który staje się interfejsem na pograniczu świata rzeczywistego i cyberprzestrzeni.

Nazwę „etyka komputerowa" wprowadził w połowie lat siedemdziesiątych Walter Manner, określając ją jako obszar stosowanej etyki zawodowej, która zajmuje się problemami etycznymi zaostrzonymi, przekształconymi lub stworzonymi przez technologię komputerową[482]. W latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku zaproponował utworzenie nowej dziedziny w obszarze etyki stosowanej. W ramach tej dziedziny zajmowano by się problemami i dylematami etycznymi, powstającymi w wyniku tworzenia i stosowania technologii cyfrowych. Naukowiec podjął próbę stworzenia etyki zawodowej analogicznej do innych etyk zawodowych, takich jak:, etyka biznesu, etyka medyczna, bioetyka, itp. Zauważył on, że osoby zajmujące się zawodowo problematyką cyfrową teoretycznie, jak również w obszarze praktycznych zastosowań technologii cyfrowych, podejmują często decyzje związane z zawodem informatyka, nie przywiązując wagi do etycznych konsekwencji tych decyzji. Etyka komputerowa dzisiaj jest traktowana, jako zjawisko szersze od etyki zawodowej[483].

James Moor definiuje etykę komputerową, jako zajmującą się głównie problemami, w których brak zasad etycznego postępowania i „próżnia w sferze reguł" w odniesieniu do kwestii społecznego i etycznego użytkowania technologii informatycznej. Problemy z zakresu etyki komputerowej pojawiają się zazwyczaj w sytuacji braku ustalonych gotowych reguł, według których technologie komputerowe powinny być stosowane. Technologie cyfrowe dostarczają wiele nowych możliwości działania, co pociąga za sobą nowe wybory zachowań. Podstawowym zadaniem etyki komputerowej jest określenie zasad naszego postępowania w takich przypadkach. Trudności pojawiają się także w przypadku braku uporządkowania pojęć stosowanych do opisu normatywności etycznej powyższej dziedziny. W opracowaniu reguł etyki komputerowej niezbędna jest pogłębiona analiza problemu, która powinna dostarczyć spójnych ram konceptualnych[484].

---

[482] Zob. T. W. Bynum, *Etyka a rewolucja informatyczna*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 5-12.

[483] Por. K. Górniak-Kocikowska, *Droga do etyki komputerowej*, (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/21017/Droga.do.etyki.komputerowej.html, [07.05.2013].

[484] Por. J. H. Moor, *Czym jest etyka komputerowa?* [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 51-52.

James Moor prezentuje także definicję etyki komputerowej, która według niego „zajmuje się analizą natury i społecznego oddziaływania technologii komputerowej, a także odpowiednim formatowaniem i uzasadnieniem norm postępowania, mających na uwadze etyczne stosowanie tej technologii”[485]. Jednak zdaniem Krystyny Górniak-Kocikowskiej: „termin etyka komputerowa wrósł już w krajobraz akademicki i trudno byłoby go obecnie zmienić. Mimo dość powszechnie panującej zgody, co do tego, że jest on – łagodnie mówiąc – niezbyt adekwatny do problemów, jakie obejmuje ta dziedzina. Nazwa etyka informatyczna wydaje się dużo trafniejsza, ale przypuszczalnie także ona wkrótce okaże się nieadekwatna z racji gwałtownego rozszerzania się obszaru problemów poruszanych w obrębie tej nowej dyscypliny badań”[486].

W swoich rozważaniach nad etyką cyberprzestrzeni Simon Rogerson i Terrell Bynum piszą: Technologia cyfrowa jest najpotężniejszą i najwszechstronniejszą z dotychczas wynalezionych. Z tego powodu zmienia ona wszystko. To, gdzie i jak pracujemy, gdzie i jak się uczymy, gdzie i jak robimy zakupy, jemy, głosujemy, otrzymujemy pomoc medyczną, spędzamy czas wolny, prowadzimy wojny, zawieramy przyjaźnie[487]. Autorzy słusznie zauważają, że obecnie technologia cyfrowa jest tak wszechstronna, że wkracza w prawie każdą dziedzinę ludzkiego życia. W większości człowiek nie zastanawia się nad tym, że ciągle posługuje się urządzeniami informatycznymi.

Etyka informatyczna podejmuje wiele istotnych kwestii związanych z relacją człowieka wobec czynów zapośredniczonych i z udziałem techniki informacyjnej[488]. Należy tu wymienić wykorzystanie komputerów do pracy, jako uniwersalnych narzędzi, wykonujących każde zadanie wprowadzone przez operatora. Powstaje tu dylemat nowej organizacji pracy, a także jej metod, zmienia się rynek pracy, kształtowanie nowych ról zawodowych i ewoluowanie ról dotychczasowych. Skomputeryzowanie i informatyzacja mogą sprowadzać pracownika wyłącznie do operatora, zlecającego konkretne zadanie do wykonania komputerowi. Z drugiej strony, technologie komputerowe i informa-

[485] J. H. Moor, *What Is Computer Ethies? The Research Center on Computing & Society at Southern* Connecticut State University, (online), http://www.southernet.edu/organizations/rccs/resources/teaching/teaching_mono/moor/moor_definition.html, [09.05.2013].

[486] K. Górniak-Kocikowska, *Droga do etyki komputerowej*, dz. cyt.

[487] Por. S. Rogerson, T. W. Bynum, *Cyberspace: The Ethical Frontier*, [w:] *Times Higher Education Supplement*, The London Times, 09.06.1995.

[488] Zob. K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci*, dz. cyt., s. 13-26.

tyczne pozwalają na większy rozwój człowieka w takich dziedzinach jak zdrowie, chirurgia precyzyjna, projektowanie, grafika, komunikacja[489].

Kolejnym obszarem dylematów i problemów etycznych jest bezpieczeństwo i ochrona zasobów informatycznych. Zagadnienie to wiąże się ze stosowaniem różnych form negatywnego oprogramowania, jak wirusy, programy botujące – służące do szpiegostwa, np. technologicznego. Ważną kwestią jest szeroko rozumiane bezpieczeństwo użytkownika – ochrona prywatności i poufności danych, oryginalność oprogramowania, niezawodność obsługi łącz, zabezpieczenia przed utratą danych, różne formy kontroli dostępu do zasobów[490]. Jednym z bardziej kontrowersyjnych obszarów etyki informatycznej jest własność oprogramowania, czy kwestie praw własności. Pojawiają się tu takie problemy jak: piractwo, nielegalne kopiowanie i udostępnianie podrobionych kopii.

Istotnym obszarem badawczym etyki komputerowej stała się także odpowiedzialność zawodowa programistów, do których należy kreowanie przekazywanych wartości, a nawet budowanie kultury społecznej, różnych form edukacji, a w przypadku portali informacyjnych – budowanie opinii publicznej[491].

Współcześnie etyka komputerowa przyjmuje formę globalnej etyki informatycznej, dotyczącej ogólnie rozumianej sieci teleinformatycznej, takiej jak Internet. Ciągle podejmowane są próby modelowego ustanowienia w globalnym kontekście powszechnie akceptowanych standardów zachowań oraz doskonalenia i obrony ludzkich wartości. W dokumencie pt. *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace* David Gleason i Lawrence Friedman, odnosząc się do opracowań Information and Communications Technologies (ICT), pisząc o organizacji zarządzania cyberprzestrzenią, proponują model Open Systems Interconnection (OSI), należący do International Organization for Standards (ISO). Proponują, by, z pewnymi modyfikacjami, stał się on narzędziem edukacyjnym stosowanym w celu zrozumienia ICT w kwestiach związanych z ochroną interesu publicznego związanego z cyberprzestrzenią[492]. W niektórych opracowaniach pojawia się standaryzacja nauczania informatyki na uczelniach wyż-

[489] Zob. *Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*, (online), http://www.acm.org/about/se-code#full, [10.05.2013].

[490] Zob. E. Spaffordi, *Viruses: Dealing with Electronic Vandalism and Programmed Threats*; ADAPSO, 1989.

[491] Zob. D. G. Johnson, *Computer Ethics*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1994, s. 37-57.

[492] Zob. D. Gleason, L. Friedman, *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace*, (online), http://www.info-ethics.com/docs/Proposal-for-an-Accessible-Conception-of-Cyberspace.pdf. [10.05.2013].

szych[493], a także kodeksy etyki: postępowania informatyków poszczególnych państw[494], prywatnych czy państwowych koncernów, a nawet pojedynczych firm[495], z których można wyłonić pewne wspólne normy, obiektywnie stające się zasadami postępowania globalnego. Etyka i wartości zostały przekształcone w kontekście, który nie ogranicza ich do określonego regionu geograficznego, kulturowego czy religijnego[496].

Polskie Towarzystwo Informatyczne uchwaliło propozycję kodeksu etycznego zawodu informatyka – *Kodeks zawodowy informatyków* – w którym przedstawia problematykę etyki informatycznej z perspektywy środowiska profesjonalistów, szczególnie osób zawodowo zajmujących się zapewnieniem dostępu do różnorodnych zasobów informacji[497]. „Umiejętność identyfikowania i rozumienia etycznych dylematów związanych z zastosowaniem technologii komputerowej i korzystanie z Internetu, jako środka informacji i mediów komunikacji, odgrywa w tej działalności rolę szczególnie ważną, bo prowadzona jest ona w najbardziej narażonym na powstanie etycznych dylematów obszarze bezpośredniego kontaktu człowieka z nowoczesną ICT"[498].

Etyka komputerowa ma dużo do zaoferowania w odniesieniu do powyższych wartości i wiele do zrealizowania w kwestiach określenia standardów uczciwości w tej dziedzinie. Etyka komputerowa to także miejsce, w którym mają szansę się spotykać dwie bardzo odmienne społeczności: informatycy i etycy. Tam, gdzie nie ma uznanych sposobów postępowania, wymuszonych przez prawo i normy techniczne, pozostaje wyłącznie własny osąd i poczucie uczciwości w wykonywaniu zawodu informatyka[499].
Informatyk w wykonywaniu swojego zawodu powinien kierować się pewnymi zasadami etycznymi i moralnymi, jak i kodeksem etyki zawodowej. Zasady etyki zawodu informatyka mówią przede wszystkim, iż informatyk powinien pracować dla dobra społeczeństwa, jako całości, i człowieka, jako jednostki. Głównym celem specjalistów informatyków powinno być zminimalizowanie negatywnego oddziaływania komputerów na zdrowia i bezpieczeństwo ludzi. Podczas projektowania lub wdrażania systemów

---

[493] Zob. J. Kryt, *Etyka w miejscu pracy – Work place Ethics 101*, (online), http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/ewmppjk.html, [09.05.2013].

[494] Zob. J. Kryt, *Blaski i cienie informatyków w Kanadzie, czyli Kodeks Etyki i Standardy Postępowania*, (online), http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/biciwkpjk.html, [09.05.2013].

[495] Zob. S. Pieszczek, *Wartości etyczne w biznesie*, (online), http://www.slawop.net/wartosci-etyczne-w-biznesie, [14.05.2013].

[496] Por. K. Górniak-Kocikowska, *The Computer Revolution and the Problem of Global Ethics*, [w:] *Global Information Ethics*, T. W. Bynum, S. Rogerson (red.), Opragen Publications 1996, s. 201-210.

[497] Zob. *Kodeks zawodowy informatyków*, Polskie Towarzystwo Informatyczne, (online), http://www.intersiec.pl/aktualnoci/27-etyka-informatyka, [10.05.2013].

[498] B. Sosińska-Kalata, *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, dz. cyt., s. 141.

[499] W. J. Bober, *Nie tylko reguły*, dz. cyt.

komputerowych, informatycy powinni uzyskać gwarancje, że ich systemy będą używane w sposób odpowiedzialny, będą odpowiadały potrzebom społecznym i nie będą szkodliwie wpływać na jakość życia użytkowników[500].

Zasady etyki informatyka mówią także o unikaniu zagrożeń kierowanych do użytkowników systemów komputerowych. Zagrożenie oznacza negatywne konsekwencje, np.: przypadkowa utrata informacji, utrata własności, zniszczenie własności. Zasada ta zabrania używania systemów informatycznych, które mogą przynosić szkody: pracownikom lub pracodawcom firm, instytucji; użytkownikom systemów komputerowych. Informatyk powinien kierować się także uczciwością wobec użytkowników systemów komputerowych. Profesjonalista powinien unikać wszelkiej niesprawiedliwości i nierówności pomiędzy różnymi grupami użytkowników, wynikającymi niekiedy z niewłaściwego zarządzania bazami danych i zastosowanymi technologiami[501].

Przestrzeganie praw własności, w tym praw autorskich i patentów, to kolejna z zasad etyki informatycznej. Nieprzestrzeganie praw autorskich, tajemnicy handlowej, patentów lub warunków umów licencyjnych jest także zabronione przez prawo międzynarodowe. Kopiowanie oprogramowania powinno odbywać się jedynie z autoryzacją. Nieuprawnione powielanie oprogramowania jest zabronione, chyba że mamy do czynienia z oprogramowaniem typu *open source*. Do obowiązków informatyków i uczestników cyberprzestrzeni należy respektowanie własności intelektualnej oraz prywatności użytkowników systemów informatycznych. Technologie informatyczne czy komunikacyjne pozwalają na zbieranie i wymianę osobistych informacji na skalę niespotykaną dotychczas w historii cywilizacji. Z tego względu zwiększa się możliwość naruszenia prywatności zarówno jednostek, jak i grup. Profesjonaliści komputerowi są odpowiedzialni za ochronę prywatności i nienaruszalności danych osobowych[502].

Powyższe zasady dotyczą również komunikacji elektronicznej, w tym poczty elektronicznej, i zakazują zdobywania lub kontroli danych o użytkownikach. Dane osobowe użytkowników, poznane podczas pracy w systemie, powinno się traktować z najwyższą poufnością, za wyjątkiem przypadków, gdy są one dowodem na nieprzestrzeganie reguł prawa, reguł organizacyjnych lub Kodeksu[503].Na stronach profesjonalnych

---

[500] Por. *Etyka informatyka*, (online), www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka _informatyka.doc. [04.05.2013].

[501] Por. tamże.

[502] Por. tamże.

[503] Zob. *Kodeksy etyczne w informatyce*, (online), www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act-=o=article&page, [11.05.2013].

firm można odnaleźć jedną z polskich propozycji kodeksu informatyka, który obejmuje dość wszechstronne zasady i normy postępowania[504].

Cały obszar badań z zakresu etyki komputerowej dzieli się na wiele płaszczyzn. Obecnie najbardziej intensywne działania są prowadzone w trzech podstawowych podobszarach: ochrona komputerów, własność oprogramowania, odpowiedzialność zawodowa informatyków[505]. „(…) Obok i prawie nierozerwalnie, oprócz pojęcia etyka informatyczna, funkcjonuje pewien obszar określany mianem kultury informatycznej. W ramach tego pojęcia podkreśla się tzw. dyscyplinę umysłową i odpowiedzialność za działanie programów oraz systemów komputerowych. (…) Każdy człowiek, informatyk, czy też zwykły użytkownik komputera, powinien cechować się pewnym zasobem podstawowych informacji technologii informatycznej i zasadach oraz granicach jej stosowania”[506].

2.2.3. Kodeks hakerów

Etyka komputerowa nabrała w ostatnim czasie dużego znaczenia. Również hakerzy utworzyli własne zasady etyczne, chcąc tym samym odróżnić się od crackerów. Określenie „Jiaker” masowe media inaczej definiują niż społeczność hakerska. Media powszechnie używają tego pojęcia wobec osób łamiących zabezpieczenia systemów

[504] *Kodeks etyczny zawodu informatyka*, (online), http://dis2.waw.pl/dis/artykuy-i-polemiki/133-kodeks-etyczny-zawodu-informatyka, [12.05.2013]. „Informatyka jest wiedzą służebną wobec jej różnorodnych zastosowań dziedzinowych. Ma pomagać w rozwoju tych dziedzin, a nie przeszkadzać im. Narzędzia i algorytmy informatyki nie stanowią celu, lecz są środkiem mającym przede wszystkim rozwiązywać stawiane jej problemy; z poszanowaniem zasad logiki, praw człowieka, jego środowiska naturalnego, ergonomii, ekonomii, poprawności językowej, norm jakości oraz specyfiki dziedzin szczegółowych. Informatyk stale doskonali swoją wiedzę. Jednocześnie zawsze przedstawia swoje kompetencje i doświadczenie zawodowe zgodnie ze stanem aktualnym. Podobnie postępuje z produktami, które prezentuje klientowi. Informatyk wzorowo szanuje własność intelektualną. Powstrzymuje się od kopiowania oprogramowania nawet nie chronionego prawem, jeśli nie ma do niego wystarczających uprawnień. Informatyk szanuje prawa majątkowe swojego pracodawcy lub klienta do informacji zawartych w jego systemach informatycznych. W szczególności nie udostępnia tych informacji osobom nieupoważnionym. Informatyk nie podejmuje się naruszania integralności systemów informatycznych żadnych podmiotów, nawet jeśli są to podmioty konkurencyjne do jego zleceniodawcy lub pracodawcy. Informatyk prowadzący działalność dydaktyczną, przy prezentacji konkretnego produktu zawsze stara się wspomnieć o istnieniu alternatywnych produktów o analogicznej funkcjonalności oraz przeznaczeniu. Informatyk prowadzący działalność naukową lub badawczo-rozwojową, zawsze powinien wyraźnie oddzielać wiedzę pewną i już udowodnioną od przyjmowanych przez siebie założeń. Informatyk zawsze mówi swojemu klientowi prawdę o przewidywaniach kosztów oraz przypuszczalnym czasie trwania analizowanego przez siebie projektu lub przedsięwzięcia znajdującego się już w fazie realizacji. Informatyk nie podejmuje się równocześnie prac u kilku zleceniodawców, których interesy mogłyby być ze sobą sprzeczne. Informatyk stara się unikać w przedsięwzięciach jednoczesnego pełnienia ról wzajemnie opozycyjnych: np. zleceniodawcy-zleceniobiorcy, podwykonawcy-kontrolera, programisty-testera itp.”.

[505] Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 144.

[506] *Technologia informatyczna i informacyjna a współczesny świat*, (online), http://www.softwarepatch.pVartykuly/0/753/70Iffechnologia-infonnatyczna-i-infonnacyjna-a-wspolczesny – swiat/Jak-to-jest-z-etyka-i-kultura-informatyczna-w-Polsce-?.html, [12.05.2013].

komputerowych, co w słownictwie informatycznym określa się mianem „crackingu", a osoby łamiące te zabezpieczenia mianem „crackerów". Określanie crackerów mianem hakerów jest bardzo źle widziane w środowisku hakerskim, gdyż etyka hakerska sprzeciwia się cyberprzestępczości. Pojęcia „hacking" i „hakerzy" są na ogół odbierane negatywnie. Bardzo często są kojarzone z przestępcami komputerowymi, którzy uszkadzają systemy, tworzą i instalują wirusy i czynią poważne uszkodzenia w systemach komputerowych i sprzęcie[507].

W języku potocznym słowo „haker" stało się synonimem komputerowego włamywacza i przestępcy, który – korzystając ze zdalnych środków dostępu – dokonuje włamań do systemów informatycznych dla zabawy, bądź w innych celach[508]. Należy jednak pamiętać, że sam *hacking* nie jest czymś złym. Jest to poszukiwanie nowych rozwiązań, wzbogacanie umiejętności po to, by być najlepszym w danej dziedzinie informatyki. Hakera można nazwać przestępcą dopiero wtedy, gdy wykorzystuje wiedzę do popełnienia przestępstwa[509].

W większości przypadków działania hakerskie, czyli skuteczna penetracja systemu komputerowego, powoduje uszkodzenia, zagubienie danych lub nieprawidłowe działanie programów. Część hakerów uważa, że są obrońcami wolności i bojownikami przeciwko nadużyciom dokonywanym przez wielkie korporacje czy szpiegostwu ze strony agencji rządowych. Nazywają się często stróżami przestrzeni cybernetycznej, twierdząc, że nie czynią nikomu szkody, i że są użyteczni dla społeczeństwa, ujawniając mankamenty systemów ochrony danych[510].

Haker to osoba o bardzo dużych praktycznych umiejętnościach informatycznych, odznaczająca się znajomością wielu języków programowania, a także świetną znajomością systemów operacyjnych oraz bardzo dobrą orientacją w Internecie. Hakerzy zazwyczaj dzięki swej wiedzy wpływają na lepszy poziom bezpieczeństwa banków, instytucji państwowych. „Hakerzy, według kodeksu etyki hakera, nie mają nic wspólnego z działaniami przestępczymi. (…) Hakerzy są bardzo inteligentnymi ludźmi, którzy, wykorzystując swoje umiejętności w konstruktywny sposób, pomagają organiza-

---

[507] N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 138.

[508] Zob. E. Spafford, *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, [w:] „Journal of Systems and Software", 1992, nr 1. „Haker, to osoba włamująca się bez pozwolenia do cudzego systemu komputerowego. Niektórzy hakerzy dokonują kradzieży danych lub wandalizmu informatycznego uszkadzając programy, zabezpieczenia czy system informatyczny lub zapoznają się z zawartością plików. Pracują dla konkurencyjnych film lub agencji rządowych czy też wypróbowują programy przez siebie stworzone o charakterze szpiegującym".

[509] Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 138.

[510] Zob. E. Spafford, *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, [w:] „Journal of Systems and Software", 1992, nr 1.

cjom, chroniąc dokumenty i poufne dane. Dzięki nim rządy państw mogą się dowiedzieć, jak zabezpieczać dokumenty o znaczeniu strategicznym. W wielu przypadkach hakerzy dostarczają dowodów w postaci elektronicznej, dzięki czemu znacznie łatwiej jest ochronić systemy komputerowe przed działaniami łamiącymi zasady etyki komputerowej"[511].

Polski kodeks karny[512] przewiduje karalność przestępstw dokonywanych przez hakerów w dziale XXXIII – przestępstwa przeciwko ochronie informacji, oraz w dziale XXXIV – przestępstw przeciwko mieniu[513]. Oprócz przestępstw w cyberprzestrzeni przypisywanych hakerom[514] należy podkreślić etyczne działanie hakera-programisty[515], który działa zgodnie z prawem, na zamówienie firmy włamując się do systemów komputerowych, aby odkryć ich potencjalne słabości[516]. Jak twierdzi jeden ze znanych polskich hakerów Marek Hołyński – haker to nie cyberprzestępca i ma swoje zasady, których musi bezwzględnie przestrzegać. Przede wszystkim – nie szkodzić[517]. Współcześnie hakerów, jako świetnych fachowców, wyróżnia własny kodeks etyczny, w którym zwracają uwagę na odpowiedzialność za działania w sieci[518].

W wielu krajach organizowane są szkolenia hakerów o zasięgu międzynarodowym, najbardziej znane z nich to: *Certified Ethical Hacker*[519], organizowane przez EC-Council[520]. Polskie Towarzystwo Informatyczne opracowało zasady kodeksu zawodowego informatyków, które są jednocześnie zasadami hakera-programisty[521].

2.2.4. Kodeksy etyczne Internetu jako poszukiwanie normatywności

[511] *Haker*, (online), http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do_czytania.html, [12.05.2013].

[512] Zob. *Haker*, (online), http://prawo-karne.wieszjak.pl/slownik/87737,Haker.html, [14.05.2013].

[513] Por. A. Makosz, *Haker*, (online), http://www.gazetaprawna.pl/encyklopedia/prawo/hasla/332774,haker.html, [13.05.2013].

[514] Zob. *Cyberprzestępstwa w kodeksie karnym*, (online), http://www.itwadministracji.pl/numery/maj-2009/cyberprzestepstwa-w-kodeksie-karnym.html, [14.05.2013].

[515] *Etyczny haker*, (online), http://helionica.pl/index.phplEtyczny_haker, [12.05.2013]. „Haker oznacza programistę, który zgodnie z prawem i na zamówienie firmy włamuje się do systemów komputerowych, aby odkryć ich potencjalne słabości, by można było je usunąć".

[516] Por. *Zawód: Ethical Hacker* (*Etyczny Haker*), (online), http://www.wup.lublin.pl/wup/foty/fckeditor/File/ciz/poradnictwo/kluby/zawody/Etyczny-haker.pdf, [14.05.2013].

[517] Zob. *Hakerzy najczęściej pracują nocą*, (online), http://gazetapraca.pl/gazetapraca/1,90439,4918323.html, [15.05.2013].

[518] Zob. *Haking etyczny*, (online), http://securityawareness.pl/haking-etyczny, [14.05.2013].

[519] Zob. (online), http://www.securitylab.ru/news/405326.php, [16.05.2013].

[520] Zob. D. Niedzielewski, *„Etyczni hakerzy" balansują na granicy prawa*, (online), http://www.networld.pl/news/344405/Etyczni.hakerzy.balansuja.na.granicy.prawa.html, [16.05.2013].

[521] Zob. M. Cieciura, *Wybrane problemy społeczne i zawodowe informatyki*, Vizja Press&IT, Warszawa 2012, s. 221-222.

Nowe technologie zmuszają nas do rozszerzenia przepisów prawnych tak, aby obejmowały nowe dziedziny, lub też do tworzenia nowych praw, odnoszących się do nowych sytuacji, wywołanych przez te technologie. Proces uaktualniania prawa wymaga zrozumienia zarówno zasad etycznych, leżących u podstaw istniejących praw, jak i problemów etycznych, pojawiających się w sytuacjach stworzonych przez nowe technologie. Najlepszym przykładem szerokich zmian, a wręcz poszukiwań czy przewartościowania i dookreślenia norm etycznych i prawnych, są zmiany wywołane przez technologie telekomunikacyjne, a szczególnie Internet[522]. Od samego początku wejścia sieci do użytku publicznego zaczęły funkcjonować zbiory reguł, będące zwyczajnym przejawem autoregulacji środowiska społeczeństwa informacyjnego. Pierwszych odniesień etycznych zaaplikowanych do norm poruszania się w Internecie należy doszukiwać się w kodeksach deontologicznych różnych zawodów.

Kodeksy etyczne w Internecie zazwyczaj odwzorowują postępowanie np. w danym portalu czy na konkretnej stronie w zależności od autora, czyli np. moderatora jakiegoś forum i sygnatariuszy, mają zasięg międzynarodowy bądź lokalny. Obejmują bezpośrednio użytkowników związanych z konkretnym portalem społecznościowym, a możliwość korzystania z usług portalu wiąże się z koniecznością zatwierdzenia tego kodeksu.

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu w dokumencie pt. *Etyka w Internecie* szczegółowo wymienia możliwości negatywnych obszarów działania człowieka z wykorzystaniem sieci. Wskazuje także potrzebę nowych regulacji prawnych w kategorii szczególnych przestępstw internetowych, ale jednocześnie podkreśla, że pożądane są, i z reguły najlepiej się sprawdzają, wewnętrzne regulacje etyczne branży. Rada wskazuje na istotną kwestię dotyczącą uczestnictwa w Internecie, mianowicie, że ta przestrzeń działań człowieka w żaden sposób nie różni się od innych współczesnych mediów i nie jest wyłączona z pod rozsądnego prawa, sprzeciwiającego się wszystkim formom rozpowszechniania nienawiści, oszczerstw, oszustw, pornografii dziecięcej oraz innych przestępstw. Łamanie prawa jest nim także w cyberprzestrzeni i organy państwowe mają obowiązek i prawo egzekwować ogólnie przyjęte normy. Choć powstaje wiele przestępstw dokonywanych w cyberprzestrzeni, to jednak zazwyczaj mają one skutek także w świecie realnym, i one także muszą być objęte nadzorem prawnym. Najskuteczniejsze jednak są normy wewnętrzne Internetu, zawarte w różnych

[522] Por. D. G. Johnson, *Czy programy komputerowe powinny stanowić czyjąkolwiek własność*, (online), https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI_01.pdf, s. 105, [16.05.2013].

kodeksach etycznych. Często znajdują one odzwierciedlenie także w prawie stanowionym, otrzymując wsparcie w postaci sankcji karnych[523].

Papieska Rada w powyżej wspomnianym dokumencie publikuje następujące wskazania: „Rozwiązanie problemów biorących się z nieuregulowanej komercjalizacji i prywatyzacji nie leży w (gestii) państwowej kontroli nad mediami, ale w większej regulacji według kryteriów użyteczności publicznej i w większej jawności wobec społeczeństwa. Branżowe kodeksy etyczne mogą być tu użyteczne, pod warunkiem, że są formułowane w poważnych zamiarach, uwzględniając w procesie formułowania i egzekwowania przedstawicieli szerokiego grona odbiorców oraz, obok zachęt dla tych, którzy prowadzą odpowiedzialny dialog, zawierają stosowane kary za wykroczenia, łącznie z cenzurą publiczną”[524].

Słuszność tych wskazań potwierdzają liczne dylematy etyczne, często bardzo szczegółowe, których próby rozwiązania globalnego za pomocą norm prawnych nie są tak efektywne i natychmiastowe. Przy okazji prób rozwiązania różnych dylematów etycznych, związanych z etyką działań informatyków, powstają organizacje takie jak Association for Computing Machinery (ACM) i Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE), które tworzą własne kodeksy etyczne oraz wytyczne programowe i wymagania akredytacyjne, dotyczące etycznej odpowiedzialności[525].

Próby normatywności w Internecie w postaci szczegółowych kodeksów mają uzasadnienie i zdają egzamin regulacyjny pod warunkiem odniesienia do ogólnoludzkich norm etycznych, szczegółowych praw moralnych, a także prawnych uregulowań międzynarodowych z zabezpieczeniem egzekwowalności wypracowanych zasad[526].

2.2.5 Próby regulacji prawnych – ACTA

Wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego mogą okazać się zbyt ogólne, krępujące wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki[527]. Cyberprzestrzeń charakteryzuje się kilkoma cechami, które mają znaczenie

[523] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022002.html, [17.05.2013].

[524] Tamże.

[525] Zob. *IEEE*, (online), http://www.ieee.org/index.html, [18.05.2013].

[526] Zob. *Dziesięć Przykazań Etyki Komputerowej*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 130.

[527] Zob. *Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci*, dz. cyt.

dla jej oceny prawnej. Szczególnie istotną cechą z punktu normatywności prawnej jest jej globalny zasięg ponad wszelkimi granicami państw i kontynentów, co powoduje, że nie można jej przypisać do określonego systemu prawnego danego państwa. Ogranicza to także w szczególny sposób ściganie przestępstw dokonywanych tylko w Internecie, czy za pomocą wszystkich aplikacji cyberprzestrzeni[528].

Globalne uczestnictwo wszystkich państw w interaktywności cyberprzestrzeni powoduje, że trudno określić na gruncie prawnym podmiot odpowiedzialności za dane przestępstwa czy wykroczenia w niej dokonywane. Powstaje problem normatywności prawnej, która wspólnymi ustaleniami obejmowałaby wszystkie państwa. Funkcjonowanie współczesnego życia społecznego i gospodarczego, a szczególnie informowanie i komentowanie, opiera się przede wszystkim na osiągnięciach najbardziej energicznie rozwijającej się technologii informacyjnej. Z osiągnięć tej dziedziny korzystają wszyscy, najczęściej w sposób zgodny z prawem. Zdarza się jednak, że niektórzy ludzie dążą do osiągnięcia swoich celów nie zawsze zgodnych z zasadami życia społecznego oraz normami etycznymi i prawnymi, tym bardziej, że nieprecyzyjne prawo ułatwia działalność przestępcom[529].

Według Krzysztofa Jakubowskiego przestępczość komputerową w szerokim znaczeniu rozumiemy, jako „wszelkie zachowania przestępcze związane z funkcjonowaniem elektronicznego przetwarzania danych, polegające zarówno na naruszaniu uprawnień do programu komputerowego, jak i godzące bezpośrednio w przetwarzaną informację, jej nośnik i obieg w komputerze oraz cały system połączeń komputerowych, a także w sam komputer”[530].

Definiowanie przestępstw za pomocą sieci informatycznych proponuje także Michał Sowa w artykule *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*: Przestępstwa dokonywane w Sieci to te „w przypadku, których usługi sieciowe umożliwiły lub co najmniej ułatwiły sprawcy realizację zamierzonego czynu przestępczego albo jego poszczególnych stadiów”[531].

W prawie międzynarodowym cyberprzestępstwo określa dokument wypracowany przez ONZ, który definiuje je jako: „(…) w wąskim sensie – wszelkie nielegalne działanie, wykonywane w postaci operacji elektronicznych, wymierzone przeciw bez-

[528] P. Podrecki, *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze Lexis Nexis, Warszawa 2007, s. 20.

[529] Por. J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, (online), http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberrteroryzm/Wojcik.pdf, [18.05.2013].

[530] K. Jakubski, *Przestępczość komputerowa – zarys problematyki*, „Prokuratura i Prawo” 1996, nr 12, s. 34.

[531] M. Sowa, *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*, „Prokuratura i Prawo” 2002, nr 4, s. 62.

pieczeństwu systemów komputerowych lub poddawanych procesom przez te systemy danych. Cyberprzestępstwo w szerokim sensie – wszelkie nielegalne działanie, popełnione za pomocą lub dotyczące systemów lub sieci komputerowych, włączając w to m.in. nielegalne posiadanie i udostępnianie lub rozpowszechnianie informacji przy użyciu systemów lub sieci komputerowych”[532].

W rozumieniu Mariusza Nowaka, autora artykułu pt. *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, należy wymienić następujące rodzaje przestępstw dokonywanych w cyberprzestrzeni: przestępstwa w dziedzinie ochrony danych; przestępstwa gospodarcze z użyciem komputerów, manipulacje komputerowe: operacje rozrachunkowe, manipulacje bilansowe, manipulowanie stanem kont bankowych, nadużycia kart do bankomatów i innych środków płatniczych, nadużycia telekomunikacyjne, sabotaż i szantaż komputerowy, haking komputerowy, szpiegostwo komputerowe, kradzieże software i inne formy piractwa dotyczące produktów przemysłu komputerowego. Inne rodzaje przestępstw: rozpowszechnianie za pomocą komputerów informacji pochwalających użycie przemocy, rasistowskich i pornograficznych; użycie techniki komputerowej w tradycyjnych rodzajach przestępstw[533].

Według innych badaczy istnieją następujące grupy przestępstw określane jako komputerowe: Niemożliwe do zaistnienia poza przestrzenią cyfrową tj.: „manipulacje dokonywane za pomocą komputera na zbiorach danych i oprogramowaniu; zamachy na urządzenia systemu informatycznego oraz ich kradzież; kradzież materiałów eksploatacyjnych systemów komputerowych; haking. Ułatwiane przez stosowanie komputerów: oszustwa (fałszowanie danych wejściowych, wykorzystywanie tzw. martwych dusz, realizacja fikcyjnych inwestycji); fałszerstwa i podszywanie się pod cudze nazwisko; kradzież informacji; podsłuch. Popełniane przy biernym udziale komputerów. (…) Dokonywane przez profesjonalnych przestępców z wykorzystaniem komputerów”[534].

W Polskim systemie prawnym przepisy dotyczące przestępczości w cyberprzestrzeni nie są zebrane w jednym akcie normatywnym. Można je podzielić na dwie grupy: przestępstwa ujęte w przepisach części szczególnej Kodeksu Karnego oraz przestępstwa uregulowane w ramach przepisów karnych w poszczególnych usta-

[532] Komenda Główna Policji, Warszawa 2008, *Wymiana doświadczeń w zakresie przestępczości,* (online), http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty_platnicze.pdf, [19.05.2013].

[533] Por. A. Płaza, *Przestępstwa komputerowe*, (online), http://prawo.vagla.pl/skrypts/przestepstwa.htm, [19.05.2013].

[534] E. Gruza, M. Goc, J. Moszczyński, *Kryminalistyka – czyli rzecz o metodach śledczych*, [w:] *Klub kryminalny*, Warszawa WaiP, 2008, (online), http://www.klubkryminalny.pl/index.php/informatyka-kryminalistyczna/, [18.05.2013].

wach[535].Obecnie, także w polskim prawodawstwie związanym z cyberprzestrzenią, a szczególnie z sferą Internetu, próbuje się ujednolicić jednym aktem prawnym kwestie dotyczące ochrony praw autorskich, wolności słowa oraz kwestii przepływu i handlu w społeczeństwie informacyjnym. Tzw. ACTA (ang. *Anti-counterfeiting Trade Agreement*), to umowa między państwami, której celem jest walka z piractwem. Jak piszą w swoim artykule pt. *ACTA – geneza i podstawowe problemy* Maciej Barczewski i Sebastian Sykuna – ACTA jest formą umowy handlowej, dotyczącej zwalczania obrotu towarami podrobionymi w cyberprzestrzeni[536].

Potrzeba opracowania powyższego traktatu po raz pierwszy formalnie została zaproponowana przez Japonię w lipcu 2005 r. podczas spotkania grupy „G8" w Szkocji[537]. Do najważniejszych założeń postulowanej, międzynarodowej umowy należały propozycje: konfiskaty korzyści z naruszeń praw własności intelektualnej, ekstradycji osób, które dopuściły się przestępstw tego rodzaju, jak również rozciągnięcia egzekwowania ochrony na działalność prowadzoną w sieci internetowej[538]. Ponawianie przez Japonię propozycji opracowania wspólnej umowy miało miejsce w Brukseli oraz Genewie. Spotkała się ona z aprobatą USA, które przystąpiły do negocjacji z Japonią oraz państwami Unii Europejskiej[539].

Wynikiem tych prac była końcowa wersja ACTA przyjęta w 2011 roku[540]. Prace nad powyższą umową odbywały się bez udziału opinii publicznej. Jedynym źródłem informacji na temat opracowywanego traktatu były nieoficjalne dokumenty robocze, opublikowane za pomocą portalu „Wikileaks". Zawarte tam propozycje wzbudziły wiele kontrowersji, np. możliwości blokowania dostępu do Internetu osobom podejrzanym o naruszenie praw autorskich[541].

---

[535] Por. R. Golata, *Internet – aspekty prawne*, Difin, Warszawa 2003, s. 105.

[536] Por. M. Barczewski, S. Sykuna, *ACTA – geneza i podstawowe problemy*, (online), http://www.lex.pl/c/document_library/get_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8dee6478b&groupId=2221015, [19.05.2013].

[537] Zob. A. Auleytner, J. Pakuła, *Po kontrowersyjnym TRIPS nadchodzi ACTA*, (online), http://blog.dzp.pl/ip/skad-ta-acta/. [19.05.2013].

[538] Zob. *Japan Proposes New IP Enforcement Treaty*, (online), http://www.ip-watch.org/weblog/2005/11/15/japan-proposes-new-ip-enforcement-treaty. [18.05.2013].

[539] Zob. J. Bromski, *Wojna o ACTA – ukryta strona*, (online)http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna_o_ACTA___ukryta_strona.html?as=1, [12.05.2013].

[540] Zob. *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, (online), http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc_147937.pdf. [14.05.2013].

[541] Zob. K. Mara, W. New, *IP Enforcement Work at WIPO Gets Boost from Developing Nations*, „Intellectual Property Watch", 6.11.2009; S. Siy: *The Trouble with ACTA*, (online), http://www.acslaw.org/node/15774, [16.05.2013]; K. Weatherall, *Politics, Compromise, Text and the Failures of the Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, „The Sydney Law Review" 2011, nr 2, s. 233–234.

Zgoda na podpisanie umowy przez Polskę spotkała się z szeroką dyskusją publiczną pośród użytkowników cyberprzestrzeni[542]. Jak zauważa Marek Robak częstym stanowiskiem jest obawa, że wszelkie próby restrykcyjnej normatywności Internetu popsują jakość komunikacji nie rozwiązując istotnych nawarstwiających się problemów prawnych[543]. W dyskursie publicznym, oprócz wielu uzasadnianych obaw, pojawia się wiele błędnych informacji, wywołanych choćby niezrozumieniem możliwości działania nowych technologii, w tym Internetu[544].

W ocenie dyskusji i argumentacji dotyczących cyberprzestrzeni, wydaje się oczywistą potrzeba regulacji prawnych dotyczących poruszania się w cyfrowym środowisku z zachowaniem praw własności i wolności innych. Jednocześnie próby normatywności prawnej nie mogą przybierać formy wszechobecnej kontroli państwa. Priorytetowo po odrzuceniu ACTA przez Parlament Europejski, pojawiła się propozycja porozumienia CETA (ang. *Canada-EU Trade Agreement*), które niewiele różni się od ACTA. Jak określa to Michael Geist[545] jest inną formą tego samego porozumienia handlowego z nadzieją, że Parlament Europejski zaakceptuje te zasady, które odrzucił wraz z ACTA[546].

2.3. ODKRYWANIE PODSTAW MODELU ETYCZNEGO CYBERPRZESTRZENI W GODNOŚCI OSOBY

Poszukując filozoficznych podstaw i źródeł modelu etycznego cyberprzestrzeni, trzeba się odwołać do określonych wizji antropologicznych. Personalistyczna etyka cyfrowej przestrzeni odwołuje się do fundamentalnego faktu ontyczno-egzystencjalnego, iż człowiek jest osobą, żyjącą w społeczności, a więc jest racjonalnym podmiotem działań w cyberprzestrzeni i zarazem duchowym podmiotem moralności. Propozycja etyki cyberprzestrzeni, która chce całościowo i integralnie wypełnić swoją rolę opisową i normatywną w przestrzeni cyfrowej rzeczywistości, traktowanej

[542] Zob. K. Kaczmarczyk, *Polska walka o ACTA trwa*, (online), http://www.artweb-media.com/pl/blog/entry/polska-walka-o-acta-trwa.html. [16.05.2013].

[543] Por. M. Robak, *Wprowadzenie restrykcyjnych regulacji prawnych w Internecie to utopia*, (online), http://ekai.pl/wydarzenia/temat_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/, [19.05.2013].

[544] Zob. M. Wiński, *Siedem mitów głównych o ACTA*, (online), http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem_mitow_glownych_o_acta_. [19.05.2013].

[545] *M. Geist*, (online), http://www.michaelgeist.ca/content/view/62/129/, [20.05.2013].

[546] Por. A. Rymsza, *CETA, czyli tylne wejście dla ACTA*, (online), http://www.dobreprogramy.pl/CETA-czyli-tylne-wejscie-dla-ACTA,Aktualnosc,34227.html. [20.05.2013].

jako przestrzeń moralności, musi się oprzeć na wizji człowieka, odzwierciedlającej i chroniącej jego wartość i godność. Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni nie może być tylko prakseologią etycznych zachowań w cyfrowym świecie lub kodeksem zasad prawno-etycznych, ale musi się oprzeć na trwałych i uniwersalnych fundamentach antropologicznych, aksjologicznych i ontycznych[547].

2.3.1. Racjonalność człowieka jako fundament wartościowania etycznego

Pod koniec ubiegłego wieku doszło do rozwoju wartościowania etycznego w kontekście kierowania koniunkturą technologii cyfrowych. Jednak podstawowym zadaniem współczesnej filozofii dotyczącej techniki jest poszukiwanie sposobów zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologicznego, kształtowanie świadomości, odpowiedzialności i racjonalnych wyborów[548].

Karol Wojtyła w swoim artykule podkreśla fundamentalną rolę racjonalności każdej normatywności etycznej: „Etyka – pojęta, jako teoria aktualizowania ludzkiej moralności – przynależy do jednej z podstawowych dziedzin kultury (oprócz nauki, sztuki i religii), a zatem jest rezultatem racjonalnego ludzkiego działania. Jest wytworem ludzkiego intelektu; dotyczy to każdego systemu etycznego”[549].

Współcześnie Michał Drożdż wskazuje na racjonalność, jako fundament budowania etyki nowych technologii i cyberprzestrzeni. Etyka personalistyczna ukazuje cyberprzestrzenny ethos, jako właściwy przejaw ludzkiej racjonalności. Racjonalność człowieka jest fundamentem etyki nowych technologii cyfrowych, obejmuje zarówno punkt wyjścia, jest także fundamentem i kryterium wszelkiego wartościowania. Racjonalność pozwala człowiekowi na świadome i odpowiedzialne działania etyczne. Każde działanie które chcemy określić jako prawdziwe, słuszne i odpowiedzialne, musi opierać się na niezmiennym fundamencie prawdy o człowieku. To prawda o człowieku otwiera drogę do obiektywnych określeń jego natury duchowej i racjonalności, pozwala odkrywać bogactwo całego jego wnętrza oraz stanowi punkt wyjścia jego racjonalnych czynów[550].

---

[547] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 29.

[548] Por. A. Kuzior, *Człowiek jako racjonalny podmiot działań w świetle działań koncepcji zrównoważonego rozwoju*, (online), http://ekorozwoj.pol.lublin.pl/no2/g.pdf, s. 68, [20.05.2013].

[549] K. Wojtyła, *Osoba, podmiot, wspólnota*, [w:] *Osoba i czyn i inne studia antropologiczne*, T. Styczeń (red.), Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego KUL, Kraków 1985, s. 135.

[550] Por. M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 467.

Kazimierz Krajewski[551], relacjonuje współczesną dyskusję na temat racjonalności w etyce na przykładzie sporu kognitywistów i akognitywistów. Według kognitywistów mamy obiektywne, dostępne poznawczo podstawy naszych ocen i norm etycznych. Przekonania etyczne przyjmuje się racjonalnie, ponieważ opierają się na obiektywnej hierarchii wartości, odkrywanej przez osobę w aktach poznania. Akognitywiści natomiast twierdzą, że problemy etyczne są racjonalnie nierozstrzygalne[552].

W osobie ludzkiej świat zewnętrzny i wewnętrzny jest poznawany, doświadczany, analizowany refleksyjnie, stanowiąc podstawę wolnego wyboru i działania[553]. „Wszystko to dzieje się za sprawą ludzkiej racjonalności. Jest w niej świat dynamiki wewnętrznej i zewnętrznej, wyrażający się w działaniu, które jest wyznacznikiem podmiotowości osoby. Człowiek, bowiem, jako osoba staje się w czynach i poprzez czyny, a dokładniej poprzez dobro albo zło w nich realizowane"[554].

Trzeba pamiętać, że świat, w którym żyjemy, jest światem wartości, a życie samo w sobie jest procesem odkrywania tych wartości. Człowiek nie może, więc od wartości uciec, musi je ciągle realizować, urzeczywistniać w codziennej działalności. Racjonalny proces wyboru wartości i zakres ich realizacji świadczy o wartościach uznawanych przez człowieka i decyduje o tym, czy jego życie będzie ludzkie, czy tez ulegnie degradacji lub wycofaniu społecznemu. Wartości różnicują aspiracje ludzi, stymulują również ich dążenia życiowe. Ludzie lepiej się rozumieją, gdy wspólnie uznają te same podstawowe wartości[555].

Różne formy uczestnictwa osób w cyberprzestrzeni powinny być racjonalne i świadome, oparte na aksjologicznych wartościach wypracowanych przez doświadczenie ciągłej relacji człowieka do człowieka, oraz człowieka do społeczeństwa – wspólnoty. Racjonalność osoby musi oznaczać również zakorzenienie w jej wolności rozumianej, jako samostanowienie człowieka. Samostanowienie odnosi się nie tylko do świa-

---

[551] Zob. K. Krajewski, *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, A. Szubra (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2009, s. 53. „Niepodobna zaprzeczyć, że wyjątkową pozycję w świecie, człowiek zawdzięcza swojemu poznaniu. Dzięki poznaniu rzeczywistość odsłania przed nami swoje bytowe bogactwo i zróżnicowanie. W aktach poznawczych człowiek w specyficzny dla siebie sposób odnosi się do świata, przyswajając go niejako sobie, rozszerzając swoje bytowanie o to, co go przekracza, czyli transcenduje. Poznanie staje się dla niego swoistym sposobem jego bytowania; jest czymś więcej niż tylko zdobywaniem informacji o świecie. Można powiedzieć, że sens i wartość ludzkiego życia zostają w ten sposób nieodłącznie związane z poznaniem, jako fundamentalnym wymiarem bytu człowieka".

[552] Por. K. Krajewski, *Wstęp*, [w:] *Racjonalność w etyce – normatywna moc prawdy*, K. Krajewski (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2007, s. 5.

[553] Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 55.

[554] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 108.

[555] Por. M. Talarczyk, (online), *Znaczenie wartości*, http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06_138/02. [20.05.2013].

domości, ale i do wolności oraz roli, jaką spełnia ona w kształtowaniu zarówno osoby, jak i jej czynów[556].

Decyzje dotyczące zanurzenia w świecie wirtualnym, jako pewnej formie uczestnictwa, działań czy konkretnych wyborów i czynów, odnoszą złożone skutki dotyczące osoby, jako całości cielesnoduchowej wewnętrznie i zewnętrznie, pochodzą od jej racjonalnego świadomego wyboru w obrębie poznanych wartości etycznych. „Rozumność i wolność człowieka, a więc ludzka racjonalność, stanowią platformę zakorzenienia ludzkich czynów, w tym także wszystkich procesów komunikowania się człowieka w wymiarach interpersonalnych i społecznych. Stąd możemy już wyprowadzić prosty wniosek, iż wymiar ten domaga się wartościowania etycznego”[557].

Prawidłowe rozumne wartościowanie przebywania w świecie wirtualnym musi zakładać racjonalność człowieka. Osoba, jako centrum decyzji w świecie technologii, musi opierać się na racjonalnych decyzjach, które mają wpływ na funkcjonowanie tej rzeczywistości. Każde narzędzie nieracjonalnie i używane niezgodnie z przeznaczeniem może wyrządzić krzywdę użytkownikowi. Wolność wyboru użytkownika jest zakorzeniona w racjonalności osoby i wypływającej z niej podmiotowości ludzkiego wyboru i ludzkiego działania. Każda decyzja, także w rzeczywistości wirtualnej, pozostawia swój ślad, a wpływ na nią zależy od wyboru i jej zaangażowania. Dlatego istotna jest normatywność ustalana i zakładana przez obiektywne podmioty[558].

Łatwo zauważyć, że bezrefleksyjne i aksjologicznie obojętne poruszanie się w cyberprzestrzeni, prowadzi do ukształtowania bezdusznego, chociaż technicznie profesjonalnego użytkownika; do powstania antywartości, takich jak intelektualne i duchowe zniewolenie, brak odpowiedzialności, fałsz. Podstawą staje się świadomość i znajomość zagrożeń ze strony cyfrowej przestrzeni, intelektualna refleksja nad różnicą między informacją a wiedzą, kształtowanie dojrzałości informacyjnej oraz budowanie filtrów aksjologicznych[559].

Stanisław Kowalczyk w *Zarysie filozofii człowieka*, określa człowieka, jako rozumny i wolny byt, zwracając uwagę na doświadczenia zewnętrzne, jako przedmioty badania, poznania naukowo-empirycznego i doświadczenie wewnętrzne człowieka, jako podmiot świadomego, samoświadomego, aktywnego inspiratora własnego działania[560].

---

[556] Zob. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 109.

[557] M. Drożdż, *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 9

[558] Por. tenże, s. 19.

[559] Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

[560] Por. S. Kowalczyk, *Zarys filozofii człowieka*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 1990, s. 19.

„Ludzki intelekt jest władzą odkrywczą, penetrującą makrokosmos i mikrokosmos. Potrafi on odkryć fundamentalne prawa przyrody i normy moralne, związane z moralnością aksjologiczną”[561].

Akceptacja osoby, jako zasady etycznej i jako fundamentu etyki cyberprzestrzeni oznacza, że etyka – jeśli ma pozostać odpowiedzialnym pomostem racjonalnej refleksji nad wartością etyczną ludzkiego działania, a nie tylko teorią pragmatycznego działania – musi zawsze, w swoich analizach i argumentacji, wychodzić od człowieka jako osoby[562]. Karol Wojtyła ukazuje człowieka jako wartość samoistną nie podlegającą jakiejkolwiek redukcji. Naucza, że dopiero z perspektywy osoby ukazują się inne wartości stanowiące niejako pomost łączący ze światem innych osób i światem podmiotowym, prowadząc do samorealizacji człowieka[563].

2.3.2. Niezmienność osobowej tożsamości osoby w realnym i wirtualnym świecie

Kazimierz Krajewski rozumie tożsamość człowieka, jako niezmienną tożsamość osoby, to co stanowi jej niezmienną istotę. „Tożsamość człowieka jako człowieka, to tożsamość człowieka jako osoby, czyli tożsamość moralna. Można powiedzieć, że racjonalność, rozumność człowieka, czyli to, co stanowi o jego istocie, wypełnia się w moralności, w dobru moralnym”[564].

Człowiek wkraczając w nowe przestrzenie bytowania i afirmacji obsługiwane przez cyberprzestrzeń i wirtualną rzeczywistość, musi powracać ciągle do pytań dotyczących stałości tożsamości osobowej. Powinien rozważać możliwości pewnych trwałych wartościowych odniesień, które nie pozwolą na zagubienie się w świecie nierealnym, ale tak intensywnym, że długotrwałe w nim przebywanie może poważnie tę pewność świata realnego zakłócić (a zatem zakłócić też prawidłowe doświadczenie tożsamości). Kultura przed wirtualna dawała niezachwiane podstawy rozdziału świata realnego i sztucznego, wraz z nadejściem fenomenu wirtualnej rzeczywistości ten tradycyj-

---

[561] Tamże, s. 77-78.

[562] Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji,* [w:] *Człowiek między losem a wyborem,* M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2006, s. 96.

[563] Por. S. Dziamski, *Racjonalność jako kategoria aksjologiczna,* [w:] *Rozprawy z etyki,* J. Pawlak (red.), Wydawnictwo UMK, Toruń 1999, s. 163.

[564] K. Krajewski, *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza,* [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania,* dz. cyt., s. 58.

ny model został mocno zachwiany, lub jak w przypadku immersji całkowicie usunięty na rzecz fikcji, która zastąpiła rzeczywistość[565].

Sherry Turkle, opisując zjawisko immersji, zwraca uwagę na to, że mimo pozoru autentyczności przebywania w świecie cyfrowym, nadal jest tylko projekcją psychiki człowieka. Użytkownik cyberprzestrzeni, tworząc wirtualne społeczności, funkcjonuje w nich podobnie, jak w rzeczywistości. W cyberprzestrzeni występują jednak zasadnicze różnice w kontakcie, nigdy nie jest on fizyczny, choć może być tak postrzegany przez oszukane zmysły. Psychika użytkownika powoduje, że jest on jakby zawieszony między realnością a wirtualnością, co prowadzi do zatracenia dystansu i wejścia w wirtualny świat tak głęboko, że trudno wrócić do świata naturalnego. W wirtualnej rzeczywistości użytkownik kreuje siebie niejako na nowo. Stworzony przez niego awatar pozwala mu wirtualnie być kim tylko zechce. Niestety wyjście z wirtualnej rzeczywistości i zderzenie z światem realnym budzi psychiczny dyskomfort i przeświadczenie, że w cyberprzestrzeni jest realniej i atrakcyjniej niż w prawdziwym życiu. Powoduje to, że użytkownik chce wykreować swoją tożsamość na nowo. Wirtualną tożsamość, która odpowiada wyobrażeniom i z którą jej użytkownik dobrze się poczuje[566].

Uwzględniając dzisiejsze propozycje niektórych badaczy cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, którzy traktują tożsamość, jako chwilową czy sytuacyjną, należałoby wprowadzić etykę dostosowaną do szybko zmieniających się sytuacji w sieci i komunikacji cyfrowej. Niepełne ujęcie osoby powoduje, że istnieje realne zagrożenie powstawania relatywizmu normatywności etycznej współczesnego uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni[567]. Narzucane propozycje rozwiązań etycznego wartościowania działań człowieka w cyberkulturze, w tym także działań performatywnych,

---

[565] Por. R. Konik, *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, (online), http://www.diametros.iphils.uj.edu.pl/pdf/diam21konik.pdf. s. 153-154. [20.05.2013].

[566] Por. A. Kuzior, *Kilka słów o tożsamości awatara*, (online), http://pzf.polsl.pl/r/4989/SekcjaFilozofia%20Techniki%20Zbiorczo.pdf. [19.05.2013].

[567] Zob. H. Rheingold, *Virtual Reality. The Revolutionary Technology of Computer – Generated Artificial Worlds – and How It Promises to Transform Society*, London 1992, cyt. [za:] M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, dz. cyt., s. 164. „Rzeczywistość wirtualna w jasny sposób wykazuje, że nasz społeczny kontrakt z naszymi własnymi narzędziami doprowadził do punktu, w którym musimy zdecydować jak najszybciej, czym powinniśmy się stać jako ludzie, ponieważ dysponujemy mocą tworzenia doświadczenia, którego możemy zapragnąć. Pierwsi cybernauci wcześnie spostrzegli, że moc tworzenia doświadczenia jest również możliwością definiowania na nowo takich pojęć, jak tożsamość, wspólnota, rzeczywistość. Rzeczywistość wirtualna reprezentuje rodzaj nowego kontraktu pomiędzy ludźmi a komputerami, porozumienia, które może nas wyposażyć w wielką moc i prawdopodobnie zmienić nas nieodwołalnie podczas tego procesu".

dotyczą pluralizacji etyki, co nie oznacza oczywiście niczego innego, jak relatywizm etyczny i preferowanie etyk sytuacyjnych[568].

Postęp i zmiany, dokonujące się w szeroko rozumianej cyberantropologii i cyberkulturze, zwłaszcza te dotyczące zmiany tożsamości i rozumienia wartości etycznych, są przez niektórych uznawane za wystarczający powód do rewizji koncepcji etycznych[569]. Jakub Zajdel krytycznie ocenia pojawiające się współcześnie postulaty dotyczące rozmycia wartości zaznaczając, że zmiany tożsamości będą prowadziły do relatywizmu etycznego[570].

Magdalena Szpunar w artykule pt. *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, powołuje się na znanych badaczy tematu obecności i relacji człowieka do cyberprzestrzeni. Znany badacz społeczeństwa informacyjnego – Manuel Castells, pisze o tym, iż odgrywanie ról i budowanie tożsamości w cyberprzestrzeni jest głównie domeną nastolatków, gdyż w ich wieku, człowiek poszukuje własnej tożsamości, eksperymentuje z nią. A zarazem zaznacza, że błędnym byłoby wnioskowanie, iż cyfrowa rzeczywistość jest polem budowania nowych tożsamości. Inny badacz z kolei, zwraca uwagę na to, iż ludzie, którzy wiodą równoległe życie w cyberprzestrzeni, są tak czy inaczej ograniczeni przez swoje pragnienia, troski i śmiertelność swojego fizycznego ciała. Steve Jones na podstawie etnograficznych obserwacji grupy dyskusyjnej także wyciąga podobne wnioski, twierdząc, iż w rzeczywistości wirtualnej tożsamość wielu, a przypuszczalnie większości osób zanurzających się za pośrednictwem komputerów w cyberprzestrzeni, jest zbieżna z ich tożsamością poza siecią[571].

Według jeszcze innego badacza, uczestników korzystających z cyberprzestrzeni należy traktować, jako gospodarzy tej rzeczywistości o określonej tożsamości, a nie

---

[568] Por. R. W. Kluszczyński, *Kilka uwag na temat etyki w świecie płynnych tożsamości*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, dz. cyt., s. 303.

[569] Por. J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, dz. cyt., s. 212. „Wielu analityków mediów wyciąga z analizy historii mediów, analizy stanu współczesnej mediosfery, oraz analizy konsekwencji nowych technologii, wniosek, iż człowiek w swojej naturze i tożsamości tworzy się poprzez formy komunikacji, poprzez szeroko rozumiane media. W – twierdzeniach – tych obecna jest, czasem widoczna, a czasem ukryta, negacja elementów i odniesień metafizycznych koncepcji człowieka. Nie istnieje, według nich, żadna niezmienna istota człowieka, żaden niezmienny fundament ocen etycznych, ponieważ człowiek kształtuje się w pełni poprzez swoje aktualne, zmienne działanie i formy medialnej komunikacji. Wiele teorii medialnych, szczególnie tych o orientacji strukturalistycznej, konstruktywistycznej, psychoanalitycznej, postmodernistycznej postrzega człowieka, jako produkt medialny, jako produkt medialnych interakcji, twór zewnętrznych systemów symboli czy też jako <symboliczną projekcję, którą jednostka ciągle tworzy>”.

[570] Por. J. Zajdel, *O związku etyki i estetyki w sztuce performatywnej*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, dz. cyt., s. 298.

[571] Zob. M. Szpunar, *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, [w:] *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, M. Radochoński, B. Przywara (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania, Rzeszów 2004, s. 157-184.

jak tylko graczy zmieniających i dostosowujących się do danej sytuacji. Autor podkreśla, że to właśnie człowiek w swojej stałej tożsamości kreuje cyberprzestrzeń i zarządza technologią, którą stworzył, i mimo znacznego zanurzenia w tej wykreowanej cyfrowej rzeczywistości, nie traci odniesienia do naturalnej realności[572]. Kazimierz Krajewski podkreśla odrębną godność człowieka, która stanowi jego tożsamość i pozostaje niewzruszona ze względu na prawdę jako podstawę odkrywania tej tożsamości w świetle nowych technologii[573].

Michał Drożdż stanowczo podkreśla, że w personalizmie osoba z jej afirmacją stanowi niepodważalną i niezmienną tożsamość, co oznacza, że „(…) z punktu widzenia normy personalistycznej niedopuszczalne jest jakiekolwiek usiłowanie podporządkowania człowieka i zredukowania jego wartości osobowych, czy to przez strukturę komunikacji, czy też przez technologie informacyjne, czy też przez sztuczny świat fantomów medialnych. W etyce komunikacji redukcja taka przejawiałaby się w przedmiotowym traktowaniu człowieka, w traktowaniu osoby na równi ze światem rzeczy i dysponowania nią podobnie, jak dysponujemy rzeczami, mediami, komputerami, programami”[574].

Dalej badacz przestrzega, że pluralizacja wirtualnych rzeczywistości cyberprzestrzenne zabawy tożsamością prowadzą do subiektywizacji zasad etycznych oraz relatywizacji etyki wobec cyfrowych przestrzeni i sytuacji, w których człowiek buduje różne tożsamości[575]. Nie można się zgodzić z twierdzeniem, iż godność i tożsamość człowieka rozmywa się w cyberprzestrzeni. Człowiek wchodząc w świat wirtualny, nie traci nic ze swojej ontycznej tożsamości. Zmieniają się tylko uwarunkowania jej manifestacji i prezentacji[576].

Dlatego też poszukiwanie prawdy o człowieku w dobie mediów elektronicznych powinno się dokonywać ze świadomością, że człowiek nie jest „ślepym wędrowcem”, błąkającym się po bezdrożach cyberprzestrzeni, ale jego osobowa wartość i godność domagają się poszukiwania i odkrywania, także w wirtualnym świecie mediów cy-

---

[572] Por. G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: teraźniejszość i przyszłość interakcji, opartych na technice,* [w:] *Internet a psychologia, możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 92.

[573] Por. K. Krajewski, *Personalizm etyczny, jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt., s. 58. „Odkrycie godności dokonuje się wraz z odkryciem normatywnej mocy prawdy. Dlatego pojęcie osoby jest z istoty swej <moralne>, tzn. odsłania się wraz z odkryciem normatywnej mocy prawdy, czyli moralnej powinności. Człowiek spełnia się w swoim człowieczeństwie poprzez respekt dla prawdy. Respektując prawdę, zachowuje swoją tożsamość jako człowiek”.

[574] M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 58.

[575] Por. tamże, s. 413.

[576] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 14.

frowych, obiektywnego fundamentu jego podmiotowej tożsamości[577]. Użytkownik cyberprzestrzeni, utożsamiając się mentalnie z różnymi wirtualnymi podmiotami, nie przestaje być realną osobą o jednoznacznej, wyjątkowej i trwałej osobowej tożsamości, której nie zdołają przekreślić różne sieciowe i cyberkulturowe uwarunkowania. Przyjęcie takiego fundamentu etyki cyberprzestrzeni w odniesieniu zarówno do świata sztuki performatywnej, jak i całej cyberkultury, gwarantuje trwałość odniesień wartościujących w zmienności procesów zachodzących w przestrzeni cyfrowej i wirtualnych tożsamościach[578].

Należy zatem stwierdzić za Michałem Drożdżem, że propozycja personalistycznej normatywności cyfrowej przestrzeni, umożliwia wartościowanie etyczne wszelkich działań człowieka, zarówno w realnej, jak i wirtualnej przestrzeni, ukazując również różnice wartości moralnych tego uczestnictwa. Wartościowanie etyczne oparte na prawdzie o obiektywnym porządku moralnym musi dotyczyć zarówno działań w zakresie uczestnictwa w całej przestrzeni cyfrowej, jak i wirtualnej rzeczywistości. Zatem należy podkreślić, że personalistyczny fundament etyki gwarantuje racjonalność subiektywnych ocen etycznych w oparciu o obiektywny porządek moralny każdego ludzkiego działania, również tego, które dokonuje się w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości[579].

Andrzej Kiepas, w kontekście wkraczania w świat wirtualny, podkreśla rolę odpowiedzialności i niezbywalną potrzebę budowania cyberrelacji na fundamencie wartości. Podkreśla dobitnie, że człowiek odrzucający wartości to człowiek nie tylko pozbawiający się swojej tożsamości, ale także pozbawiający się odpowiednich warunków do jej budowania[580].

2.3.3. Godność osoby jako miara wartości człowieka

Tomasz z Akwinu uznaje godność za właściwość konstytuującą osobę – zatem osobą jest się dlatego, że posiada się godność tzw. „godność osobową", a nie dlatego, że posiada się godność, ponieważ jest się osobą. Podobnie uznaje Kant, że osobą jest

[577] Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 186.

[578] M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 414.

[579] Por. tamże, s. 415.

[580] Por. A. Kiepas, *Podmiotowość człowieka w perspektywie rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria – Praktyka – Oddziaływanie*, dz. cyt., s. 417.

człowiek dlatego, że posiada godność, że jest celem samym w sobie[581]. Wiesław Dyk zaznacza wartość osoby i jej kluczowość w ocenie etycznej rzeczywistości. „Podstawową wartością jest osoba ludzka. Człowiek, jako osoba jest twórcą kultury, a więc i nauki. (…) Człowiek, jako osoba należy do natury, ale i transcenduje materialną rzeczywistość. Z faktu należenia do świata jest jednostką, ale z racji przekraczania natury jest osobą"[582].

Zdaniem Karola Wojtyły człowiek jest świadomy i dostrzega swoją niepowtarzalną odrębność wobec przyrody, stoi ponad wszystkim w otaczającym go świecie. Jest bytem o wolnej i rozumnej naturze, wynika to z jego ontologicznej struktury[583]. Karol Wojtyła w „elementarzu" personalizmu *Miłość i odpowiedzialność* podkreśla, że człowiek jest podmiotem naznaczonym godnością, posiada znaczenie i wartość sam w sobie[584]. W innym miejscu, już jako papież, pisze, że godność osoby ludzkiej jest punktem wyjścia i fundamentem wszystkich praw człowieka. Jest ona dla człowieka podstawowym kryterium wartościowania i postępowania w stosunku do siebie i innych[585].

Warto zwrócić również uwagę na fundamentalne powiązanie wartości z podmiotową naturą człowieka, który jest zdolny do wartościowania na podstawie własnej osobowej, niezmiennej i trwałej wartości oraz niezbywalnej godności. „Każdy człowiek, bowiem dokonuje wartościowania rzeczy, zjawisk, przeżyć, doświadczeń, relacji, komunikacji. Ten proces wartościowania jest rzeczywiście czymś godnym człowieka. Uaktywnia on człowieka, jako podmiot działania i wartościowania, dzięki czemu człowiek staje się coraz bardziej zdolny do przyjmowania wartości i ich urzeczywistniania. Ten proces wartościowania etycznego winien się jednak oprzeć na trwałym fundamencie godności osobowej, bo tylko wtedy wyzwoli się on z subiektywnych uwarunkowań – różnego typu subiektywnych ludzkich przeżyć i doświadczeń"[586].

Michał Drożdż w opracowaniu *Wolny człowiek w wolnych mediach*, poświęca wiele uwagi znaczeniu godności osoby, jako miernika wartości człowieka. Zauważa, że pojęcie godności ludzkiej jest zwrotem stosowanym w różnych obszarach badawczych w aspekcie antropologicznym, psychologicznym, socjologicznym i moralnym. Zawiera-

---

[581] Por. M. Piechowiak, *Tomasz z Akwinu-Immanuel Kant: dwa typy ugruntowania godności człowieka*, [w:] *Byt i sens, Księga pamiątkowa VII Polskiego zjazdu filozoficznego*, R i J. Ziemiańscy (red.), Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2005, s. 223.

[582] Tamże, s. 114.

[583] Zob. R. Forycki, *Antropologia w ujęciu Kardynała Karola Wojtyły*, (na podstawie książki K. Wojtyła, *Osoba i czyn*), „Analecta Cracoviensia", (1973-1974), nr 5-6, s. 117-124.

[584] Por. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 42-43.

[585] Zob. Jan Paweł II, *Mężczyzną i niewiastą stworzył ich…*, tom I, „Chrystus odwołuje się do początku", Wydawnictwo KUL, Lublin 1981.

[586] M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 61.

ją one, bowiem w sobie takie treści, jak: wartość człowieka, szacunek, cześć, honor, dobra sława, dobre imię, poważanie, prestiż, itp. Człowiek, jako osoba, dysponuje godnością, która określa jego osobową wartość, niewspółmierną z niczym innym. Z punktu widzenia etycznego ważnym przedmiotem staje się świadomość posiadania osobowej wartości, wewnętrzne i indywidualne jej doświadczenie, ale nad to ważnym jest przyjęcie i uznanie jej za fundament wartościowania etycznego[587].

Spełnienie ontycznej wartości człowieka musi dokonywać się zawsze w otoczeniu innych wartości ontycznych i kwalitatywnych. Z normatywnego punktu widzenia dokonuje się to albo w świecie wartości albo antywartości. Ten proces wartościowania etycznego powinien się oprzeć na trwałym fundamencie godności osobowej, gdyż jest to gwarancją, że wyzwoli się on z subiektywnych uwarunkowań tj. osobistych przeżyć i doświadczeń[588].

Osoba jest wartością sama w sobie, dlatego jest również źródłem i fundamentem powinności moralnej. Przyczyną normatywnego charakteru osoby jest jej godność, dostojeństwo, jej wielkość i szczególna pozycja człowieka w świecie. Posiadana godność, stanowiąca źródło powinności, również generuje powinność szacunku dla osoby, jej ochrony i promocji. Ze względu na swoją godność człowiek, jako osoba ludzka, winien być z zasady podmiotem i celem wszystkich relacji w cyberprzestrzeni oraz struktur społecznych, w tym także struktur wirtualnych[589].

Godność człowieka – jak pisze Jacek Czajkowski – nakłada zobowiązania wobec siebie i innych, a jednocześnie jest źródłem uprawnień dla niego samego. Z godności każdego człowieka wypływają prawa i obowiązki, które należy respektować właśnie ze względu na godność przynależną innym. Autor podkreśla, że: afiliacja praw człowieka z jego godnością nadaje im charakter praw naturalnych i niezbywalnych. Wszelkie łamanie tych praw ze strony innych, społeczeństwa, lub państwa, lub formy ich nieuprawnionego ograniczania, są zamachem na godność człowieka i jego niezbywalną wolność[590].

Godność, jest obiektywnym odniesieniem do wartościowania wszelkich ludzkich czynów, jest wyznacznikiem i normą życia moralnego. Z godności osoby wypływa etyczne wartościowanie postępowania ludzkiego, które przenosi się także na obszar je-

---

[587] Por. M. Drożdż, *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 9-10.

[588] Por. tenże, s. 20.

[589] Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 91.

[590] Por. J. Czajkowski, *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, Rzym 1983, s. 125.

go współczesnego przebywania w przestrzeni technologii cyfrowych i ich prezentacji w postaci wirtualnej. Fundamentem wartościowania etycznego, który najściślej i jednocześnie najbardziej uniwersalnie może objąć aktualne przestrzenie przebywania i działania człowieka jest sam człowiek jako osoba z jej godnością. Karol Wojtyła ukazuje ten fundament wartościowania jako „normę personalistyczną" – podstawową i pierwotną normę etyki[591].

2.3.4. Osoba jako norma etyczna – norma personalistyczna

Człowiek w ujęciu personalistycznym jest osobą. Pierwszy definicję osoby podał Boecjusz, według niego osoba jest indywidualną substancją natury rozumnej. Człowiek nie jest tylko „czymś", ale „kimś". Jest panem całej otaczającej go przyrody. Osoba posiada rozum, wolę oraz władzę decydowania. Ma także możność działania oraz twórczości. Osoba posiada także wymiar moralny. Powinna w związku z tym być mądrym gospodarzem życia i świata. Człowiek jest powołany do zmiany rzeczywistości na lepszą[592].

Współczesna etyka dostarcza wielu określeń i dookreśleń terminów dotyczących osoby i jej wieloaspektowego ujęcia. Termin „osoba" przyjmował w dziejach myśli rozmaite znaczenia, uwarunkowane zazwyczaj rozwojem koncepcji człowieka. Z punktu widzenia metafizyki osoba jest trwałą jednostkową substancją obdarzoną rozumem; wolną, obdarzoną zdolnością intelektualnego poznania rzeczywistości, wyboru określonych wartości moralnych i do miłości; poznawczo stanowi ona świadomy własnej tożsamości w czasie podmiot aktów poznawczych; w aspekcie społecznym natomiast, jest podmiotem praw i obowiązków regulowanych kodeksami etycznymi i prawnymi[593].

Dobro osoby, jej wartość, jest tak wyjątkowa, że nadaje się jej szczególne miano – godność. Zasadą personalistyczną jest odczytanie podstawowej prawdy o człowieku i jego dobru, tworzona jest przez przeciwieństwo do zasady utylitaryzmu, ujmującej rzeczywistość jedynie pod kątem użyteczności, jako przedmiot użycia i środek do celu. Utylitaryzm musi zostać podporządkowany normie personalistycznej[594].

---

[591] Por. K. Wojtyła, *Elementarz etyczny,* Lublin 1983, s. 11.
[592] Por. Cz. Bartnik, *Personalizm,* dz. cyt., s. 33.
[593] Zob. H. Promieńska, (red.), *Etyka wobec problemów współczesnego świata,* dz. cyt.
[594] Por. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność,* dz. cyt., s. 43.

Karol Wojtyła akcentuje zasady pierwszeństwa osoby przed rzeczami, etyki przed techniką, ducha przed materią[595]. Podnosi osobę w pełni jej ujęcia do rangi podstawowej zasady swojej filozofii człowieka[596]. Jest to zatem swoista „norma personalistyczna"[597]. Zdaniem Wojtyły, „norma personalistyczna to naczelna zasada ludzkich czynów, wedle której całe działanie człowieka w jakiejkolwiek dziedzinie musi być dorównane do podstawowej w działaniu ludzkich relacji do osoby. (…) norma personalistyczna stara się uwydatnić szczególną pozycję człowieka, jako osoby, jego stąd wynikającą odrębność i transcendencję"[598].

Bogumił Gacka, w swojej *Prezentacji personalizmu*, podkreśla wartość osoby w personalistycznym ujęciu współczesnej etyki. Personalizm wyróżnia unikalność i nienaruszalność osoby oraz jej wspólnotowy wymiar. Osoba jest zasadą, przyczyną, celem oraz sensem każdej rzeczywistości[599]. Bogusław Mielec, pisząc o godności, jako niezbywalnej wartości konstytuującej człowieka w pełni jako osobę, zaznacza jej fundamentalne znaczenie w strukturze normy personalistycznej. „Bowiem godność, jako wartość nieredukowalna, zakorzenia się w ontycznej, osobowej strukturze człowieka. Dlatego możliwa jest tzw. norma personalistyczna. (…) Stąd człowiek ma być zawsze celem, nigdy środkiem do celu"[600].

W budowaniu normatywności personalistycznej cyberprzestrzeni najbardziej istotna jest etyka z perspektywy osoby i jej czynu. W każdej relacji wobec cyberprzestrzeni obecny jest człowiek, jako twórca, sprawca czy uczestnik. W procesie korzystania z najnowszych środków techniki cyfrowej możemy określać cyberprzestrzeń, jako przestrzeń czynu osoby, w którym uczestniczą również inne osoby zgodnie z naturą i charakterem korzystania z niej[601]. W pojęciu oceny normatywnej człowiek, jako osoba ze swą godnością, może być rozliczany przez podejmowane przez siebie czyny, wyłącznie świadome i wolne w działaniu. Zatem godność osoby staje się normą etyczną wobec jej czynu rozumianego jako wszelkie uczestnictwo w cyberprzestrzeni. W ocenie uczestnictwa, zachowania i postępowania człowieka w rzeczywistości cyfrowej stosujemy klucz osoby jako normy etycznej na podstawie personalistycznych fundamentów,

---

[595] Zob. K. Kołodziejczyk, *Etyka społeczna Karola Wojtyły*, Toruń, s. 9.

[596] Zob. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, „Sofia. Pismo filozofów krajów słowiańskich" 2003, nr 3, s. 185-201.

[597] Por. J. Dębowski, *Personalizm Karola Wojtyły – Jana Pawła II i jego społeczne konsekwencje*, [w:] *Rozprawy z etyki*, dz. cyt., s. 157.

[598] J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2000, s. 255.

[599] Por. B. Gacka, *Prezentacja personalizmu*, [w:] „Personalizm*"* 2001, nr 1, s. 160.

[600] B. Mielec, *Godność osoby ludzkiej*, [w:] *Chrześcijanin wobec zagadnień społecznych*, P. Andryszczak, (red.), Wydawnictwo Św. Stanisława Archidiecezji Krakowskiej, Kraków 2002, s. 18.

[601] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 40.

aksjologicznych odniesień i wartościowań. Akceptacja osoby ludzkiej, jako niezbywalnej zasady etyki może stać się wspólną przestrzenią budowania deontologii cyberprzestrzennych dla wielu racjonalnych orientacji aksjologicznych[602].

Osoba jako norma etyczna ukazuje człowieka, jako fundamentalnie innego wobec świata rzeczy, to bycie racjonalną osobą wyróżnia go spośród przedmiotów. To zasadnicze rozgraniczenie ukazuje głęboką przepaść, jaka dzieli świat osób od świata rzeczy. Można stwierdzić za Michałem Drożdżem, że: „Przyjęcie osoby, jako zasady etycznej, jako fundamentu etyki medialnej oznacza po prostu, że etyka – jeśli ma pozostać odpowiedzialną platformą racjonalnej refleksji nad wartością etyczną ludzkiego działania, a nie tylko jakąś teorią pragmatycznego działania – musi zawsze, w swoich analizach i argumentacji, wychodzić od człowieka jako osoby, będącej podmiotem procesów komunikacji medialnej i <komunikującej> siebie jako osobę w komunikacji interpersonalnej i komunikacji medialnej”[603].

W literaturze na temat ocen normatywnych i wartościujących cyberprzestrzeni, rzadko uwzględniany jest personalistyczny punkt wyjścia analiz etycznych. Filozoficznym punktem wyjścia analiz etycznych związanych z przestrzenią personalistycznego paradygmatu etyki cyberprzestrzeni jest twierdzenie, iż osoba jest podstawowym źródłem uczestnictwa. Aktywne uczestnictwo w cyfrowej przestrzeni nie jest możliwe bez uznania faktu niezbywalnej godności osoby. Osoba zatem musi stanowić centrum i podstawę tzw. normy personalistycznej, będącej podstawą wartościowania etycznego. Wydaje się, że tylko w oparciu o taką osobową normatywność można dokonać prawdziwych ocen etycznych wszelkich działań w cyberprzestrzeni[604].

2.3.5. Podmiotowość ocen wobec obiektywności kryteriów etycznych

Karol Wojtyła, podkreślając szczególną odrębność i samostanowienie każdej osoby, zaznacza, że osoba jest podmiotem, który jest rządcą samego siebie[605]. Według Michała Drożdża człowiek w samostanowieniu jest wewnętrznie związany z przekazem uniwersalnej prawdy. To oparcie się wewnętrznie na fundamencie uniwersalnej prawdy pozwala człowiekowi w sposób wolny od subiektywizmu nadać wartościowaniu charakter obiektywny. Dalej autor zaznacza, że człowiek jako wolny podmiot jest panem

[602] Por. tamże, s. 43.
[603] Tamże, s. 50.
[604] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 29.
[605] Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 120.

samego siebie, ale, aby dokonać odpowiedniego wyboru, musi posiadać obiektywne kryterium wyboru[606]. Człowiek przez integralność swojego człowieczeństwa, pozostaje niezależny wobec przedmiotów swojego działania, jednak pozostaje ciągle zależnym od obiektywnej prawdy o sobie i innych. Zależność ta, ciągle powoduje w nim wewnętrzne zintegrowanie do życiodajnej doskonałości osobowej[607].

W etyce wyróżnia się dwa zasadnicze typy powinności: podmiotową – rozumianą, jako wymaganie zgodności pomiędzy własnym postępowaniem a normami, oraz przedmiotową – jako konieczność zaistnienia jakiegoś stanu rzeczy ze względu na normy. Normy wyrażają określoną powinność, są także wartościowymi modelami ukazującymi dobro, prawdę i piękno[608]. W takim ujęciu dobro w kontekście osoby i jej podmiotowych ocen jest czymś obiektywnym, niezależnym od woli. Rzeczą woli jest podążać za dobrem, a nie je współkonstytuować: „Praktycznie dobre jest zaś to, co skłania wolę za pomocą przedstawień rozumu, a więc nie z subiektywnych przyczyn, lecz obiektywnie, tj. na mocy zasad mających ważność dla każdej rozumnej istoty, jako takiej"[609].

W nauczaniu Karola Wojtyły – papieża Jana Pawła II – odnajdujemy wypowiedzi dotyczące przedmiotu badań. Zwraca on uwagę na to, że o tym, co jest moralnie dobre, a co złe, nie decyduje się w sposób demokratyczny. O dobru i złu moralnym nie mogą decydować też statystyki. Nie można także snuć zależności, że ponieważ większość ludzi łamie jakąś zasadę moralną, to ta norma nie jest obiektywnie słuszna[610]. Papież odrzuca utylitaryzm, według którego, czyn jest moralnie dobry, gdy uszczęśliwia jak największą liczbę ludzi. W Encyklice Jan Paweł II potępia także teologizm, jako stanowisko etyczne, oceniające czyn na podstawie bilansu jego skutków. Stwierdza, że niektóre czyny, niezależnie jakie wywołują skutki, są niedopuszczalne – wewnętrznie złe – zawsze i w każdych okolicznościach sprzeczne z godnością osoby ludzkiej. Papież wytyka także błędy etycznego formalizmu i legalizmu, które w życiu moralnym przyjmują postać bezkrytycznego i skrupulatnego przestrzegania norm, niezależnie od tego, czy owe normy, nakazy i zakazy są słuszne czy nie[611].

---

[606] Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji,* [w:] *Człowiek między losem a wyborem,* dz. cyt., s. 93.

[607] Por. tamże, s. 3.

[608] Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?,* [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 354-355.

[609] P. Gutowski, *Egzystencjalny wymiar filozofii Williama Jamesa w świetle jego interpretacji tzw. Maksymy pragmatycznej,* [w:] *Byt i sens Księga Pamiątkowa VII Polskiego Zjazdu Filozoficznego*, R. i J. Ziemiańscy (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005, s. 229.

[610] Por. M. Wilusz, *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego, Elementarz Jana Pawia II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego,* Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001, s. 220.

[611] Por. tamże, s. 220.

Jan Paweł II w swoich wypowiedziach krytycznie odnosi się także do etyki sytuacyjnej, odrzucającej normy ogólne oraz obiektywne wartości[612]. Zwolennicy takiego stanowiska twierdzą, że moralny obowiązek każdej osoby jest określany wyłącznie przez konkretne sytuacje, w jakiej ona się znajduje[613]. Karol Wojtyła odkrywa osobową podmiotowość człowieka w czynach przeżywanych według wartości moralnej. „Osobowa podmiotowość człowieka to ta, którą przeżywamy, jako własne <ja> w swoich czynach, a która jawi się nam w sobie właściwej głębi w przeżywaniu wartości moralnej – dobra lub zła, które to przeżycie pozostaje w doświadczalnym związku z momentem sumienia w czynach ludzkich"[614].

Michał Drożdż wskazuje na szczególną wartość obiektywnego odkrywania norm etycznych dla prawidłowego rozumienia, przestrzegania i dalszego ich przekazywania. Podkreśla, że świat wartości wypływa z osobowej natury ludzkiej i na tej podstawie może być przekazywany w sposób obiektywny innym. Wartości etyczne nie są emocjonalnie subiektywnym projektem osoby, ale są wartością samą w sobie i posiadają walor obiektywności. Wartości etyczne są także podmiotowo i nierozłącznie zintegrowane z człowiekiem, jako wartością osobową, przestrzenią ich urzeczywistniania się[615].

2.3.6. Niepodważalna wartość godności osoby w kontekście medialnego matrix

Według Karola Wojtyły, dzięki godności własnej osoby człowiek poznaje swoją niepowtarzalność i ontyczną wyższość, zarówno nad naturą, jak i wytworami kultury. Jej wyrazem jest zdolność panowania nad nimi[616]. „W tej <wyższości> człowiek pozna-

[612] Zob. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 155. „Kto nie uwzględnia faktu, iż człowiek w każdej sytuacji i we wszelkich możliwych okolicznościach życiowych – jest rozumną i wolną osobą, i jako taki jest zasadniczą podstawą normatywną swych działań, ten musi swój etyczny indywidualizm podnieść na piedestał decydującej normy i zrelatywizować swoje czyny i swoje cele do konkretnych życiowych uwarunkowań. Każda sytuacja stanowić będzie wówczas pewnego rodzaju „cenę ulgową" dla jego zamiarów i celów; motyw, by pójść w życiu drogą najłatwiejszych wyborów, prowadzących tylko do przyjemności; usprawiedliwienie od uchylania się od ofiary i wysiłku. W ostatecznych konsekwencjach postawa taka prowadzi do anarchii, bo parawan sytuacyjnych, subiektywnych decyzji uwalnia człowieka de facto od przyjęcia prawa moralnego i obowiązku poddania się jego obiektywnemu imperatywowi".

[613] Por. M. Wilusz, *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego*, *Elementarz Jana Pawia II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego,* dz. cyt., s. 222.

[614] K. Wojtyła, *Osoba: podmiot i wspólnota*, „Roczniki Filozoficzne KUL", z. 2, Lublin 1976, s. 18.

[615] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 74-75.

[616] Por. K. Wojtyła, *Osoba i Czyn,* dz. cyt., s. 84-85; K. Wojtyła, *Człowiek jest osobą,* „Tygodnik Powszechny" 1984, nr 18,, s. 2. Por. także: J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły,* dz. cyt.

je jednocześnie swoją oryginalność. Niepowtarzalność człowieka i jego <wyższość w godności> są prostą konsekwencją jego racjonalności”[617].

Marek Kuciński w zbiorze pt. *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, podejmuje problematykę wpływu medialnego matrix na człowieka. Pyta o to, czy cyberprzestrzeń jest dla współczesnego człowieka swoistym Matrixem, w którym przebiega spora część jego życia, czy też cyfrowa przestrzeń i wirtualna rzeczywistość są tylko narzędziami, które są przez niego ciągle wykorzystywane?[618] Kuciński opisuje pogląd Racheli Chalmers, „że współczesnego *homo sapiens*, wędrującego po Internecie w poszukiwaniu potrzebnych mu informacji, w warstwie instynktów wciąż niewiele odróżnia od dzikiego zwierzęcia – informacja jest dziś odpowiednikiem zwierzyny łownej (…)”[619].

Obecnie w przestrzeni badań humanistycznych i publicznej dyskusji coraz bardziej wzrasta zainteresowanie godnością osoby. Nadawanie tak dużej rangi problematyce praw człowieka stanowi, mniej lub bardziej świadomą, próbę samoobrony ze strony człowieka przed zagubieniem w świecie własnej cywilizacji, utratą kontroli nad wieloma procesami z nią związanymi, utratą tożsamości i grożącą mu anonimowością[620].

Wśród wielu teorii mediów, naukowcy zadają sobie pytania, o skalę uczestnictwa człowieka w rzeczywistości cyfrowej, a nawet o skalę uczestnictwa cyberprzestrzeni w kreowaniu rzeczywistości[621]. Cezary Michalski ujmuje tę rolę cyfrowej rzeczywistości, jako matrycy wywołującej określone społeczne skutki i różnice. Określa ją jako walkę, już nie tylko o władzę nad ludźmi, ale w dobie przestrzeni cyfrowej, o władzę nad wizerunkami rzeczy i ludzi[622].

Michał Drożdż zauważa, że rzeczywiście dzisiaj jesteśmy świadkami walki o wizerunek, a szczególnie wizerunek w cyberprzestrzeni i nowych cyfrowych mediach. Zwraca uwagę na dychotomiczny i niebezpieczny podział na: rzeczywistość i rzeczywi-

---

[617] A. Rodziński, *U podstaw kultury moralnej*, Wydawnictwo ODISS, Warszawa 1989, s. 87-88. „Źródłem całej naszej naturalnej «chwały osobowościowej» jest nasza natura ludzka; jej ranga ontyczna decyduje o tym, że człowiek – jako byt obdarzony zdolnością do rozumowania opartego o intelektualną intuicję – może na gruncie tej rozumności, na którą jest «skazany» w pewnym sensie, okazać się rozumny, czyli zaktualizować ponadto i taką doskonałość, na jaką nie tylko jest skazany, lecz do jakiej w samej swej naturze został wyraźnie zaproszony”.

[618] Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 160.

[619] Tamże.

[620] Zob. J. Czajkowski, *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 124.

[621] Zob. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt.; M. Drożdż, *Media. Teorie i fikcje*, Kielce 2005.

[622] Zob. C. Michalski, *Czas wizerunków*, „Życie”, 30 grudnia 2000, s. 11; zob. także: M. Iłowiec, *Czas wielkiego ściemnienia. Próba charakterystyki duchowego klimatu współczesności*, [w:] *Media i kultura*, A. Kobyliński (red.), Płock 2002, s. 35-48; M. Iłowiecki, *Walka o dusze*, „Ethos”, 24, Lublin 1993, s. 103-123.

stość medialną, fakt i fakt medialny, prawdę i prawdę medialną. Niestety te różnice są wynikiem natury i współczesnej rzeczywistości działania nowych mediów, gdyż prawda o rzeczywistości jest tylko jedna[623]. Autor proponuje odkrywanie charakteru i roli mediów cyfrowych przez pryzmat matrycy. „Charakter i rolę mediów można dziś odkrywać przez pryzmat pojęcia matrix (łac. matryca, macierz). Media są matrycą nie tylko odbijającą rzeczywistość, ale przede wszystkim matrycą tworzącą nową rzeczywistość medialną. Odbiorcy mediów dysponują rzeczywistością odbitą od matrycy. Jeśli ta matryca jest prawdziwa, a więc, odniesiona do prawdy, odkrywająca prawdę o rzeczywistości, to również nasze postrzeganie świata poprzez matrycę mediów, będzie prawdziwe. A jeśli matryca jest fałszywa, to i my powielamy poprzez media fałszywy świat, postrzegamy go przez zafałszowane zwierciadło”[624].

Michał Ostrowicki natomiast wprowadza rozróżnienie matryc, które mają swoje źródło w podmiocie i określa je, jako przejaw dążenia człowieka do szukania i tworzenia rzeczywistości alternatywnych. Mówiąc o matrycach cybernetycznych, podkreśla, że są zawsze przejawem sterowania rzeczywistością. Wyróżnia matryce filozoficzne, artystyczne, medialne i technologiczne. W kontekście niepodważalnej godności osoby ludzkiej medialne matrix nie mogą stanowić fundamentu budowania wartości człowieka, ponieważ matryca medialna w procesie mediatyzacji symuluje rzeczywistość. Matryce te charakteryzują się niestabilnością, szybko ewoluują i są bardzo inwazyjne wobec pragmatyzmu wartościującego człowieka. Przez matryce cyfrowej przestrzeni dochodzi do implikacji antywartości dewaluujących osobowy system wartości. Dochodzi do tego przez różne formy prezentacji, reklamy, propagandy, socjotechnik, wykorzystania psychologii społecznej, ekonomii. Niestety antywartości są powszechne i dostępne, kryteriotwórcze, subiektywnie wartościują, oddziałują na przekonania i zawierają instrukcję poruszania się po medialnej rzeczywistości[625].

Według Michała Ostrowickiego najwyższą emanacją matryc tworzonych przez człowieka jest matryca technologiczna. Odróżnia się ona od pozostałych matryc zdolnością tworzenia elektronicznego, wirtualnego realis. Jej przestrzeń jest wyznaczana przez technologie cyfrowe i elektronikę, potrafi wchłaniać inne matryce, zamieniając je na domenę cyfrową. Natomiast matrix w pojęciu filozoficznym służy przede wszystkim opisowi rzeczywistości. Matryce filozoficzne to przestrzeń filozoficznych postulatów stawianych przez człowieka na przestrzeni dziejów, tworzą one różne perspektywy

[623] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 185-186.
[624] Tamże, s. 185.
[625] Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 64-66.

oglądu rzeczywistości. Z perspektywy niepodważalnej wartości godności osoby modelowanie sfery medialnego matrix nie może przebiegać indywidualnie i autonomicznie w oderwaniu od obiektywnej normatywności. Zatem różne rodzaje narzucanych matryc oceny rzeczywistości, jak choćby medialny matrix, winny przede wszystkim opierać się, w swej strukturze, na niezbywalnej wartości godności osoby[626]. Warto zaznaczyć, że istnieje jednak niezmienny i uniwersalny fundament aksjologiczny jakim jest wartość człowieka, godność osoby ludzkiej, jako wartość trwała i niezmienna, która sama jest wartością wartości[627].

Prawidłowe rozumienie funkcjonowania matrycy medialnej pozwala na wartościowe i krytyczne uczestnictwo w cyberprzestrzeni[628]. Co za tym idzie, pozwala na stosowanie norm etyki w racjonalnym i obiektywnym poszukiwaniu jedynej prawdy[629].

Trudno, zatem mówić o poprawnym funkcjonowaniu wirtualnej rzeczywistości i całej przestrzeni cyfrowej bez etyki, bez fundamentalnych zasad etycznych, opartych na prawdziwej wizji człowieka. Podstawowym zadaniem etyki cyberprzestrzeni powinno być takie kształtowanie przestrzeni cyfrowej, żeby była ona dla człowieka, a nie człowiek dla niej. Nie można na cyberprzestrzeń patrzeć tylko przedmiotowo, ale należy przede wszystkim uwzględnić jej podmiotowy charakter, należy ją analizować, wartościować przez pryzmat ludzi, którzy tworzą tę szeroko rozumianą przestrzeń cyfrową. Człowiek jest obecny na różnych etapach tego procesu i na różnych płaszczyznach urzeczywistniania się wirtualnej rzeczywistości i cyberprzestrzeni[630].

2.3.7. Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej

Karol Wojtyła w poszukiwaniu personalizmu uniwersalistycznego, konfrontuje personalizm tomistyczny i augustyński z polskim (np. Stanisława Wyspiańskiego), fenomenologicznym (Edmund Husserl, Max Scheler, Roman Ingarden, Edyta Stein) i z innymi systemami współczesnymi. W koncepcji osoby opowiedział się za syntezą substancjalności i relacyjności. Osoba jest nie tylko istnieniem, ale przede wszystkim

[626] Por. tamże, s. 67-68.

[627] Zob. M. Scheler, *Der Formalismusin der Ethikunddiemateriale Wertethik,* Gesammelte Werke, t. 2, Bonn 1980, s. 523-524; F. J. Mazurek, *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 72.

[628] Zob. A. Kobyliński, *Matrix i areopag. Moralne i duchowe wyzwania świata mediów*, [w:] *Media i kultura,* dz. cyt.

[629] Zob. Z. Seryło, *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania,* dz. cyt.

[630] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 37-38.

podmiotem[631]. Dalej zaznacza, że „osobowa podmiotowość człowieka, to ta, którą przeżywamy, jako własne <ja> w swoich czynach, a która jawi się nam w sobie właściwej głębi przeżyciu wartości moralnej – dobra lub zła, które to przeżycie pozostaje w doświadczalnym związku z momentem sumienia w czynach ludzkich"[632]. Karol Wojtyła formułuje w ten sposób fundamentalną normę moralną, która winna inspirować ludzkie działanie i kształtować stosunki między ludzkie. Norma ta zawiera się w zdaniu: „osoba ludzka musi być afirmowana dla niej samej"[633].

Jan Paweł II w Orędziu na XXXII Światowy Dzień Pokoju, *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju* zaznaczył, że prawa człowieka są powszechne i niepodzielne[634]. W encyklice *Veritatis splendor*, pisze „(…) prawo naturalne wyraża godność ludzkiej osoby i kładzie podwaliny jej fundamentalnych praw i obowiązków, jego nakazy mają znaczenie uniwersalne, jest ono zatem wiążące dla wszystkich ludzi[635]. Ta uniwersalność nie ignoruje odrębności poszczególnych istot ludzkich"[636].

Bogumił Gacka, prezentując filozofię personalistyczną, zwraca uwagę na to, iż personalizm jest systemem, czyli kluczem odczytywania wszelkiej rzeczywistości z faktu osoby, jako podmiotu obiektywnego i subiektywnego[637]. Karol Wojtyła w swojej publikacji *Miłość i odpowiedzialność*, określa osobę ludzką jako dobro, „które nie może być traktowane jako przedmiot użycia, a właściwe i pełnowartościowe odniesienie do niej stanowi tylko miłość, która może stanowić dopełnienie faktu bycia osobą"[638].

Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej zbudowana jest na modelu personalistycznej koncepcji człowieka. Normatywność ugruntowana w antropologii personalistycznej stanowi kryterium wartościowania wszelkich relacji człowieka ze światem. Funkcjonowanie osoby w obiektywnym świe-

---

[631] Zob. Cz. Bartnik, *Personalizm*, dz. cyt.

[632] K. Wojtyła, *Osoba: podmiot i wspólnota,* dz. cyt., s. 18.

[633] J. Dębowski, *Personalizm Karola Wojtyły – Jana Pawła II i jego społeczne konsekwencje*, [w:] *Rozprawy z etyki*, dz. cyt., s. 156.

[634] Por. Jan Paweł II, *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju*, Orędzie na XXXII Światowy Dzień Pokoju 1999, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/dzien_pokoju_01011999.html, [11.10.2013].

[635] Zob. J. Lipiec, *Świat wartości. Wprowadzenie do aksjologii*, Wydawnictwo Fall, Kraków 2001, s. 203. „Etyka uniwersalna musi być zarazem etyką globalną. Nie wystarczy najszlachetniejsza powszechność treści, jeśli nie ma odpowiedniego egzystencjalnego wsparcia w pełnym zbiorze nośników, obejmującego glob cały, a więc sięgającego do podmiotu zwanego ludzkością".

[636] Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, nr 51, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 763.

[637] Por. B. Gacka, *Prezentacja Personalizmu*, dz. cyt., s. 160.

[638] K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, dz. cyt., s. 48.

cie w odniesieniu do osobowych podmiotów i rzeczywistości przedmiotowej ma charakter nie tylko materialny, przyrodniczy, fizyczny, psychiczny, społeczny, kulturowy czy też zmysłowy. Sam człowiek jest istotą przyrodniczą i zmysłową, ale przede wszystkim ma charakter podmiotowy[639].

Osoba ludzka, jako wyraźnie określony podmiot nawiązuje kontakt z resztą bytów przez swoje wnętrze, przez swoją racjonalność, nie wykluczając roli elementów materialnych i przedmiotowych koniecznych również w procesie relacyjnym[640]. „Społeczeństwa powinny widzieć człowieka jako szczególną, samoistną wartość, jako podmiot związany z osobową transcendencją. Trzeba tego człowieka afirmować dla niego samego, nie dla jakichkolwiek innych racji czy względów – jedynie dla niego samego"[641].

Samodzielność osoby ludzkiej wskazuje na racjonalność normy personalistycznej, która jest obiektywna. Michał Drożdż podkreśla, że podstawowym zadaniem etyki w cyberkulturze i cywilizacji informatycznej jest pokazanie i kształtowanie ethosu ludzkich działań i uczestnictwa w cyberprzestrzeni[642].

2.4. STRUKTURA MODELU ETYCZNEGO W PERSPEKTYWIE AKSJOLOGICZNO-DEONTOLOGICZNEJ

Prawidłowe ukazanie modelu etycznego, jego struktury, musi uwzględniać zarówno jego aksjologiczne, jak i deontologiczne perspektywy badawcze. Paweł Czarnecki w *Dylematach etycznych współczesności*, dokonuje podziału etyki normatywnej ze względu na przedmiot formalny i treściowy. Etykę normatywną rozróżnia na aksjologię, czyli naukę o wartościach, oraz deontologię, czyli naukę o powinnościach moralnych[643].

Prawidłowe budowanie modelu etycznego, wartościowania zjawisk, relacji i czynów w odniesieniu do cyberprzestrzeni, jako przestrzeni działań osoby, musi opierać się także na etyce opisowej, tym bardziej, że etyka opisowa posiada ten sam przedmiot materialny i formalny co etyka normatywna. Etyka opisowa zajmuje się opisem

[639] Zob. F. J. Mazurek, *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 81. Jan Paweł II podkreśla, że „autentyczna demokracja winna być kształtowana (...) przez wychowanie i formację w duchu prawdziwych ideałów (...) w oparciu o sprawiedliwą hierarchię wartości i, w ostatecznym rozrachunku, o właściwe zrozumienie godności i praw osoby".

[640] Por. M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 55-56.

[641] *Jan Paweł II we Francji i w siedzibie UNESCO*, Warszawa 1984, [w:] *Prawda zawsze zwycięży*, B. Lecomte, Warszawa 1997, s. 202.

[642] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 34.

[643] Por. P. Czarnecki, *Dylematy etyczne współczesności*, dz. cyt., s. 17.

i wyjaśnianiem norm i wartości moralnych obowiązujących w określonych społecznościach w odniesieniu do określonego czasu[644].

2.4.1. Aksjologiczne podstawy normatywności etycznej w cyberprzestrzeni

Władysław Stróżewski, w artykule zatytułowanym *Od wartości bytu do bytu wartości*, pisze o aksjologii, jako nowej dyscyplinie filozofii wartości. Umieszcza aksjologię już w starożytności, i definiuje, jako dobro utożsamiane także z pięknem w odniesieniu do bytu. Aksjologia, jako nowożytna dyscyplina filozoficzna, pojawiła się stosunkowo późno. Względnie współcześnie pojawiło się także pojęcie wartości w jego filozoficznym ujęciu, choć w znaczeniu dobra i piękna mówiono o nim już w starożytności, a teorię dobra włączano do metafizyki, jako ścisłe powiązanie dobra i bytu[645].

Michał Drożdż określa wartość osoby, jako naczelną umieszczoną w transcendentalnym źródle, niezmienną, ontyczną. Z nią łączą się dopiero inne wartości. Autor podkreśla, że człowieka otaczają i determinują w dużej mierze wartości, w których się porusza i działa, a które są zależne od czynników kulturalnych i społecznych. Człowiek jest określony przez fakt ontyczny, racjonalny, a zatem zdolny do wolnego wartościowania etycznego zgodnego z własnym sumieniem. W aksjologicznym poszukiwaniu podstaw normatywności etycznej cyberprzestrzeni, nie może zabraknąć nadrzędnych wartości i powinności obowiązujących każdego człowieka[646].

Dokument Papieskiej Rady ds. Środków Społecznego Przekazu, pt. *Etyka w reklamie*, podkreśla: „Prawda i wolność zarówno na płaszczyźnie indywidualnej, jak i społecznej są nierozdzielne. Bez prawdy, jako fundamentu, punktu wyjścia, kryterium rozeznania, oceny, wyboru i działania, niemożliwe jest korzystanie z autentycznej wolności”[647]. W kontekście korzystania i kreowania relacji człowieka w i do cyberprzestrzeni nieodzownym warunkiem poszanowania wolności wszystkich uczestników jest respektowanie prawdy na wszystkich etapach i poziomach relacji. Wolność zakorzeniona jest w prawdzie o człowieku i poprzez korzystanie ze środków tworzących cyberprzestrzeń ukierunkowuje się na społeczność i wspólnotę. Zatem modelowanie etyczne cyberprzestrzeni w kontekście osoby musi być oparte na prawdzie i w niej otwierać się

---

[644] Por. tamże, s. 17.

[645] Por. W. Stróżewski, *Od wartości bytu do bytu wartości*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, dz. cyt., s. 15.

[646] Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 93.

[647] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w reklamie*, Watykan 1997, nr 15.

na autentyczną wolność. Prawda odgrywa szczególną rolę w służbie pojedynczej osobie oraz jej wzrastaniu ku dobru, ale także społeczeństwu i jego prawdziwemu rozwojowi[648].

Przestrzeganie tych podstawowych, aksjologicznych wartości i niezbywalnych praw człowieka buduje także solidarność społeczną. Poszanowanie i obrona podstawowych wartości aksjologicznych, bez których trudno mówić o jakiejkolwiek etyce, tym bardziej o etyce dotyczącej jakże bardzo skomplikowanej i nowej badawczo przestrzeni cyfrowej, to konieczność pozwalająca zachować prawdę o człowieku, o jego godności, o tych wartościach, które pozostają nierozdzielne od osoby ludzkiej[649].

2.4.2. Normatywny model etyczny jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni

Andrzej Małachowski pisze o konieczności określania wartości: „Termin <wartość> pochodzi od słowa <być wartościowym>, mieć znaczenie. Wartość suponuje istnienie wielu rzeczy, w stosunku, do których nie jesteśmy obojętni, jedne wartości cenimy bardziej, inne uważamy za mniej interesujące i dlatego mniej wartościowe”[650]. Natomiast Mirosława Wawrzak-Chodaczek podkreśla ich rolę w wyborach dokonywanych przez konkretne osoby i społeczności. Wartości należą do najważniejszych elementów rzeczywistości społecznej i wraz z ewolucją społeczeństwa podlegają zmianom. Konkretny system wartości decyduje o dokonywaniu wyborów i sposobach zachowań w różnorodnych sytuacjach życiowych poszczególnych osób[651].

Kazimierz Trzęsicki, w artykule pt. *O potrzebie etyki informatycznej,* stwierdza, że wyznacznikiem postępu społecznego jest osiągnięcie stanu doskonalszego etycznie, a jednocześnie człowiek winien doskonalić się niezależnie od stanu rozwoju wiedzy, czy technologii. Warunkiem nieodzownym osiągnięcia wartości etycznych nie może być postęp mierzony wartościami pragmatycznymi. Człowiek może doskonalić się etycznie bez względu na stan wiedzy, osiągnięć, czy rozwój technologii[652].

Andrzej Leszek Zachariasz szeroko opisuje w swoim artykule pt. *Byt i powinność, czyli status i funkcje wartości*, relacje powinności w stosunku do wartości, które

---

[648] Por. Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 816.
[649] Por. *Solidarni. Wolni przez prawdę*, (od redakcji), „Ethos”, Lublin, 11-12 (1990, nr 11-12, s. 7.
[650] A. Małachowski, *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu,* dz. cyt., s. 13.
[651] Por. tamże, dz. cyt., s. 7.
[652] Por. K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci,* dz. cyt., s. 14.

determinują i określają normatywny model etyczny działania osoby. „(…) można by, zatem potwierdzić, że wartość nie jest tu <czymś>, co pozostaje poza bytem. Wartości to te momenty bytowe znaczenia, które w jego pojęciowym ujęciu determinują (określają) wyrażane w nim treści i które w związku działania – będącym z definicji związkiem działania celowego – prezentują się (jawią się) podmiotowi nie tylko, jako obowiązujące, ale i z których wynikają, dla działającego, określone powinności”[653]. Autor podkreśla nadrzędne znaczenie wartości w działaniu i powinnościach człowieka. Wartości należą do sfery ludzkiej aktywności, i są konstytutywne dla kultury, one także pozwalają odróżnić to, co dokonuje się ponad sferą natury biologicznej człowieka. Kultura to rzeczywistość wytworzona przez wartości i która kształtuje się ze względu na wartości[654].

Karol Wojtyła w *Elementarzu etycznym* stwierdza, „że natura ludzka jest źródłem norm, rozum bowiem jako jej władza, jako energia z nią ściśle związana, określa zasady postępowania wedle tego, jak rozeznaje drogi doskonalenia się bytu ludzkiego w ramach całego porządku bytów. Z tego to właśnie rozeznania wyrasta powinność”[655]. Autor zwraca uwagę na to, że prawo jest dziełem rozumu zmierzającym do dobra wspólnego. Natomiast pierwszy akt prawodawczy wystąpił wraz ze stworzeniem, stworzenie natomiast jest podstawowym aktem starania o byt, którego wyrazem jest przede wszystkim natura każdej rzeczy. Źródło jej aktywności przez wszystkie zawarte w niej skłonności, o ile oczywiście nie zostały przeinaczone, prowadzą w stronę porządku całości, w którym jest dobro wspólne całego stworzenia, w nim ludzkość, a w ludzkości konkretny człowiek ma jakiś udział[656].

O wartościach Karol Wojtyła pisze w kontekście dobra obiektywnego, jako środka, wokół którego kształtuje się cała etyka. Jest ona praktyczną nauką o postępowaniu, w której chodzi o to, by nadawać wartość obiektywnego dobra każdemu działaniu człowieka. Człowiek przeżywa różne wartości, ale to właśnie swoimi czynami realizuje dobro. Wszystkie wartości występują trwale w określonej hierarchii, jedne z nich są wyższe, inne niższe. Wyższe człowiek bardziej cenni, gdyż one przybliżają go ku obiektywnemu dobru, rozumie także, że osiągnięcie wartości wyższych musi go więcej subiektywnie kosztować[657].

---

[653] A. L. Zachariasz, *Wartości, czyli obowiązywanie i powinność jako momenty bytowe kultury*, [w:] *Byt i powinność czyli status i funkcje wartości*, A. L. Zachariasz (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2005, s. 24.

[654] Por. tamże, s. 27.

[655] K. Wojtyła, *Elementarz etyczny*, dz. cyt., s. 41.

[656] Por. tamże, s. 53.

[657] Por. tamże, s. 80-81.

Budując normatywny model etyczny, jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni, należy zwrócić uwagę, „że to, co jest materialne w człowieku i poza nim warunkuje na różne sposoby zarówno poznawanie prawdy, jak i realizację dobra moralnego. (…) Wartości duchowe w człowieku nie mogą mieć swojego ostatecznego źródła w materii, która od zewnątrz warunkuje jej powstawanie, ale właśnie w duchu, który je wytwarza, który jest bezpośrednio przyczyną sprawczą ich powstawania i istnienia w człowieku”[658].

Jan Paweł II w liście apostolskim pt. *Szybki rozwój* podkreśla, w kontekście cywilizacji medialnej, wartość normatywności etycznej, a szczególnie powinności wszystkich posługujących się najnowszymi technologiami. Stwierdza, że „najwyższe kryteria prawdy i sprawiedliwości w dojrzałym korzystaniu z wolności i odpowiedzialności, stanowią horyzont, na którym sytuuje się autentyczna deontologia w korzystaniu z nowoczesnych, potężnych środków społecznego przekazu”[659].

Wartości te są ze sobą sprzężone, wzajemnie się warunkują, wyznaczając jedne drugim granice etycznych działań. Wszystkie one służą dobru osoby, zatem poszanowaniu godności każdego człowieka oraz dobru społecznemu. Uwarunkowaniem stanowiącym aksjologiczną granicę jest sprawiedliwość, z której rodzi się szacunek dla ludzkiej godności oraz wolność połączona z odpowiedzialnością[660]. Należy podkreślić za Michałem Drożdżem, że etyka cyberprzestrzeni dotyczy wszystkich ludzi, uczestniczących w przestrzeni cyfrowej i we wszystkich jej sferach[661].

Dobro jednego człowieka nigdy nie może być gwałcone w imię dobra drugiego. Zasady etyki społecznej, takie jak: solidarność, pomocniczość, sprawiedliwość, równość i odpowiedzialność w korzystaniu z zasobów publicznych i w pełnieniu ról zaufania społecznego, mają w obszarze mediów pełne zastosowanie. Przekaz medialny winien być zawsze wierny, gdyż prawda ma bardzo istotne znaczenie dla wolności indywidualnej i dla budowania prawdziwej jedności między ludźmi[662].

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu zaznacza, że norma etyczna stawiana przez filozofię personalistyczną jako fundamentalna zasada, powinna obowiązywać każdego człowieka korzystającego z cyberprzestrzeni „(…) osoba ludzka i spo-

---

[658] Tamże, s. 83-84.

[659] Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, nr 3, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/listy/szybkir_24022005.html, [12.12.2014].

[660] Por. M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 28.

[661] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 39.

[662] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt.

łeczność są celem i miarą stosowania środków społecznego przekazu; komunikacja powinna przebiegać od osoby do osoby i służyć integralnemu rozwojowi osób”[663]. To ujęcie precyzuje Jan Paweł II w dokumencie *Szybki rozwój*, pokazując cyberprzestrzeń, jako przestrzeń życia i działania ludzi, uwarunkowaną czterema wartościami: prawdą; sprawiedliwością, wolnością i odpowiedzialnością[664].

2.4.3. Wartość i powinność prawdy

Paweł VI, w *Orędziu Papieskim na Światowe Dni Komunikacji Społecznej w 1972 r*., pisał, w kontekście komunikacji społecznej, o służbie prawdzie, jako regulatorze i powinności korzystających z najnowszych osiągnięć techniki. „Najwyższa prawda, którą jest Bóg, jest także źródłem prawdy rzeczy. Prawda, która przybyłą do ludzi stała się modelem ludzkiego działania. Szacunek dla celowości rzeczy i wierność przyjętym normom naszego działania będą dla nas gwarancją realizacji prawdy w każdej okoliczności”[665].

Karol Wojtyła pisze wielokrotnie o służbie prawdzie i powinności wszystkich wobec prawdy, jako wartości niezbywalnej. Prawda ma wymiar społeczny i publiczny, dlatego wielką krzywdą i niesprawiedliwością, jaką się wyrządza człowiekowi, jest ta, gdy mu się odmawia prawa do prawdy. Dziś ta odmowa przybiera różną postać w naszym złożonym świecie. Polegać może ona np. na „preparowaniu prawdy”, choćby przez podawanie informacji jednych, a przemilczanie drugich oraz przez kult sensacji, któremu ulegają tak często media. Wobec tych struktur współczesnej cywilizacji, każdy człowiek ma powinność propagowania i zwiększania odpowiedzialność za prawdę[666].

Jan Paweł II stwierdza, że przyjęcie prawdy niesie ze sobą powinność świadczenia o prawdzie i pozostawania w jej służbie[667]. Natomiast w encyklice *Veritatis splendor* podkreśla, że jedyna Boża prawda pozostawia odcisk we wnętrzu każdej osoby ludzkiej[668]. W encyklice zwrócono uwagę na nierozerwalność prawdy i wolności. Prawda jest koniecznym warunkiem wolności, a wolność urzeczywistnia się tylko w prawdzie. Stąd też konieczny jest nierozerwalny związek prawdy z wolnością, który

---

[663] Tamże, nr 21.

[664] Por. M. Drożdż, *Prymat osoby w mediach,* [w:] *Wolność w mediach – między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 74.

[665] Paweł VI, *Komunikacja społeczna w służbie prawdy*, [w:] *Orędzia Papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967-2002*, M. Lis (red.), Częstochowa 2002, s. 41.

[666] Por. K. Wojtyła, *Znak sprzeciwu,* Znak, Kraków 1995, s. 148.

[667] Por. Jan Paweł II, *Redemptor hominis,* [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 57-58.

[668] Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* dz. cyt., s. 763.

stanowi bardzo ważny znaczenie dla życia ludzi na różnych płaszczyznach: społeczno-ekonomicznej czy społeczno-politycznej[669]. W encyklice *Fides et ratio* poświęconej relacji człowieka wobec prawdy, Jan Paweł II pisze, iż „Sam Bóg zaszczepił w ludzkim sercu pragnienie poznania prawdy, którego ostatecznym celem jest poznanie Jego samego, aby człowiek – poznając Go i miłując – mógł dotrzeć także do pełnej prawdy o sobie"[670].

Podobnie w przemówieniu skierowanym do świata nauki w Polsce papież podkreślał znaczenie i wartość prawdy: „W prawdzie zawiera się źródło transcendencji człowieka wobec wszechświata, w którym żyje. Właśnie poprzez refleksję nad własnym poznaniem objawia się samemu sobie, jako jedyne jestestwo pośród świata, które widzi się <od wewnątrz> związane poznaną prawdą – związane, a więc także <zobowiązane> do jej uznania, w razie potrzeby także aktami wolnego wyboru, aktami świadectwa na rzecz prawdy. Jest to uzdolnienie do przekraczania siebie w prawdzie"[671].

Dalej zwraca uwagę na służbę prawdzie, która jak głosi papież, staje się podstawą kształtowania człowieka[672]. Stąd też prawda, będąc mocą miłości, jest także zarazem fundamentem zaufania między ludźmi[673], o którą media powinny zawsze zabiegać. Dzięki temu człowiek może poznawać prawdę i dążyć do niej, poprzez to odnajdywać swoją tożsamość i przyczyniać się do realizacji dobra wspólnego[674].

Karol Wojtyła zaznacza jednocześnie, że służba prawdzie jest służbą sprawie człowieka w jego integralności psychofizycznej, wyraża się w rozwoju jego potrzeb kulturalnych i religijnych, tak w zakresie indywidualnym, jak i społecznym. Bowiem tam, gdzie jest przekazywana prawda, objawia się również dobro i blask piękna, a człowiek, który ich doświadcza, nabywa szlachetności i kultury[675].

Karol Wojtyła w swojej publikacji pt. *Osoba i czyn*, podkreśla, że „(…) powinność jest doświadczalną postacią zależności od prawdy, której podlega wolność

---

669 Por. tamże, s. 815.

670 Jan Paweł II, *Fides et ratio,* [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 1081.

671 Jan Paweł II, *Odpowiedzialność za prawdę poznawaną i przekazywaną*, (online), http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana,art_31152.html, [10.10.2013].

672 Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata nauki*, Lublin 9 czerwca 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, Jan Paweł II, Wydawnictwo Znak, Kraków 2005, s. 395.

673 Por. tamże, s. 324.

674 Por. P. Cząstka, *Przekaz wartości moralnych podstawowym zadaniem środków społecznego komunikowania według nauki Kościoła*, [w:] *Wolność w mediach – między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 96-97.

675 Por. Jan Paweł II, *Program dla Kościoła* w *Polsce. Jan Paweł II do polskich biskupów. Wizyta Ad limina*, Znak, Kraków 1998, s. 52.

osoby”[676]. W sumieniu, jako akcie poznania tego, co podmiot tu i teraz powinien czynić, doświadczamy moralnej powinności, której źródłem jest normatywna moc prawdy. Tadeusz Styczeń z kolei stwierdza, że człowiek odkrywa w swoim sumieniu związek prawdy z powinnością, stanowiący o normatywnej mocy prawdy. Prawda wzywa podmiot do autotranscendencji w prawdzie, do potwierdzenia siebie w obliczu prawdy[677].

Prawda ukazana jest w przestrzeni wartości – pisze o tym Michał Drożdż– jako powinność konieczna do zaistnienia, aby człowiek mógł przyjąć porządek moralny. „Prawda jest jedną z fundamentalnych wartości na wielu płaszczyznach życia człowieka. Ujawnia się ona w bogatej przestrzeni aksjologicznej, jako podstawowy punkt odniesienia oraz istotny warunek zakorzeniania się, obiektywizacji i urzeczywistniania się innych wartości. Stanowi ona nie tylko fundament porządku moralnego, ale sama staje się wartością etyczną, jako prawdomówność”[678].

Prawda jest więc niepodważalną oczywistością i wartością osoby ludzkiej, bez której niemożliwa byłaby jakakolwiek komunikacja i jakiekolwiek wydawanie sądów, wartościowań i opinii. Tak rozumiany przez Wojtyłę „moment prawdy” wykracza zarówno poza prawdziwość treści przekazu komunikacyjnego, jak i poza wszelkie kryteria prawdziwości komunikowania. Transcenduje on subiektywne uwarunkowania komunikacji, wskazując na prawdę o podmiocie komunikacji, o osobie ludzkiej i jej godności, wskazując ją, jako podstawę wszelkiego etycznego wartościowania. Jeżeli odwołamy się do doświadczenia człowieka, ze szczególnym uwzględnieniem doświadczenia prawdy w moralności, odkryjemy w nim podstawę etycznych rozstrzygnięć, opartych na odniesieniu człowieka do prawdy o własnej godności[679]

Michał Drożdż, w założeniach antropologicznych personalizmu, ukazuje racjonalność człowieka w odkrywaniu prawdy[680]. Dalej, analizując perspektywę personalistyczną rozważań o prawdzie, ukazuje ją, jako pierwszą powinność moralną etyki mediów. Wypływać z niej powinna także propozycja normatywności etycznej przestrzeni cyfrowej w perspektywie personalistycznej człowiek nie jest kreatorem prawdy, ale jej odkrywcą. Dlatego też podstawowym obowiązkiem i powinnością człowieka jest poszukiwanie prawdy, które jest jedną z pierwszych powinności moralnych, także w etyce

---

[676] K. Wojtyła, *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 199.

[677] Por. tamże, s. 199.

[678] M. Drożdż, *Medialne poszukiwanie prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, dz. cyt., s. 21.

[679] Zob. A. Siemianowski, *Człowiek i prawda*, „W drodze”, Poznań 1986, s. 76-103.

[680] Por. M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, dz. cyt., s. 17.

cyberprzestrzeni. Nie można bowiem mówić o jakiejkolwiek normatywności bez uwzględnienia prawdy i wolności człowieka[681]. Zaznacza, że determinujący w odkrywaniu prawdy jest świat wartości, stanowiący jej naturalne uwarunkowanie, zatem uwarunkowanie prawdy musi odbywać się w refleksji etycznej[682].

Wszelkie działania w rzeczywistości cyfrowej, każdy proces komunikacji, winien się dokonywać w przestrzeni prawdy, zatem niemożliwa jest jakakolwiek sensowna komunikacja bez odniesienia do prawdy. Należy zatem powiedzieć, iż czyn jest w pełni ludzki oraz komunikacja jest w pełni ludzka, o ile są one równocześnie „prawdziwe". Gwarantem i źródłem tej prawdziwości jest transcendencja człowieka w prawdzie[683]. Idąc zatem za aksjologicznymi wnioskami i postulatami Michała Drożdża o wartości prawdy w mass mediach, należy prawdę rozumieć, jako: „zgodność treści sądu z rzeczywistym stanem rzeczy"[684].

Refleksja etyczna nad cyberprzestrzenią jest nie tylko postulatem[685], ale również koniecznością, uwarunkowaną wieloma różnymi faktorami i służącą dobru człowieka. Człowiek często staje wobec wielu wyzwań i dylematów kulturowo-medialnych, wobec wirtualnej propozycji prawdy i sensu, potrzebuje klarownej orientacji, by się nie zagubić w obszarach nieprzyjaznych (fałsz, zakłamanie, manipulacja, dezinformacja, przemoc, agresja, fanatyzm, degradacja godności ludzkiej, nienawiść, podglądactwo),

---

[681] Por. tamże, s. 16.

[682] Por. tamże, s. 15.

[683] Zob. J. Seifert, *Prawda a transcendencja człowieka,* „Ethos" 1988, nr 1, s. 37-47; A. Jonkisz (red.), *Postacie prawdy,* Katowice 1999; J. Jaskóła, A. Olejarczyk (red.), *Prawda a metoda. Aporie myśli współczesnej*, Wrocław 2003; M. Jabłoński, K. Wygoda (red.), *Dostęp do informacji i jego granice,* Wrocław 2002.

[684] M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy,* [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją,* dz. cyt., s. 29.

[685] Tamże, s. 24-25. Autor wskazując na wartość i powinność prawdy w procesie uczestnictwa w cyberprzestrzeni i komunikacji, wysuwa następujące postulaty: 1. „Należy uznać pierwszeństwo prawdy, jako naczelnej normy sumienia, a jej poszukiwanie za podstawową powinność moralną. Również w podporządkowaniu się prawdzie należy widzieć podstawową powinność etyczną z tej racji, iż wszelkie inne powinności moralne znajdują swoje uzasadnienie w relacji i poprzez relację do prawdy. Obowiązują one rzeczywiście o tyle, o ile istnieją naprawdę. (…), 2. Istnieje moralna powinność oparcia na prawdzie wszelkich komunikowanych czy przekazywanych sądów, informacji, a także wartości. (…) To podstawowe zobowiązanie etyczne dotyczy zarówno teoretycznego, jak i praktycznego działania człowieka i związanych z nim mediów, 3. Podstawą wszelkiego racjonalnego komunikowania jest zasada prawdomówności. Istnieje, zatem nieustanna konieczność ugruntowania działań człowieka w prawdzie i wynikająca zeń powinność prawdomówności oraz moralny zakaz kłamstwa i wszelkiej manipulacji informacją, 4. Istnieje powinność podporządkowania prawdzie zarówno wszystkich ludzkich wewnętrznych postaw, jak i wszelkich zewnętrznych działań, <a zatem powinność czynienia tylko tego, co jest nam zgodnie z prawdą dozwolone, i zaniechania tego, co zabronione>. Powinność ta wynika z obiektywnego charakteru prawdy, która jest subiektywnie odkrywana przez racjonalny, a więc świadomy i wolny, osobowy podmiot, 5. Istnieje prymat powinności szacunku i obrony prawdy ze względu na wartość i godność osoby nad wszelkimi innymi uwarunkowaniami medialnymi (komercyjność, służebność społeczna, powinności wobec kultury itp.)".

oraz by się utwierdzić w słuszności posiadanego lub budowanego świata wartości, opartego na prawdzie[686].

2.4.4. Wartość i powinność sprawiedliwości

Karol Wojtyła mówi, że w sprawiedliwości zawsze chodzi o jakieś dobro, które tak czy inaczej ma być rozliczone, rozdzielone pomiędzy osoby. Przy rozdzielaniu dobra musimy mówić o co najmniej dwóch osobach, z których jedna ma prawo do jakiegoś dobra, a druga powinna się tym dobrem dzielić. Zatem każda z osób np. danej społeczności ma prawo do tego, aby pomiędzy nich rozdzielano dobra należne im ze strony np. społeczeństwa lub wspólnoty. W tej sytuacji zachodzą uprawnienia i zobowiązania z tytułu sprawiedliwości. Potrzeba także sprawiedliwości, ażeby poszczególni członkowie danego społeczeństwa rozdzielali pomiędzy siebie w sposób właściwy te zobowiązania, jakie mają względem społeczeństwa[687].

W Orędziu na XXXI Światowy Dzień Pokoju Jan Paweł II o wartości sprawiedliwości pisał w ten sposób: „(…) sprawiedliwość jest cnotą moralną i zarazem pojęciem prawnym, jej przejawem jest czujna troska o zapewnienie równowagi między prawami a obowiązkami, a także do równomiernego podziału kosztów i zysków. Sprawiedliwość buduje a nie niszczy, prowadzi do pojednania a nie popycha do zemsty. (…) Cnotą dynamiczną i żywą ochrania i umacnia bezcenną wartość, jaką jest godność człowieka i troszczy się o dobro wspólne, jest bowiem strażniczką więzi między ludźmi i narodami”[688].

Istnieje ścisła zależność między sprawiedliwością a odpowiedzialnością: zarówno sprawiedliwość domaga się odpowiedzialnego działania, jak i w poczucie odpowiedzialności wpisuje się konkretnie zasada sprawiedliwości, dzięki której człowiek oddaje każdemu to, co się komuś słusznie należy. Sprawiedliwość jest bowiem wartością i sprawnością moralną, dzięki której ktoś w sposób wolny i świadomy winien oddać każdemu to, co się mu należy[689].

---

[686] Por. tamże, s. 10.

[687] Por. K. Wojtyła, *Elementarz etyczny*, dz. cyt., s. 106-108, 126.

[688] Jan Paweł II, *Sprawiedliwość każdego człowieka źródłem pokoju dla wszystkich,* Orędzie na XXXI Światowy Dzień Pokoju 1998, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/pokoj1998_08121997.html, [13.10.2013].

[689] Por. Platon, *Państwo*, l, 6, 332 a; Arystoteles, *Etyka nikomachejska*, V, 5, 1134 a l, S. Kowalczyk, *Idea sprawiedliwości społecznej a myśl chrześcijańska*, Wydawnictwa KUL, Lublin 1998, s. 115.

Józef Majka pisze, że sprawiedliwość, jako zasada społeczna, pozostaje racją istnienia i funkcjonowania każdej społeczności, a nawet racją jej tożsamości[690]. Tadeusz Ślipko, w artykule pt. *Sprawiedliwość w świetle etyki*, pisze natomiast o wartości sprawiedliwości, jako o kategorii normatywnej, która może przybrać odrębną strukturę w ramach ogólnego porządku moralnego i prawnego[691].

Michał Drożdż w *Etycznych orientacjach w mediosferze* szeroko podejmuje temat sprawiedliwości, wprowadzając ją w dyskurs etyczny dotyczący współczesnej przestrzeni medialnej, a szczególnie cyberprzestrzeni. Przestrzeń cyfrowa jest także obszarem, w którym dziś najwyraźniej odbijają się wszystkie kategorie sprawiedliwości[692].

Już w starożytności odkryto zasady działania areopagu, którym dzisiaj można określić nowe media cyfrowe. Platon mówił wymownie, że sprawiedliwość nigdy i nikomu krzywdy nie wyrządziła[693]. Warto zauważyć, że większość filozofów starożytnych podzielała pogląd Platona. Dla Arystotelesa natomiast sprawiedliwość jest podstawową cnotą życia społecznego, za którą muszą iść wszystkie inne[694]. Wartym zauważenia jest fakt, iż we współczesnej cyfrowej kulturze funkcjonuje wiele elementów starożytnych modeli sprawiedliwości[695]. Dalej autor przechodząc do założeń współczesnej myśli społecznej podkreśla propozycje personalizmu chrześcijańskiego. Personalizm rozumie sprawiedliwość społeczną w kontekście wartości i godności osoby[696].

---

[690] Por. J. Majka, *Filozofia społeczna*, Ośrodek Dokumentacji i Studiów Społecznych, Warszawa 1982, s. 173.

[691] Por. T. Ślipko, *Sprawiedliwość w świetle etyki*, [w:] „Forum Philosophicum", Ignatianum, Kraków 1998, t. 3, s. 33-52.

[692] Zob. Ch. Perelman, O *sprawiedliwości,* PWN, Warszawa 1959, s. 21-30, Ch. Perelman wyróżnia sześć typów sprawiedliwości: sprawiedliwym jest oddawaniem każdemu tego samego; sprawiedliwym jest oddawaniem każdemu według jego zasług osobistych; sprawiedliwym jest oddawanie każdemu według jego osiągnięć; sprawiedliwym jest dawanie każdemu według jego potrzeb; sprawiedliwym jest dawanie każdemu według jego pozycji społecznej; sprawiedliwym jest dawanie każdemu tego, co przyznaje mu prawo w państwie praworządnym.; J. Rawls wymienia dwie zasady sprawiedliwości: Pierwsza: każda osoba ma mieć równe prawo do jak najszerszej podstawowej wolności możliwej do pogodzenia z podobną wolnością dla innych. Druga*:* nierówności społeczne i ekonomiczne mają być tak ułożone, by (a) można się było rozsądnie spodziewać, że będzie to z korzyścią dla każdego, i (b) wiązały się z pozycjami i urzędami na równi dla wszystkich otwartymi, J. Rawls, *Teoria sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1994, s. 87; Zob. W. Sadurski, *Teoria sprawiedliwości. Podstawowe zagadnienia,* PWN, Warszawa 1988.

[693] Por. Platon, *Państwo*, l, 9, 335 e.

[694] Por. Arystoteles, *Polityka,* III, 7. 8, 1283 e.

[695] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 126.

[696] Por. tamże, s. 127. „Filozofia społeczna czasów nowożytnych dołączyła do dwóch klasycznych znaczeń sprawiedliwości – zamiennej i dystrybutywnej – tak zwaną sprawiedliwość społeczną, rozważając w jej kontekście problemy życia społecznego. Filozofia współczesnego personalizmu, nawiązując do tradycji chrześcijańskiej, dokonała swoistej personalizacji sprawiedliwości. Personalizm społeczny, oceniając krytycznie zarówno liberalną, jak i postmodernistyczną koncepcję równości międzyludzkiej, wychodzi z założenia, iż podstawowym wymogiem sprawiedliwości jest szacunek dla ludzkiej godności. Naturalną podstawą sprawiedliwości jest równość ontologiczna, czyli jednakowa godność każdego czło-

Należy zauważyć, że postęp technologii cyfrowych i informatycznych przynosi z jednej strony wielorakie korzyści dla człowieka i społeczności, ale z drugiej, źle wykorzystywany przez człowieka, propaguje niesprawiedliwość i utrwala krzywdę. W negatywnym przypadku informacja i komunikowanie się za pomocą np. portali społecznościowych, mogą się przyczyniać do rozpowszechniania niesprawiedliwości i nierówności, wzmagając jeszcze owe cierpienia, które ujawniają[697].

Sprawiedliwość z jednej strony nakazuje unikania zła, z drugiej zaś, nakazuje czynić należne komuś dobro. W obydwu przypadkach sprawiedliwość jest trwałą zdolnością samostanowienia osoby oraz racjonalnym i wolnym ukierunkowaniem człowieka na dobro innych ludzi. Sprawiedliwość zakłada i implikuje sferę wartości, które nakazuje realizować, jako powinności moralne. Prawda o wartościach jest, fundamentem sprawiedliwości. Podstawowym ultimatum sprawiedliwości jest ochrona wartości, a przede wszystkim obrona ludzkiej godności. Do natury sprawiedliwości należy, więc godność człowieka, równość i proporcjonalność w relacjach międzyludzkich. Idea ta powinna być realizowana na różnych płaszczyznach sprawiedliwości[698].

Zrozumienie etycznego wymiaru zasady sprawiedliwości w mediach musi opierać się na społecznym poczuciu sprawiedliwości, braku działań niesprawiedliwych, wynikających z poddania się procesom komercjalizacji[699]. Fundamentalną płaszczyzną, na której należy budować integralną etykę cyfrowej przestrzeni, jest płaszczyzna sprawiedliwości[700]. Etyka cyberprzestrzeni, jako specyficzna część etyki mediów, odnosi się do relacji komunikacyjnych i działań medialnych, mających wymiar osobowy, społeczny i wspólnotowy. Dlatego też zasady etyki społecznej, takie jak: solidarność, pomocniczość, sprawiedliwość, równość i odpowiedzialność w korzystaniu z dobra wspólnego mają również całkowite zastosowanie w normatywności przestrzeni cyfrowej. W zależności od tego, w jakim stopniu zasady te są respektowane w komunikacji, cyberprzestrzeń będzie albo integrować, albo dezintegrować społeczność. Wirtualna rzeczywistość oraz sieć może łączyć osoby w różne wspólnoty. Funkcjonowanie cyberprzestrze-

---

wieka. Na tym fundamencie i personalizm buduje sprawiedliwość, jako ideę <równości szans> dla wszystkich ludzi w oparciu o ich równą i uniwersalną wartość".

[697] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 14.

[698] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 126.

[699] Por. G. Bettetini, *Capirsi e sentirsiuguali. Sguardosociosemiotico al multiculturalismo*, Milano 2003, s. 162.

[700] Por. K. O. Apel, *Etica della comunicazione*, Milano 2003, s. 17.

ni w oparciu o prawdę i sprawiedliwość gwarantuje, że informacje będą szanować godność człowieka i służyć budowaniu autentycznie ludzkiej wspólnoty[701].

Trzeba zauważyć, że obecnie cyberprzestrzeń, mimo swoich potężnych możliwości i skuteczności oddziaływania, jest i pozostanie jedynie środkiem, narzędziem, w dyspozycji ludzi, które może służyć zarówno w dobrym, jak i złym celu. Wybór zależy od człowieka, urzeczywistniającego swoim działaniem wirtualnym dobro albo zło[702].

2.4.5. Wartość i powinność odpowiedzialności

W swoim ostatnim liście apostolskim *Szybki rozwój* Jan Paweł II podkreśla odpowiedzialność, jako podstawę działania szczególnie tych, którzy z racji, na przykład, powierzonych obowiązków w świecie mass mediów odpowiadają za formację, edukację i rozwój osoby oraz społeczeństwa w kontekście nowych technologii i ich odpowiedzialnego używania. Prymat osoby oraz wynikające z niego aksjologiczne i społeczne konsekwencje należy opierać na fundamencie odpowiedzialności, to osoba ma być zasadniczym postulatem zasady odpowiedzialności[703].

W opracowaniach encyklopedyczno-słownikowych, pojęcie odpowiedzialności definiowane jest, jako branie na siebie skutków własnego działania. Możemy odnaleźć różne płaszczyzny odpowiedzialności, które pokazują różne formy związania człowieka ze swoim działaniem i jego skutkami: np. pociąganie do odpowiedzialności (odpowiedzialność prawna); doświadczanie odpowiedzialnego działania (odpowiedzialność moralna), bycie odpowiedzialnym (odpowiedzialność ontyczna), branie odpowiedzialności (odpowiedzialność psychologiczna), powołanie do odpowiedzialności (odpowiedzialność religijna)[704]. Jacek Filek– w opracowaniu pt. *Filozofia odpowiedzialności XX wieku*– pisze, że: „Odpowiedzialność rozumiemy, na co dzień jako pewną cechę charakteru człowieka. Według niektórych filozofów jest to podstawowe odniesienie człowieka do świata”[705].

Andrzej Baczyński i Michał Drożdż, we wstępie do opracowania pt. *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu*, podkreślają, że pełne rozumienie bycia odpowiedzialnym obejmuje nie tylko odpowiedzialność za jakiś obszar powierzonych

---

[701] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 124.
[702] Por. tamże, s. 138.
[703] Por. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 2.
[704] Por. J. Galarowicz, *Powołanie do odpowiedzialności. Elementarz etyczny*, Znak, Kraków 1993, s. 15.
[705] J. Filek, *Filozofia odpowiedzialności XX wieku*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2003, s. 17.

zadań, ale w sensie głębszym o to, aby być odpowiedzialnym moralnie. „Odpowiedzialność jest związana najgłębiej z samym człowieczeństwem i jest odpowiedzialnością <przed>. Istnieje bowiem zasadnicza różnica pomiędzy <mieć> odpowiedzialność za coś, a <być odpowiedzialnym>. (…) W kontekście życia społecznego dosyć często bierze się pod uwagę tak zwaną odpowiedzialność <za>. Jest to odpowiedzialność ze swej natury <ograniczona>. (…) Z personalistycznego punktu widzenia <bycie odpowiedzialnym> jest fundamentem odpowiedzialnych działań medialnych”[706].

Nie należy rozumieć odpowiedzialności tylko w kontekście sprawczości działań człowieka. Nie można jednak odpowiedzialności moralnej ograniczać tylko do odpowiedzialności za skutki, co często ma miejsce w wielu kodeksach deontologii medialnej[707]. Odpowiedzialność więc wypływa z prawdy i wolności, staje się fundamentem odkrywania prawdy i realizacji wolności. Poznawanie prawdy o sobie i świecie, odkrywanie świata wartości, integracja siebie w prawdzie, samostanowienie i urzeczywistnianie wolności, wszystko to uzyskuje w człowieku swoje ostateczne usprawiedliwienie i uzasadnienie w podjęciu odpowiedzialności za siebie i innych. Osoba integruje w sobie poznanie prawdy, wolę wolności i poczucie odpowiedzialności, stając się odpowiedzialną moralnie za prawdę i wolność, a więc za fundament i przejaw swojej racjonalności[708].

Budowanie modelu etycznego odniesienia do najnowszych technologii musi opierać się aksjologicznie na racjonalnym opartym na niezbywalnych wartościach, odpowiedzialnym uczestnictwie. Odpowiedzialność jest miarą odpowiedzi człowieka na poznaną prawdę o obiektywnym świecie wartości i powinności[709], w którym na naczelnym miejscu staje wartość i godność człowieka, której poszanowanie jest podstawowym wymogiem sprawiedliwości. Podstawą sprawiedliwości jest dostrzeżenie dobra, jakie należy się osobie ludzkiej[710].

---

[706] A. Baczyński, M. Dróżdż, *Odpowiedzialność od przypadku do celu*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 10.

[707] Zob. A. Szostek, *Wokół godności, prawdy i miłości. Rozważania etyczne,* Wydawnictwo KUL, Lublin 1998; R. Spaeman, *Podstawowe pojęcia moralne,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2000, s. 54 n. „W powyższych analizach odpowiedzialność ma swoje personalistyczne zakorzenienie. Nie można rozumieć etyki odpowiedzialności, jako rodzaju etyki teleologicznej albo etyki utylitarystycznej. Wyprowadzają one moralną wartość czynu z ogółu faktycznych przekonań i zachowań ludzi albo z różnego rodzaju konwencji i dyskursów, albo też z faktu negatywnych skutków ich działań bez odniesienia do obiektywnego porządku moralnego, odkrywanego w sumieniu człowieka”.

[708] Por. A. Baczyński, M. Drożdż, *Odpowiedzialność od przypadku do celu,* [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 11.

[709] Zob. M. Buber, *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, Pax, Warszawa 1992, s. 138-154; M. Buber, O *Ja i Ty*, [w:] *Filozofia dialogu*, B. Baran (red.), Znak, Kraków 1991, s. 37-56.

[710] Zob. P. Jaroszyński, *Etyka. Dramat życia moralnego*, Fundacja „Nasza Przyszłość”, Warszawa 1993, s. 81-95.

Fundamentalne doświadczenie człowieka dotyczy odpowiedzialności za własne działania, ukazuje poczucie ludzkiej godności. Celem modelowania etycznego w cyberprzestrzeni jest pokazanie odpowiedzialności, jako etycznej podstawy racjonalnych działań w przestrzeni cyfrowej. Powinny to być działania wszystkich osób zaangażowanych w uczestnictwo w tej rzeczywistości, od projektantów, programistów, nadawców, właścicieli struktur i pracowników obsługi cyberprzestrzeni; aż po odbiorców i uczestników wirtualnej rzeczywistości. Odpowiedzialność jest fundamentem, bez którego nie można zbudować jakiejkolwiek integralnej etyki. Celem naszych analiz jest ukazanie odpowiedzialności w trzech perspektywach: po pierwsze, odpowiedzialność jako fundament budowania etyki cyberprzestrzeni, służącej zarówno uczestnikom, jak i właścicielom infrastruktury cyfrowej oraz twórcom treści wirtualnych, po drugie, odpowiedzialność moderatorów cyberprzestrzeni za człowieka w kontekście etycznym; oraz, po trzecie, odpowiedzialność jako podstawa racjonalnego uczestnictwa w świecie cyfrowym. Ta potrójna-perspektywa wskazuje na wielorakie oblicza odpowiedzialności w mediosferze, których celem jest ochrona człowieka i jego godności[711].

Według Michała Drożdża, odpowiedzialność człowieka, działania odpowiedzialne i odpowiedzialne uczestnictwo stanowi podstawę normy personalistycznej[712]. W innym miejscu autor podkreśla, że: „W perspektywie ontycznej bycie odpowiedzialnym jest podstawą bytu ludzkiego jako bytu duchowego. Bez odpowiedzialności nie ma człowieka, nie ma też życia ludzkiego, a tym samym nie ma też <ludzkiego>, czyli odpowiedzialnego wymiaru mediów”[713].

2.4.6. Wartość i powinność solidarności

Personalizm wyklucza samowystarczalność osoby w jej wyborach celów i środków działania. U Arystotelesa a później Tomasza z Akwinu, człowiek jest określany w sensie stadnym, społecznym, jego bytowość aktualizuje się w środowisku bliźnich. W personalizmie osoba jest największym darem dla drugiej osoby. Bliźni są niejako zwierciadłem poszczególnych ludzkich wyborów[714].

---

[711] Por. M. Drożdż, *Odpowiedzialność w mediach – odpowiedzialność mediów*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 13 – 14.

[712] Por. tenże, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 57.

[713] Tenże, *Odpowiedzialność w mediach – Odpowiedzialność mediów*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 23.

[714] Por. M. Zabierowski, *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu*, (online), http://swkatowice.forumoteka.pl/viewtopic.php?t=4238, [15.10.2013].

Teresa Grabińska określa solidarność jako wspólny obowiązek, który odzwierciedla istotę zależności między konkretnymi osobami oraz społecznościami ludzi. Obowiązek ten powinien opierać się na poczuciu powszechnego wspólnego dobra we wszystkich rejonach świata[715]. W innym miejscu zaznacza, że to właśnie w wolności ukazuje się solidarność i rozwój wszystkich członków społeczności[716]. Andrzej Zwoliński z kolei podkreśla, że to właśnie „życie społeczne musi opierać na miłości i solidarności"[717].

Franciszek Kampka w swoim artykule *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II,* opisuje zasadę solidarności, jako zasadę bytu, implikując następujące wnioski: człowiek jest z natury jednostką społeczną i nikt tej wewnętrznej skłonności nie może wykorzystywać do realizacji jakichkolwiek zmanipulowanych celów społecznych ograniczających jego naturę wspólnotową. We wzajemnym realizowaniu zasad solidarności, człowiek winien kierować się zasadą empatii, rozumienia potrzeb drugiego człowieka jako swoich. Zwraca uwagę na to, że to właśnie społeczeństwo jest jednością wspólnych celów, wspólnych różnorodnych osób i dóbr i wszyscy uczestniczą w ponoszeniu odpowiedzialności za zło i dobro świata w którym żyją[718].

Z kolei w nawiązaniu do społecznej nauki Kościoła, Teresa Grabińska, pisze, że „(…) zasada solidarności jest jedną z podstawowych zasad organizacji społeczności ludzkiej w każdej skali – rodziny, lokalnych wspólnot, społeczności narodowej i międzynarodowej, wywodzącą się z kanonów religii chrześcijańskiej. Obowiązuje ona w każdym okresie historycznego rozwoju struktur społecznych[719]. Dalej zaznacza, że Jan Paweł II w swoich encyklikach społecznych – *Laborem exercens, Sollicitudo rei socialis* i *Centesimus annus*, podejmuje rozważania o solidarności, jako kategorii moralnej, która formułuje relację między ludźmi zaczynając od najmniejszej wspólnoty ludzkiej – rodzinie, aż po społeczność międzynarodową. Jan Paweł II szczególnie kładzie nacisk na sens solidarności wspólnoty pracujących i rodziny. Wszystkich wykonu-

---

[715] Por. T. Grabińska, M. Zabierowski, *Aksjologiczny krąg solidarności,* Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 1998, s. 20.

[716] Por. T. Grabińska, M. Zabierowski, *O znaczeniu słowa „solidarność" i ruchu „Solidarność"*, „Biuletyn Naukowo – Informacyjny" 1997, nr 4, s. 126 -141.

[717] A. Zwoliński (red.), *Encyklopedia nauczania społecznego Jana Pawia II,* Polwen 2003.

[718] Por. F. Kampka, *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj,* W. Zuziak, (red.), Wydawnictwo Naukowe PAT, Kraków 2001, s. 8.

[719] T. Grabińska, *Aksjologiczny krąg solidarności,* dz. cyt., s. 24-25. „Różnie też jest nazywana: Leon XII w encyklice <Rerum novarum> z 1891 roku, pisał, zgodnie z grecką tradycją, o <przyjaźni>,Pius XI mówił o relacji braterstwa jako o <miłości społecznej>. Paweł VI nakreślił zaś wizję formacji społeczeństwa, rządzącego się zasadą <przyjaźni>, <miłości społecznej>, <solidarności> i nazwał ją <cywilizacją miłości>".

jących określone zadania i połączonych więzami braterstwa, nazywa wspólnotą solidarności opartą na miłości bliźniego[720].

Wartość solidarności, jako zasada, która obowiązuje w wymiarze działań społecznych, ma swoje korzenie w więzi rodzinnej. „Rodzina jest pierwszą i najważniejszą wspólnotą pracy i solidarności. (…) Wspólnota rodzinna jest wzorem solidarnych wspólnot w społeczeństwie. Pozwala wytworzyć swoisty system solidarności, w którym – podobnie jak w rodzinie – każdy jej członek ma swoje prawa i ma do wykonania zadania, spełniając i kreując jednocześnie zadania wspólnoty"[721].

Refleksja i nauczanie Jana Pawła II o solidarności nie może być rozumiane wąsko, odnoszone tylko do konkretnego społeczeństwa, konkretnych warunków politycznych i historycznych. Usytuowana jest w wieloletniej tradycji całego społecznego nauczania Kościoła. Papież je wzbogaca, wskazując nowe przestrzenie realizacji wciąż tej samej, od wieków głoszonej zasady solidarności[722]. Jej fundamentem jest doświadczenie relacji z drugim, doświadczenie wielorakich współzależności, łączących zarówno jednostki, jak i grupy. W tym doświadczeniu braku samowystarczalności osoba odkrywa fenomen i wartość dobra, które jest większe niż osobista korzyść, które nie jest sumą korzyści jednostki i korzyści innych ludzi, lecz staje się nową jakością, jako rzeczywistość prawdziwie wspólna. Uznanie wzajemnej współzależności i odkrycie wartości dobra wspólnego, w racjonalny sposób prowadzi do postaw solidarnych[723].

Ryszard Wójtowicz analizując nauczanie papieża, zauważa, że „(…) istotne jest to, aby w systemie społecznym realizowana była godność osoby, w atmosferze współpracy i solidarności. Realizacja tych założeń powinna przebiegać w taki sposób, aby nie zatracić wymiaru podmiotowego, osobowego człowieka na rzecz dóbr materialnych. Tak, więc człowiek powinien jawić się, jako wartość bezwzględna we wszystkich systemach i ustrojach państwowych. Warunkiem podstawowym realizacji dobra wspólnego jest przestrzeganie normy personalistycznej"[724]

Jana Pawła II wiele razy w homiliach[725] mówi o wartości solidarności, o jej powinności dla dobra rodziny, społeczności i narodów. Postawa każdego winna być po-

---

[720] Por. tamże, s. 21.

[721] T. Grabińska, *Aksjologiczny krąg solidarności*, dz. cyt., s. 24-25.

[722] Zob. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 217.

[723] Por. F. Kampka, *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj*, dz. cyt., s. 8.

[724] R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 214.

[725] Jan Paweł II, *Homilia wygłoszona podczas liturgii słowa skierowanej do ludzi morza*, Gdynia 11 VI 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, dz. cyt., s. 470. „Solidarność to znaczy spo-

stawą otwartości na drugiego. Osoba jest pewnym procesem, czynem, który się staje w relacji z drugim człowiekiem. Fundamentem tej relacji powinna być miłość i to ona komplementarnie nosi w sobie odpowiedzialność. Drugi człowiek, według papieża, jest dobrem. Nie można go używać ani dla celów realizacji wartości duchowych, ani do wytwarzania dóbr materialnych[726].

Zgodnie z ideałami personalistycznymi kryteriami niezbędnymi do pełnego zrozumienia osoby są: wolność, godność, miłość, sprawiedliwość, prawda, solidarność. Według takich wartości podjęto próbę określenia pełni uczestnictwa osoby w jej prawach i obowiązkach zarówno w sferze duchowej, jak i cielesnej w odniesieniu do świata cyberprzestrzeni. Postawa solidarności jest konsekwencją bytowania i zjednoczenia z innymi, w postawie tej dobro wspólne warunkuje i wyzwala uczestnictwo[727]. W innym miejscu z kolei, papież podkreśla idee służby w kryterium podejmowanych wysiłków wobec człowieka[728].

Cyberprzestrzeń definiuje na nowo pojęcie solidarności narodowej, wartości patriotyzmu, czy wręcz tradycji, która przekształca się i znika w pojęciu globalnej wioski, przestrzeni cyfrowej bez granic. „Solidarność – to znaczy: jeden i drugi, a skoro brzemię, to brzemię niesione razem, we wspólnocie. A więc nigdy: jeden przeciw drugiemu. Jedni – przeciw drugim. I nigdy <brzemię> dźwigane przez człowieka samotnie. Bez pomocy drugich. Nie może być walka silniejsza nad solidarność. Nie może być program walki ponad programem solidarności. Inaczej – rosną zbyt ciężkie brzemiona. I rozkład tych brzemion narasta w sposób nieproporcjonalny”[729].

---

sób bytowania w wielości ludzkiej, na przykład narodu, w jedności, w uszanowaniu wszystkich różnic, wszystkich odmienności, jakie pomiędzy ludźmi zachodzą, a więc jedność w wielości, a więc pluralizm, to wszystko mieści się w pojęciu solidarności. Sposób bytowania ludzkiej wielości, mniejszej lub większej, całej ludzkości poszczególnego narodu bytowania w jedności godnej człowieka. Powiedziałem: solidarność musi iść przed walką. Dopowiem: solidarność również wyzwala walkę. Ale nie jest to nigdy walka przeciw drugiemu. Walka, która traktuje człowieka jako wroga i nieprzyjaciela – i dąży do jego zniszczenia. Jest to walka o człowieka, o jego prawa, o jego prawdziwy postęp: walka o dojrzalszy kształt życia ludzkiego. Wtedy, bowiem to życie ludzkie na ziemi staje się <bardziej ludzkie>, kiedy rządzi się prawdą, wolnością, sprawiedliwością i miłością”.

[726] Por. M. Zabierowski, *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu,* dz. cyt.

[727] Por. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II,* [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 323.

[728] Por. Jan Paweł II, System społeczny w służbie człowieka, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 361.

[729] Jan Paweł II, *Fragmenty z homilii wygłoszonej podczas Mszy świętej dla świata pracy w Gdańsku*, 12 VI 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie,* dz. cyt., s. 494.

ROZDZIAŁ III

CYBERPRZESTRZENNE ZAGROŻENIA JAKO WYZWANIE DLA ETYKI CYBERPRZESTRZENI

W ślad za rozwojem technologii cyfrowych idzie zarówno teoretyczna, jak i praktyczna refleksja nad jej wpływem na człowieka, a także liczne badania dotyczące powszechnego zastosowania nowych relacji człowieka do rzeczywistości wirtualnej i cyberprzestrzeni. Jednocześnie nowe technologie immersji i komunikacji cyfrowej, stały się nowymi sposobami transcendowania człowieka[730], poszerzając jego możliwości działania i poznania, ale również jest to nowa przestrzeń zagrożeń, które na niego czekają. Niezbywalna, zatem staje się pogłębiona ocena normatywna i etyczna, która pozwoli człowiekowi w miarę bezpiecznie i swobodnie przebywać i poruszać się w cyberprzestrzeni[731].

Sieć uznawana jest za najbardziej demokratyczny środek przekazu ze względu na brak cenzury przepływających informacji. Niesie to jednak ze sobą wiele zagrożeń. Cyberprzestrzeń, stała się np. skrzynką kontaktową dla osób uprawiających zakazaną prawem działalność. W przestrzeni cyfrowej, oprócz informacji przydatnych i interesujących, pojawiają się także wypowiedzi sporne, bulwersujące, kłamliwe oraz będące instruktażem szeroko rozumianych działań antyspołecznych. „Należą do nich np. wypowiedzi neonazistowskie, pornograficzne, ogłoszenia o usługach prostytutek obojga płci, instruktaże wyrobu bomb, wskazówki, jak wykoleić pociąg przy pomocy narzędzi znajdujących się w każdym domu, zachęcanie do udziału w grupach satanistycznych, negowanie istnienia w historii komór gazowych, propagowanie zasad <czystości rasowej>, pochwała nekrofilii, czarnych mszy i kanibalizmu, zbiory fotografii przedstawiających ofiary chorób, deformacji, morderstw, samobójstw, wojen”[732].

---

[730] Por. K. Wiegerling, *Medienethic*, Stuttgart 1998, s. 234.

[731] Zob. W. Zuziak (red.), *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt.

[732] A. Zwoliński, *Etyka komputera*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012, s. 76-77.

3.1. ZAGROŻENIA DLA INDYWIDUALNEJ GODNOŚCI I TOŻSAMOŚCI OSOBY PRZEZ NIEODPOWIEDNIE TREŚCI

Cyberprzestrzeń, jako nowe środowisko przebywania współczesnego człowieka, niesie za sobą oczywiste korzyści, ale i piętrzące się zagrożenia. Przestrzeń technologiczna konfrontuje osobę w jej godności i tożsamości z wielką ilością bodźców zmysłowych, pobudzanych wirtualnie, hipertekstualnością informacji, narzucając różnej jakości formy poznania świata ludzi i samego siebie. Cyberprzestrzeń stała się podstawową platformą komunikacji, a zatem podtrzymywania, umacniania i rozwijania relacji interpersonalnych szczególnie młodego pokolenia. Niestety też to samo środowisko najnowszych możliwości technologicznych generuje zagrożenia dla indywidualnej godności i tożsamości osoby, jako uczestnika zanurzającego się, doświadczającego i odkrywającego nieodpowiednie treści w cyfrowej rzeczywistości[733]. „Cyberprzestrzeń jest zwodniczym środowiskiem informacyjnym cechującym się niewielką kontrolą jakości treści zasobów i licznymi próbami wprowadzenia w błąd i okłamywania. Medium chętnie i intensywnie wykorzystywanym przez osoby chętnie rozpowszechniające pornografię, ekstremistów politycznych i tym podobnych użytkowników”[734].

3.1.1. Treści prezentujące pornografię

Pośród zagrożeń, które w szczególny sposób degradują godność i rozmywają tożsamość człowieka jako osoby, należą treści prezentujące pornografię. Współcześnie cyberprzestrzeń, tzn. zarówno sieć, jak i pozostałe formy zintegrowanej, cyfrowej komunikacji, opartej na wirtualnej prezentacji dostępnej treści, charakteryzuje się największym dostępem do treści pornograficznych. Zjawisko pornografii w cyberprzestrzeni najczęściej definiuje się jako: pewną formę treści, czatów, zdjęć, filmów, transmisji online, portali z różną kategorią zawartości, także interaktywnych, itp., wykonywanych i rozpowszechnianych w celu wywołania u zanurzających się w nich podniecenia seksualnego, nawiązania relacji intymnych, seksualnych często wykraczających po za ramy „normalnego” stosunku płciowego[735]. „Zasadniczym celem pornografii w sieci jest pobudzenie seksualne użytkownika. Narusza ona godność człowieka, sta-

[733] Por. A. Jaszczak, *Cyberedukacja seksualna i cyberseks młodzieży*, [w:] *Całe życie w sieci*, dz. cyt., s. 95.
[734] P. Sturges, *Faife and ethics of professional information in cyberspace*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, dz. cyt., s. 35.
[735] Por. A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, dz. cyt., s. 343.

nowiąc tym samym formę przemocy. Jej konsumpcja rozbudza pożądanie seksualne i prowadzi do szukania coraz mocniejszych wrażeń, co w konsekwencji sprzyja rozwiązłości seksualnej, niszczącej małżeństwo. Propagując seks bez żadnych zobowiązań, utrudnia rozwój prawidłowych relacji między kobietą i mężczyzną"[736].

Według różnych źródeł do zasobów cyberprzestrzeni związanych z pornografią i twardą pornografią sięga coraz więcej użytkowników. W popularnej wyszukiwarce słowo „porno" wpisywane jest jako jedno z najczęstszych haseł i z roku na rok powiela się odsetek poszukujących mocnych treści pornograficznych. Badacze podkreślają, że jest to coraz bardziej niepokojące zjawisko, ponieważ treści pornograficzne niosą ze sobą agresję i różne formy przemocy afirmowane w rzeczywistości coraz młodszych użytkowników[737]. Pośród informacji i badań, dotyczących omawianych treści, które możemy odnaleźć w sieci, interesujące są wyniki *Secure Computing* opublikowane w raporcie na temat stron pornograficznych: w ponad stu przebadanych krajach świata wykazano istnienie ponad 46 mln stron zawierających treści pornograficzne[738].

Pośród zagrożeń w cyberprzestrzeni, należy szczególnie uwydatnić treści seksualne, którymi przesycona jest współczesna przestrzeń cyfrowa, a przeciętny użytkownik nie ma szansy, by przed nimi skutecznie się bronić. Badacz dzieli pornografię na dwie kategorie: słabego i mocnego stopnia, podkreślając, że w zasadzie obydwa rodzaje treści pornograficznych uzależniają, a znieczulenie ciągłym zanurzeniem w tak aktywne zjawiska wzbudza potrzebę co raz mocniejszych wrażeń[739]. Natomiast zawartość materiałów pornograficznych dzieli według następującego kryterium: „(…) strony zawierające galerię zdjęć pornograficznych, podzielone tematycznie; zbiory małych filmików, które można zapisać na własnym komputerze; telekonferencje internetowe z intymnymi dialogami, tzw. *livesex* i sklepy internetowe, tzw. *Sex shopy*, w których można zamówić filmy video oraz gadżety erotyczne"[740].

Jarosław Warylewski zwraca uwagę na charakter problematyki pornografii w cyberprzestrzeni, ze względu na specyfikę funkcjonowania przestrzeni cyfrowej i wirtualnej rzeczywistości[741]. Zwraca uwagę na infrastrukturę, dzięki której rozwija się łatwość do-

---

[736] J. Bednarek, (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna TWP, Warszawa 2013, s. 55.

[737] Por. M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka,* http://realia.tg.com.pl/pdf/1_2012/10_01_2012.pdf, [13.08.2013].

[738] *Pornografia w Internecie*, (online), http://www.egospodarka.pl/5232,Pornografia-w-Internecie,1,39,1.html, [03.07.2013].

[739] Por. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, dz. cyt., s. 99.

[740] Tamże, s. 99.

[741] Por. J. Warylewski, *Przestępstwa seksualne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2001, s. 305.

stępu do negatywnych i groźnych treści. Zjawisko pornografii w cyberprzestrzeni dotyczy głównie Europy i wiąże się również z rozwojem infrastruktury teleinformatycznej oraz wzrostem dostępu do sieci w poszczególnych państwach. Łatwość udostępniania treści pornograficznych budzi wiele kontrowersji społecznych, gdyż nieograniczony dostęp zwiększa zagrożenie kontaktu z treścią niedozwoloną małoletnich użytkowników sieci[742].

Głównym problemem niekontrolowanego dostępu do treści pornograficznych jest zagrożenie wobec dzieci i nieletnich użytkowników sieci. Powstają liczne strony, portale, fora, a nawet zorganizowane grupy pedofilskie, zajmujące się tworzeniem i rozpowszechnianiem pornografii dziecięcej, najczęściej powiązane także z bezpośrednim, rzeczywistym wykorzystywaniem nieletnich[743]. „Pornografia przyczynia się do powiększenia problemu patologii seksualnych i związanych z tym czynów kryminalnych, dlatego że kontakt z nią pozbawia młodego człowieka odruchu wstydu, zażenowania i niesmaku w sytuacji odsłaniania własnej lub czyjejś intymności, co sprzyja tendencji do ekshibicjonizmu, utraty zahamowań przed czynami naruszającymi prywatność własną lub innych ludzi (np. ocieractwo, podglądanie)”[744].

Dostępność i wirtualność cyberpornografii wywiera inny wpływ niż jej odpowiednik w prawdziwym życiu, ze względu na odległość fizyczną, anonimowość, subiektywne poczucie bezpieczeństwa i brak lęku o konsekwencje w wirtualnej przestrzeni[745]. Pornografia dostępna w sieci przedstawia fałszywy obraz kobiecości i męskości. Ukazuje seksualność w kategorii procesów instynktownych. Szczególnie tzw. twarda pornografia może doprowadzić u młodego człowieka do nieświadomego warunkowania i kojarzenia przyjemności z brutalnością i agresją[746].

---

[742] Zob. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, dz. cyt., s. 102-103. „W ciągu 18-miesięcznych badań zespół odnalazł 917410 zdjęć, opisów, opowiadań i filmów. 83,5% wszystkich binarnych grup dyskusyjnych zawiera treści pornograficzne. Pornografia jest popularna. Statystycznie, na serwerach w większych uniwersytetach, 13 z 40 grup dyskusyjnych określonych jest nazwą typu *alt.sex.stories, rec.arts.erotica* czy *alt.sex.bondage*. Pornografia to pieniądze. 71% zdjęć pornograficznych pochodzi z BBS-ów, których operatorzy starają się przyciągnąć klientów swoimi prywatnymi kolekcjami (za opłatą średnio od 10 do 30 USD miesięcznie). Pięć największych BBS-ów miało roczny dochód powyżej 1 miliona USD. Pornografia to <męska sprawa>. Na podstawie danych dostarczonych przez operatorów BBS-ów, 98,9% klientów to mężczyźni. Są potwierdzenia, że pozostałe 1,1% to kobiety, które często otrzymują wynagrodzenie za <towarzyszenie> mężczyznom online. Pornografia w sieci to nie tylko nagie kobiety i mężczyźni. Ze względu na dostępność zdjęć hard porno w magazynach i na kasetach wideo, BBs-y zaczęły specjalizować się w konkretnej tematyce, niedostępnej na rynku ogólnym: pedofilia, nekrofilia czy zoofilia”.

[743] Zob. J. Warylewski, *Pornografia w Internecie – wybrane zagadnienia karno-prawne*, „Prokuratura i Prawo” 2002, nr 4, s. 23.

[744] J. Bednarek (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, dz. cyt., s. 57.

[745] Por. P. Wallace, *Psychologia Internetu*, REBIS, Poznań 2001, s. 210.

[746] Por. D. Kornas-Biela, *Niszczący wpływ pornografii*, „Wychowawca”, 2006, nr 5, s. 42.

Niebezpieczną konsekwencją wypływającą bezpośrednio z ciągłego korzystania z treści pornograficznych jest ryzyko uzależnienia, co z kolei staje się przyczyną problemów w relacjach do innych. Osoby takie nie potrafią w przyszłości stworzyć normalnej rodziny i normalnego związku małżeńskiego[747]. Józef Augustyn przestrzega, że treści pornograficzne często zawierają brutalne formy dewiacji seksualnych, stając się instruktażem tych zachowań w rzeczywistości. Jest to szczególnie groźne dla młodych użytkowników cyberprzestrzeni, którzy nie mają ukształtowanych form zaspokajania potrzeb seksualnych, a wszelkie rodzaje dewiacji narzucają patologiczne wzorce mocno oddziałujące na psychikę – prawo pierwszych skojarzeń. W efekcie rodzą się potrzeby zaspakajania więzi z drugim człowiekiem poprzez redukcje napięcia seksualnego, często w sposób coraz bardziej brutalny połączony z zadawaniem cierpienia. Pornografia – jak zauważono – staje się także źródłem inspiracji i jest swoistym dopingiem przed podjęciem czynów przestępczych[748].

W cyberprzestrzeni pojawiło się nowe, bardziej wyrafinowane i indywidualne zjawisko związane z rozpowszechnianiem treści pornograficznych zwane *sextingiem,* które polega na wysyłaniu – szczególnie przez młodzież – wiadomości multimedialnych o zabarwieniu erotycznym lub pornograficznym, np.: nagich zdjęć, czy zarejestrowanych z ukrycia aktów seksualnych swoich znajomych. Umieszczenie materiału w sieci może mieć tragiczne skutki, takie jak „kac moralny", ośmieszenie, kpiny za strony rówieśników, obraźliwe komentarze, czy też nachalne propozycje seksualne, a w skrajnych przypadkach prowadzić do aktów samobójczych[749].

3.1.2. Treści prezentujące rasizm i pedofilię

Cyberprzestrzeń stanowi wszechstronne źródło informacji, jest ogromną bazą danych zawierających wszelkie zasoby multimedialne – teksty, grafiki, dźwięki, filmy, animacje. Sieć pozwala na korzystanie z nagromadzonej wiedzy w zakresie praktycznie każdej dziedziny oraz umożliwia niezwykle szybkie docieranie do interesujących tematów czy zagadnień zarówno nowych, jak i archiwalnych[750]. Przy tak olbrzymiej ilości treści zamieszczanej w cyberprzestrzeni nieuniknione są zagrożenia treściami niepożą-

[747] Por. S. Kozak, *Patologie wśród dzieci i młodzieży,* Wydawnictwo Difin, Warszawa 2007, s. 55.
[748] Zob. J. Augustyn, *Wychowanie do integracji seksualnej*, Wydawnictwo M, Kraków 1994.
[749] Por. G. Kudlak, *Sexting – od zabawy do przestępstwa,* [w:] *Oblicza patologii społecznych*, S. Bębas (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Handlowej, Radom 2011, s. 425.
[750] Por. K. Śpiewak, *Internet a zagrożenia rozwoju dzieci i młodzieży,* [w:] *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, dz. cyt., s. 98.

danymi, szkodzącymi rozwojowi szczególnie dzieci i młodzieży, czy wręcz przestępczymi, promującymi pedofilię i rasizm[751]. Za najpoważniejsze z nich uznaje się najczęściej zjawiska związane z szeroko rozumianym wykorzystywaniem seksualnym dzieci za pośrednictwem sieci. Przytoczone problemy nie tracą niestety na aktualności, a mimo podjętych działań przez społeczności międzynarodowe i stowarzyszenia oraz ruchy społeczne nadal przybiera na intensywności[752].

Treści szerzące nienawiść i agresję, w tym treści rasistowskie, należą do tzw. kategorii „treści szkodliwych" lub inaczej „mowy nienawiści", która jest przekazywana i promowana za pomocą cyberprzestrzeni. Do treści rasistowskich należą materiały szkodliwe prezentujące różnego rodzaju agresję skierowaną wobec jakiejś osoby czy grup osób, poniżające innych ze względu na inną rasę czy poglądy. Wśród szeroko rozróżnianych treści rasistowskich należy wymienić: wulgaryzmy, mowę nienawiści, poniżanie innych ze względu na kolor skóry pochodzenie czy religię, treści nawołujące do samookaleczeń. Treści rasistowskie wypływają z nieobiektywnych interpretacji faktów historycznych, zjawisk socjologicznych lub treści brutalnych umieszczanych w cyberprzestrzeni. Niestety należy stwierdzić, że treści nieodpowiednie są atrakcyjne, nośne i często poszukiwane przez młodych użytkowników przestrzeni cyfrowej[753].

Do treści szkodliwych zalicza się także takie, które określane są mianem nielegalnych „(…) są takie treści, które u osoby oglądającej mogą wywołać zaniepokojenie, stany lękowe, długotrwałe obniżenie nastroju, depresję, zaburzenia snu, koncentracji. Kontakt ze szkodliwymi treściami u dzieci może powodować nadmierne i nienaturalne zainteresowanie seksualnością, zaburzenia emocjonalne oraz powstawanie wypaczonego obrazu rzeczywistości"[754].

Treści rasistowskie i wszelkie rodzaje mowy nienawiści potępiane są często przez samych młodych użytkowników, którzy organizują się w ruchy lub grupy wsparcia. Jednym z takich ruchów, powstałych przy współpracy młodych internautów, jest *No Hate Speech Movement*. Zachęca on młodych ludzi do walki o prawa człowieka

---

[751] Zob. *Dyżurnet*, (online), http://www.dyzurnet.pl/pobierz.html, [20.02.2013]. Zespół „Dyżurnet", którego głównym zadaniem jest reakcja na zgłoszone nielegalne lub szkodliwe treści w opublikowanym raporcie za rok 2012 wskazuje, że największą liczbę zgłoszeń stanowią zgłoszenia odnoszące się do pornografii dziecięcej 706 oraz treści rasistowskich i ksenofobicznych 464.

[752] Por. I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, B. Szmigielska (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków 2009, s. 197.

[753] Por. J. Bednarek, (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, dz. cyt., s. 147.

[754] Tamże, s. 147.

i przeciwko treściom rasistowskim w cyberprzestrzeni (np. treści rasistowskie, homofobiczne i seksistowskie czy inne rodzaje cyberprzemocy)[755].

Największe i uzasadnione obawy budzi fakt korzystania z cyberprzestrzeni przez nieletnich użytkowników w sposób niekontrolowany, czego wyrazem są obawy rodziców, którzy według badań w prawie osiemdziesięciu procentach są zaniepokojeni możliwością dostępu ich dzieci do niepożądanych materiałów[756]. Specjaliści zwracają uwagę na pozorną zasłonę anonimowości oferowaną przez cyberprzestrzeń, która może niestety sprzyjać rozpowszechnianiu treści rasistowskich. Badacze zaznaczają, że może dzisiaj istnieć już kilka tysięcy stron, które w swej treści nawołują do rasowej nienawiści, planują i zachęcają do przemocy fizycznej, a nawet podają instrukcje, jak zbudować narzędzie zbrodni. Na podobnych stronach, wykorzystywanych przez sieci terroryzmu światowego, często dochodzi także do werbunku nowych terrorystów i wszelkiego rodzaju ekstremistów[757].

Kolejnym szczególnie brutalnym zagrożeniem, które występuje w cyfrowej przestrzeni jest pedofilia. Należy do jednej z najczęściej spotykanych dewiacji seksualnych realizowanych w świecie rzeczywistym, jak i z wykorzystaniem możliwości cyfrowej przestrzeni. Polega na skłonnościach do kontaktów seksualnych z dziećmi. W cyberprzestrzeni zakres tych kontaktów bywa zróżnicowany[758], polega przede wszystkim na wytwarzaniu i rozpowszechnianiu pornografii z udziałem dzieci. Przestępcy tworzą strony i portale internetowe, na których promuje się inicjatywy idące w kierunku zalegalizowania kontaktów seksualnych z nieletnimi. Dziecięco, zabawnie brzmiące nazwy portali służą do wyszukiwania potencjalnych ofiar. Podstępem w ten sposób oswaja się także dzieci z twardą pornografią. Dzieci poszukuje się także za pomocą portali społecznościowych, komunikatorów, poczty elektronicznej, chatroomów, itp. Przestępcy wymieniają się danymi pozyskanymi w sieci, co sprzyja nawiązywaniu licznych znajomości online z zamiarem spotkania w realnym świecie. Spotkanie w realnym świecie niestety sprzyja kolejnym przestępstwom, na które nieletni jest narażony, a mianowicie: szantaże, molestowania, gwałty, porwania, handel dziećmi[759].

---

[755] Por. *Mowa nienawiści w Internecie*, (online), http://europa.eu/youth/eu/article/39/31486_pl, [20.12.2015].

[756] Por. M. Pastore, *Parents Net's Influence, 1999*, (online), http://www.clickz.com/clickz/news/1697981/parents-fear-nets-influence, [03.07.2013].

[757] J. A. Bargh, K. Y. A. McKenna, *Internet a życie społeczne* przeł. M. Ferenc-Michelson, [w:] *Internet a psychologia możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 40.

[758] Por. Z. Lew-Starowicz, *Seks nietypowy*, Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa 1988, s. 141.

[759] Por. J. Bednarek, (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni kompleksowy program dla pracowników służb społecznych,* dz. cyt., s. 46.

Do rozwijających się współcześnie coraz mocniej zjawisk o charakterze pedofilskim należy proceder określany w anglojęzycznej literaturze przedmiotu terminem *grooming*. Polega on na uwodzeniu dzieci online. Skala problemu rośnie wraz z rozwojem aplikacji i serwisów komunikacyjnych oraz ogromnymi możliwościami dostępu nawet najmniejszych dzieci do cyberprzestrzeni. W procesie *groomingu* pedofile poddają dzieci psychomanipulacji, a jednym z sposobów uwodzenia jest udawanie rówieśnika potencjalnej ofiary. W przeważających jednak sytuacjach pedofilskiego uwodzenia dzieci, sprawcy nie ukrywają w kontaktach online ani swojego wieku ani intencji, sprawnie manipulując ofiarą nakłaniając ją do przekazywania danych, ujawniania intymnych tajemnic, przesyłania nagich zdjęć czy wreszcie do spotkania i wykorzystania seksualnego nieletniej ofiary[760].

3.1.3. Treści nawołujące do popełniania przestępstw

Cyberprzestrzeń to nieocenione źródło wiedzy i możliwości komunikacji, bez którego współczesne pokolenie nie wyobraża sobie życia. Cyberprzestrzeń oprócz walorów technologicznych, charakteryzuje się także niemal nie ograniczoną wolnością. Sprzyja to niestety złemu wykorzystaniu jej potencjału. Jej możliwości i zalety wykorzystywane są także przez ludzi nieodpowiedzialnych i złych, zachęcających do popełniania przestępstw[761].

Potwierdza się to szczególnie współcześnie, przy narastającym zagrożeniu terroryzmem, gdzie sieć wykorzystuje się do nawoływania do zamachów i do ich praktycznej organizacji. Zwiększającym się zagrożeniem jest, omawiana wcześniej, rozwijająca się przestępczość seksualna wobec dzieci przeniesiona do cyberprzestrzeni. Chętnie cyfrową przestrzeń wykorzystują sprawcy do rozpowszechniania narkotyków i różnego rodzaju „dopalaczy", prostytucji, hazardu. U podstaw wielu przestępstw, jak choćby szantażu, wyłudzenia, kradzieży itp., leżą różnego rodzaju treści oparte na psychomanipulacji[762]. „Przestępczość to druga, ciemna strona Internetu, o której mówi się niewiele i rzadko. Wraz z nowymi możliwościami i perspektywami, jakie stwarza Internet, nadeszły nowe, nieznane rodzaje przestępczości. Dlatego najczęściej nie zdajemy sobie

---

[760] Por. *Bezpieczeństwo dzieci korzystających z Internetu*, (online), http://www.olsztyn.eu/fileadmin/katalogi_wydzialowe/edukacja/przeciwAgresji/cyberprzemoc/Raport_Bezpieczenstwo_dzieci_korzystajac_ch_z_Internetu.pdf, [02.07.2013].

[761] Zob. *Nawoływanie do przestępstwa*, (online), http://statystyka.policja.pl/st/kodeks-karny/przestepstwa-przeciwko-13/63612,Nawolywanie-do-przestepstwa-art-255.html, [20.12.2015].

[762] Por. (online), www.dzieckowsieci.pl, [08.07.2013].

w ogóle sprawy z zagrożeń czyhających w sieci, nie wiemy, jak się przed nimi bronić, ani jak je zwalczać. Cybernetyczni przestępcy wykorzystują to bezlitośnie. Ich ofiarą może zostać każdy (…)”[763].

Współcześnie wszyscy użytkownicy cyfrowej przestrzeni narażeni są na konsekwencje tradycyjnych przestępstw, przenoszonych do działań wirtualnych, takich jak kradzieże, oszustwa czy wyłudzenia[764]. Wśród treści twórczych, naukowych, rozrywkowych, rozwijających pojedynczego człowieka i budujących społeczności, możemy odnaleźć wiele stron, portali, gier, symulacji, czy treści zachęcających do przekraczania granicy prawa i norm etycznych. Szczególnie agresywnie pod osłoną pozornej anonimowości wdzierają się treści przestępcze zachęcające i sprzyjające wykorzystaniu oraz krzywdzeniu drugiego człowieka za pomocą mowy nienawiści[765]. Wiele stron zachęca w sposób nielegalny do kategoryzacji ludzi, działań rasistowskich pełnych nienawiści, fundamentalistycznych, nacjonalistycznych, promujących totalitaryzm, ale także nawołujących do autoagresji, samookaleczeń, samobójstw. Powszechnym są fałszywe informacje, wprowadzające w błąd narażające na szkodę odbiorcę, rozpowszechniające pomówienia, plotki, kłamstwa i do nich namawiające.

Michał Drożdż upatruje przyczyn wzrastającej brutalności i przestępczości w propagowaniu treści agresywnych, brutalnych, czy wręcz instruktażowych zamieszczanych w wszelkiego rodzaju mediach[766]. Cyberprzestrzeń, jej aplikacje pozwalają na jeszcze skuteczniejsze oddziaływanie na potencjalnego przestępcę, gdyż przez prezentację wirtualnej rzeczywistości i różnego rodzaju symulacji zachowań przestępczych, wyrabia się w użytkowniku przyzwyczajenie, oswojenie ze złym zachowaniem wobec drugiego człowieka. Łatwość zachwalanego i promowanego życia przestępcy, czy wręcz promocja konkretnych sposobów przestępczych działań ułatwiających wykorzystywanie, niszczenie, czy zabijanie, deprawuje i zachęca do takiego postepowania[767].

---

[763] *Cyberprzestępstwo*, (online), www.stud.wsi.edu.pl, [06.07.2013].

[764] Zob. M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, M. Sokołowski (red.), Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, Elbląg 2008, s. 173. „Internet jest coraz ważniejszym źródłem wiedzy oraz powszechnym środkiem komunikacji. Jak wynika z amerykańskich badań, każdego dnia zakładanych jest kilkaset tysięcy nowych adresów komunikacji w Internecie, a kilkanaście milionów internautów odwiedza strony określane jako informacje agresywne (…)”.

[765] Por. *Bezpieczeństwo dzieci korzystających z Internetu*, dz. cyt.

[766] Zob. J. Gajda, *Idea nowego humanizmu jako wyzwanie edukacyjne w dobie globalizacji*, [w:] *Edukacyjne konteksty procesów globalizacji*, W. Kojs, Ł. Dawid (red.), Cieszyn 2001, s. 16-19. „Przedstawiony przez nas obraz nie ukazuje pełnego wymiaru kultury medialnej, w której jest ogromny i – naszym zdaniem – dominujący obszar pozytywnych wartości. Obraz ten jest tylko fragmentem całości, dotyczącym negatywnych wymiarów mediów. Ten sam aspekt wydaje się być pozornie dominujący, ze względu na krzykliwość zła, ale nie jest on reprezentatywny dla całości obrazu współczesnych mediów”.

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

Komunikowanie i zanurzanie się w cyberprzestrzeni sprawia, iż zmieniają się tradycyjne postacie zagrożeń. Obserwujemy powstanie nowych patologii społecznych, dysfunkcji oraz problemów, zwłaszcza zagrożone są rodziny. Jednocześnie pojawiają się nowe kwestie społeczne, także dotyczące treści promujących przestępstwa, mające ścisły związek ze specyfiką świata wirtualnego i rzeczywistego. Poza osobami młodymi, również osoby starsze spędzają coraz więcej czasu w wirtualnej przestrzeni, co w konsekwencji zwiększa możliwość promocji treści agresywnych, przestępczych oraz wprowadzających w patologiczne rozumienie zachowań ludzkich.

Członkowie różnych grup społecznych narażeni są na pośrednie zachęcanie do przestępstw wobec siebie i bliskich z użyciem najnowszych technologii przez nieostrożność i udostępnianie licznych informacji na swój temat. „*National Computer Crime Squad*, specjalna komórka FBI, której celem jest wykrywanie i zapobieganie wszelkiego rodzaju cybernetycznym przestępstwom, ustaliła osiem najgroźniejszych przestępstw w Internecie i są to: włamania do sieci komputerowych bądź serwerów oraz szpiegostwo gospodarcze z wykorzystaniem Internetu (haking), piractwo komputerowe, e-mail *bombings*, kradzież i podszywanie się pod cudze hasła, *spoofing*, oszustwa z wykorzystaniem kart kredytowych, *phreaking*”[768].

3.1.4. Treści promujące skrajne „lewactwo” i totalitaryzm

Papieska Komisja do Spraw Środków Społecznego Przekazu staje w obronie wolności słowa, wolności wypowiedzi, podkreśla również wagę i fundament etyki pozwalającej zadbać o godność i formę wypowiadanego słowa dotyczy to wszystkich mediów[769]. Michał Drożdż, za dokumentem Komisji, wyjaśnia, na czym polega etyczna forma wypowiedzi odnosząca się do współczesnych mediów i cyberprzestrzeni. Zaznacza, że z etycznego punktu widzenia postulat wolności słowa nie zawsze jest normą absolutną i niepodważalną. „Istnieją przypadki – takie jak oszczerstwo i pomówienie, treści podsycające nienawiść i konflikty między jednostkami i grupami, treści nieprzyzwoite i pornografia, obrazy wynaturzonej przemocy – gdy nie może być mowy o żadnym prawie do komunikacji. Jest też oczywiste, że wolność słowa powinna być zawsze podporządkowana takim zasadom, jak prawda, uczciwość i poszanowanie prywatności”[770].

---

[768] *Cyberprzestępstwo*, (online), www.stud.wsi.edu.pl, [06.07.2013].

[769] Por. Papieska Komisja ds. Środków Społecznego Przekazu, *Communio et progressio*, Instrukcja Duszpasterska o Środkach Społecznego Przekazu, nr 45, (online), http://www.niedziela.pl/artykul/1506/Communio-et-progressio, [12.08.2013].

[770] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 275.

W cyberprzestrzeni pojawia się wiele publikacji, dotyczących skrajnych fundamentalistycznych, ekstremistycznych, lewicowych oraz należących do tzw. nowej lewicy poglądów i wypowiedzi[771]. Należą do nich wypowiedzi promujące rozbicie moralne, skrajne dewiacje seksualne ukrywane pod promocją wolności, treści proaborcyjne promujące tylko prawo kobiety do decyzji o sobie i dziecku, dopuszczające używki wśród nich miękkie narkotyki. Nierzadkie są wypowiedzi zwalczające tradycyjną rodzinę zaś promujące związki tej samej płci. Poglądy skrajnie lewicowe atakują Kościół Katolicki, jako stróża rodziny i godności człowieka od poczęcia do naturalnej śmierci, tradycji i moralności, wszelką normatywność etyczną i prawną, a nawet demokratyczne ustroje państw[772].

Wśród treści promujących skrajne „lewactwo" i totalitaryzm współcześnie mocno powraca nazizm, określany, jako neonazizm, nawołujący do przemocy i ekstremistycznych poglądów totalitarnych. Głównym zagrożeniem płynącym z treści neonazistowskich jest ich koncentracja i łatwy dostęp dla młodych, którzy regularnie korzystają z portali społecznościowych, wabiąc ich dyskusją dotyczącą drażliwych i prowokujących tematów odnoszących się do kryzysu finansowego, bezrobocia, wykorzystywania seksualnego[773].

Pojęcie określane przez badaczy fenomenologii cyberprzestępczości jako „inne" lub „pozostałe" rodzaje treści przestępczych propagowanych przez systemy cyfrowe, tyczy się przypadków propagowania w sieci treści rasistowskich, bądź faszystowskich, związanych z totalitarną formą sprawowania władzy w państwie oraz nawołujących do siania nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych lub wyznaniowych, włączając przypadki znieważania grupy ludzi albo poszczególnej osoby z powodu jej przynależności narodowej, rasowej czy wyznaniowej. Portale o charakterze neonazistowskim przedstawiają rozwodnione informacje o propagowanych szkodliwych i przestępczych treściach. Stanowią także punkt informacyjny dla osób, które należą do tego typu organizacji. W tym miejscu dokonuje się wymiany tekstów, symboli, znaków graficznych, muzyki, marketingu cybernazistowskiego. Zamieszczane treści niekiedy idą jeszcze dalej, prowadząc do agitacji przestępczej wobec innych ludzi, do znieważa-

---

[771] Zob. *Lewactwo*, (online), http://definicja.net/wyja%C5%9Bnienie-poj%C4%99cia-Lewactwo, [12.07.2013].

[772] Zob. *Zagrożenie to lewacka rewolucja obyczajowa a nie faszyzm*, (online), http://natemat.pl/39293,tomasz-terlikowski-zagrozenie-to-lewacka-rewolucja-obyczajowa-a-nie-faszyzm, [12.07.2013].

[773] Por. I. D. Metzner, *Deutsche Welle*, (online), http://m.wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,117915,12119258,Portale_spolecznosciowe_w_Niemczech___nowe_narzedzie.html, [13.07.2013].

nia, a „nawet zabijania brudasa". Popularne stały się także na tego typu forach transakcje wymiany, kupna lub sprzedaży akcesoriów nazistowskich tzw. memorabilia Adolfa Hitlera, prenumerowanie tzw. Fanzinów, umieszczane są tam przekierowania i odnośniki do innych tematycznie powiązanych treści. Zwolennicy tego typu ideologii tyranizują ludzi uznanych za wrogów groźbami, obraźliwymi treściami wysyłanymi za pomocą cyberprzestrzennych aplikacji. Współcześnie propagowanie faszyzmu, nazizmu lub innych przejawów totalitaryzmu, wcale nie musi odnosić się do współczesnych sytuacji, jak również postaci historycznych tej ideologii. Grupy przestępcze często dla swoich potrzeb przedstawiają model wymyślony, hipotetyczny, nieznany dotąd system władzy, który ma być odczytywany jako proponowany model państwa totalitarnego[774].

3.1.5. Treści zachęcające do prostytucji i hazardu

Współcześnie w cyberprzestrzeni szczególnie przy propagowaniu treści erotycznych i pornograficznych oraz związanego z nimi handlu pojawia się wiele stron i serwisów internetowych oferujących prostytucję. Słowo „prostytucja" pochodzi od łacińskiego terminu *prostituo* (oddawać się nierządowi), co oznacza nierząd uprawiany w celu osiągnięcia zysku. W naukowych opracowaniach przyjmuje się zazwyczaj klasyczne sformułowania pojęcia prostytucja, zgodnie, z którym prostytutka jest osobą oferująca i oddającą swoje ciało za pieniądze[775].

Zapotrzebowanie na prostytucję współcześnie przeniosło się także do sieci, serwisów towarzyskich zawierających tzw. sex ogłoszenia, serwisów zawierających anonse towarzyskie, czyli ogłoszenia z ofertami seksualnymi w różnych formach. W cyberprzestrzeni można znaleźć wszystko, począwszy od erotycznych ubrań poprzez wszelkiego rodzaju gadżety sprzedawane w *sex shopach* czy np. feromonach, które rzekomo mają przyciągać płeć przeciwną, a na usługach erotycznych kończąc. Treści związane z prostytucją w cyberprzestrzeni, podobnie jak pornografia i pedofilia są ogromnym zagrożeniem dla godności osoby ludzkiej, traktując człowieka jako towar, który się przegląda, ocenia, selekcjonuje, odrzuca lub kupuje. Tzw. klient za pomocą aplikacji cyberprzestrzennych dokonuje selekcji oraz zakupu ludzkiego towaru, finalizując wybór w realnym spotkaniu. W ocenie etycznej łatwość dostępu ofert seksualnych

[774] Por. (online), www.skn-bpk.prawo.uni.wroc.pl/files/2AH.ppt, [14.07.2013].

[775] Por. J. Papież, *„Cyberprzestrzeń" a przeżywanie doznań erotycznych młodzieży*, [w:] *Zjawiskowe formy patologii społecznych. Profilaktyka i resocjalizacja młodzieży*, J. Urbańska (red.), Akademia Bydgoska, Bydgoszcz 2003, s. 76.

oraz ich realizacja zwiększa zagrożenia związane z odpowiedzialnością i szacunkiem wobec drugiej osoby, rozmywa granicę godności osoby i jej seksualności oraz odbiera prawo do intymności relacji. Treści przedstawiające prostytucję w cyberprzestrzeni często promują także różne formy dewiacji, wynaturzeń, perwersji seksualnych, narażają małżeństwa i rodziny na rozbicie. Najczęściej wiążą się z zaspokojeniem niskich żądz człowieka. Cyberprostytucja i cyberseks wprowadzają także zagrożenia związane z bezpieczeństwem osób umawiających się na spotkania w realu, gdyż zarówno osoba oferująca, jak i kupująca usługę seksualną nie ma pewności, co do tożsamości i prawdziwości deklaracji związanych transakcją[776].

Rozwój technologii binarnej doprowadził do pojawienia się nowych możliwości ekspresji seksualizmu, pornografii, a zarazem różnego rodzaju nierządu. Rozwijająca się gwałtowanie cyberprzestrzeń oraz wirtualna rzeczywistość dąży do odwzorowywania rzeczywistości w cyfrowej przestrzeni. W tak organizującą się cyfrową komunikację i imersję zaczęła wkraczać także prostytucja. Jedną z form wykorzystania cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości jest sex bazujący na tzw. *full immersion*. Wszystko oparte jest na sensorach i e-faktorach przenoszących impuls poprzez sieć cyfrową do partnera na końcu połączenia. Są to zespolenia niedoskonałe, ale już teraz dla ludzi zamożnych powstają wirtualne domy publiczne, gdzie prostytutka jest w osobnym pomieszczeniu i spełnia wszystkie zachcianki klienta połączonego z nią specjalnym sensorycznym skafandrem. Nierząd nabrał całkiem nowego wymiaru. Transmisja cyfrowa obrazów i dźwięków w najwyższej jakości oraz zanurzenie w wirtualną rzeczywistość otwiera kolejną możliwość dla prostytucji, a właściwie zjawisk połączonych – prostytucji i rożnego rodzaju pornografii. W pomieszczeniach zakładane są kamery, następnie zatrudnia się kobiety, które w sferze seksualnej gotowe są na wszystko. Odbiorca przez swój komputer, z urządzeniami peryferyjnymi, może kierować przebiegiem ich zbliżenia seksualnego. Stosując dodatkowe urządzenia jak hełmy i kombinezony interaktywne, możne wejść w rodzaj całkowitego zanurzenia w wirtualnej rzeczywistości – *full immersion*. Inną formą prostytucji za pomocą cyberprzestrzeni jest rozpowszechnione podglądactwo bez możliwości czynnego wpływania na mieszkańców *Voyeur Domu*. Kobiety zatrudnione do pracy w tym lub podobnym domu otrzymują

[776] Por. *E-prostytucja. Dziewczyny z Internetu. Ile kosztuje w Polsce seks,* (online), http://www.danemiast.pl/site/pages/e-prostytucja-dziewczyny-z-internetu-ile-kosztuje-w-polsce-seks.html, [28.07.2013].

w ramach gratyfikacji za różne usługi seksualne ubrania, mają opłacone studia, otrzymują kieszonkowe. W ten sposób powstaje wirtualny dom publiczny[777].

Wyjątkowo niebezpieczną formą prostytucji jest nierząd uprawiany przez nieletnich. Jedną z jego form są tzw. galerianki, nastolatki poszukujące sponsora – dużo starszego, bogatego mężczyzny – w centrach handlowych, co współcześnie przenosi się do cyberprzestrzeni, gdzie nieletnie prostytutki oferują swoje usługi w zamian za doładowanie telefonu, prezenty w postaci ubrań, kosmetyków, biżuterii itp.[778]. „Prostytucja internetowa jest problemem społecznym, tak ogromnym, że strony z powyższymi treściami są na pierwszych miejscach pod względem odwiedzin"[779].

Do treści powiązanych z prostytucją w cyberprzestrzeni bardzo często „podpinane" są wszelkiego rodzaju propozycje związane z hazardem w sieci. Podobnie jak prostytucja, hazard angażuje i uzależnia w szczególny sposób „złowionego klienta". Proceder ten, choć w świetle prawa nielegalny, według szacunków udostępnionych przez Stowarzyszenia Pracodawców i Pracowników Firm Bukmacherskich w 2010 r. w przypadku np. internetowego pokera przyciągnął ponad 800 tys. osób. Do najczęściej odwiedzanych serwisów należą różnego rodzaju gry hazardowe, gry losowe, zakłady wzajemne i gry na automatach. Zakłady wzajemne są to zakłady o wygrane pieniężne lub rzeczowe, polegające na odgadywaniu wyników sportowych i zaistnienia różnych zdarzeń[780].

Fenomen gier hazardowych polega na tym, że niewiele inwestując można wygrywać dużo pieniędzy. Jest to forma rozrywki online, dostarczająca ogromnych emocji. Do prawnych konsekwencji hazardu elektronicznego dochodzi problem uzależnienia. Faza wciągnięcia w nałóg jest bardzo prosta – najpierw gracz zostaje wprowadzony w poczucie tego, że dobrze mu idzie, najczęściej wygrywa, po tym następuje przegrywanie, wówczas gracz robi wszystko, aby ponownie wygrywać, angażuje się jeszcze bardziej, zaniedbując swoją rodzinę, pracę, przyjaciół. Dzięki kasynom internetowym mamy dość łatwy dostęp do niezwykłych emocji i rozrywki, która jak dotąd przeznaczona była tylko dla nielicznych, bardzo bogatych graczy[781].

---

[777] Por. J. Papież, *„Cyberprzestrzeń" a przeżywanie doznań erotycznych młodzieży*, [w:] *Zjawiskowe formy patologii społecznych. Profilaktyka i resocjalizacja młodzieży*, dz. cyt., s. 80-81.

[778] Por. V. Ozminkowski, *E-galerianki. Prostytucja nastolatek w sieci*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/e-galerianki--prostytucja-nastolatek-w-sieci,65297,1,1.html, 28.07.2013].

[779] M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, dz. cyt.

[780] Por. D. Madejski, *Co grozi za nielegalny hazard w Internecie*, (online), http://e-prawnik.pl/wiadomosci/informacje/co-grozi-za-nielegalny-hazard-w-internecie.html, [29.07.2013].

[781] Por. *Moda na hazard w Internecie*, (online), http://www.sel.org.pl/, [23.07.2013].

Niestety, jak zauważają badacze i lekarze, hazard także z wykorzystaniem cyberprzestrzeni jest, obok alkoholizmu, najbardziej rozpowszechnionym rodzajem uzależnienia. Tak samo leczenie i wychodzenie z nałogu hazardu, jak i alkoholizmu, jest bardzo trudne i wymaga żmudnej często wieloletniej terapii[782].

3.1.6. Zagrożenia *gender ideology*

Podczas konferencji w Pekinie w 1995 r. podejmowano próbę określenia płci kulturowej tzw. „gender". Termin płeć zdefiniowano „(…) jako zmienne role społeczne mężczyzn i kobiet, w przeciwieństwie do ich niezmiennych funkcji reprodukcyjnych. Ukrytym celem tak niejasnej <definicji> jest dekonstrukcja antropologicznej konstytucji mężczyzny i kobiety, ich komplementarności, pojęcia męskości i kobiecości. W tym nowym ujęciu rola kobiety jako matki i żony oraz sama jej kobieca natura miałyby być jedynie doraźnie stworzonym pojęciem społecznym: <nikt nie rodzi się kobietą, lecz się nią staje>"[783].

Margaret Peeters stwierdza, że założenia genderyzmu mają za zadanie doprowadzić do dekonstrukcji osoby ludzkiej rozumianej jako kobieta i mężczyzna, do wprowadzenia społeczeństwa neutralnego pozbawiającego kobiecości i męskości. Jednakże w społeczeństwie tak rozbitym, wyjałowionym z miłości i najwyższych wartości, naczelnym prawem stawianym w centrum życia ma być popęd seksualny. Dalej wskazuje na związek, jaki zachodzi między dekonstrukcją pojęcia płci a bardzo mocno promowaną w mediach ideologią orientacji seksualnej. Niestety na konferencji w Kairze wprowadzono także szeroko rozumiane pojęcie rodziny we wszystkich jej możliwych formach. Wymieniono oprócz tradycyjnie rozumianego ujęcia rodziny, także inne formy jak: rodziny zrekonstruowane oraz składające się z partnerów tej samej płci. Takie sformułowanie otwiera drogę do niszczenia podstawowych wartości opartych na prawie naturalnym i wielowiekowej tradycji, kulturze oraz filozofii chrześcijańskiej. Nowa propozycja etyki globalnej wypływa z założeń postmodernizmu, mówiącego, że jednostka jest wolnym autorem swego przeznaczenia i nowego ładu społecznego[784].

---

[782] J. Pluta, *Hazard w Internecie. Też uzależnia,* (online), http://www.poranny.pl/apps/pbcs.dll/article?AID=/20120421/MAGAZYN/120419474, [29.07.2013].

[783] M. Peeters, *Nowa etyka w dobie globalizacji. Wyzwania dla Kościoła*, Wydawnictwo Sióstr Loretanek, Warszawa 2009, s. 25.

[784] Por. tamże, s. 25-27. „Dziś może chcieć być homoseksualistą, a jutro biseksualistą (kwestia orientacji seksualnej). Dzieci mogą wybierać swoje poglądy niezależnie od wartości nadawanych przez rodziców (prawa dziecka). Traktowane jako równoprawni <obywatele> mogą uczestniczyć w podejmowaniu decyzji politycznych, które dotyczą ich życia (Parlamenty Młodych). Uczniowie mogą wybierać progra-

Henryk Hoser, pisze o omawianej problematyce dotyczącej ról płci w kontekście współczesnej dyskusji proponowanej przez cyberkulturę: „Znaczenie określenia gender jest niechętnie definiowane nawet przez jego protagonistów. Przeważają twierdzenia opisowe, które dowodzą, że nie płeć biologiczna determinuje to, czy dana osoba jest mężczyzną, czy kobietą, ale <rodzaj> – gender oznaczający tożsamość psychiczną, kulturową, wybraną, a nie zdeterminowaną przez poczęcie i urodzenie. Prowadzi to do idei zamienności płci, do zmniejszania różnic płciowych, skoro są to tylko wyuczone role. Ta konstrukcja myślowa ścieli łoże przekonaniu o równości i równorzędności wszystkich orientacji seksualnych, w tym homo- i transseksualnych, jako nowych komponentów i form <rodziny>”[785].

Papież Benedykt XVI, zajmując stanowisko na temat propozycji ideologii gender, wykazuje, że wynikają one z propozycji materialistycznej wizji człowieka. „Mam na myśli przede wszystkim tragiczne nastawienie antropologiczne, proponujące na nowo starożytny materializm hedonistyczny, do którego dołącza technologiczny prometeizm. (…) Kościół powtarza swoje wielkie <tak> dla godności i piękna małżeństwa jako wiernego i płodnego wyrazu sojuszu między mężczyzną a kobietą, zaś <nie> dla takich filozofii, jak gender. (…) Słuszna współpraca z międzynarodowymi instytucjami na polu rozwoju i krzewienia człowieka nie powinna nam zamykać oczu wobec groźnych ideologii”[786].

Papież mówi o tym w kontekście ateistycznej wizji człowieka zaczerpniętej z materialistycznej antropologii, w której człowieka sprowadza się wyłącznie do funkcji autonomicznych, tak jakby ograniczyć rozum do części ciała, jakim jest mózg, a dzieje ludzkie miałyby być tylko samorealizacją i przeznaczeniem. Według tych propozycji wszystko, co jest technologicznie wykonalne, jest do przyjęcia, i staje się pozytywne

---

my nauki, uczyć się nawzajem, a nauczyciele występują jedynie jako <pomocnicy> (*facilitator*) – edukacja rówieśnicza, edukacja dla wszystkich, kształcenie tylko umiejętności życiowych. Kobiety pełnią męskie role społeczne (równouprawnienie płci, społeczeństwo jednopłciowe). Organizacje pozarządowe prowadzą politykę globalną, podczas gdy rządy dostosowują się do ich systemu wartości (dobre współrządzenie). Grupy kobiece <wyjaśniają> doktrynę Kościoła i przeprowadzają jego demokratyzację (wyjaśnianie wartości, demokracja uczestnicząca). Lobby na rzecz eutanazji staje się zagorzałym rzecznikiem <ludzkiej godności>. Zdrowie reprodukcyjne oznacza prawo do zapobiegania reprodukcji (bezpieczna aborcja, powszechny dostęp do jak najszerszego asortymentu środków antykoncepcyjnych). W świetle nowej etyki wszyscy jesteśmy równoprawnymi obywatelami, których łączą związki umowne bez miłości. (…) W najbardziej ogólnym sensie – dekonstrukcja wywołana przez nową etykę dotyka samej konstytucji osoby ludzkiej”.

[785] H. Hoser, *Ideologia gender jest groźniejsza niż marksizm. Jedyna instytucja, która przetrwałą wszystkie reżimy i ustroje jest rodzina,* (online), http://wpolityce.pl/wydarzenia/47375-abp-hoser-ideologia-gender-jest-grozniejsza-niz-marksizm-jedyna-instytucja-ktora-przetrwala-wszystkie-rezimy-i-ustroje-jest-rodzina, [14.08.2013].

[786] *Papież krytykuje „filozofię gender” i mówi o dobroczynności zgodnej z zasadami wiary,* (online), http://rebelya.pl/post/3352/papiez-krytykuje-filozofie-gender-i-mowi-o-dobr, [03.08.2013].

z moralnego punktu widzenia, każdy eksperyment jest możliwy, a wszelka manipulacja uzyskuje swoją legitymizację[787].

Michał Drożdż, analizując program badań przedstawicielek poglądów feministycznych w mediach, zauważa, że są one jednocześnie głównym promotorem genderyzmu[788]. „Przykładem nowego podejścia, typowego dla studiów feministycznych, są studia nad definiowaniem funkcji płci w mediach, czyli przypisywanie kobietom i mężczyznom odmiennych ról i systemów wartości. Zagadnienia te rozwijane są w ramach tzw. *Gender Studies* poświęconych studiom i badaniom problematyki społecznej i kulturowej tożsamości płci"[789]. Należy podkreślić, że ideologia gender próbuje oddzielić osobę ludzką od niej samej, jakby od jej ciała i jej struktury antropologicznej[790]. Relacje miedzy psychologią a technologią informacyjną wykorzystują poglądy ideologii gender, gdyż nowe technologie i wirtualna rzeczywistość pozwala na zaistnienie nowych sposobów odbierania wrażeń dotyczących płciowości, ról życiowych, a nawet płynnych tożsamości, nie zmienia to jednak fundamentów rzeczywistej tożsamości i norm prawa naturalnego każdej osoby[791].

3.1.6.1. Cyberciało

Jednym z zagrożeń związanych z genderyzmem jest przenoszenie wizji kulturowych ciała i płciowości z tradycyjnych ujęć kobiety i mężczyzny do cyfrowego środowiska i posługiwanie się prezentacją wirtualną i zmysłową wygenerowanego awatara. Niezwykle łatwym w świecie cyfrowym jest dowolne określanie pod względem wyglądu, płciowości lub bezpłciowości awatara, który ma stać się prezentacją człowieka w wirtualnej przestrzeni. Techniczno-ludzka introjekcja w dużej mierze jest podporządkowana tej trosce.

---

[787] Por. tamże.

[788] Zob. Program polskich badań *Gender Studies*, (online), http://www.wsnsir.uw.edu.pl/wsnsir/gender_studies.html/, [26.07.2013]. „Badania te mają na celu opis, analizę i „dekonstrukcję wszystkich przesądów związane ze stereotypami kobiecości i męskości. Tematyka ta dotyczy wszystkich dziedzin życia i nauki, uzupełnia akademicką wiedzę, <odczarowuje> mity, rozszerza perspektywę o spojrzenie na dokonania całej ludzkości, a nie tylko męskiej połowy. Gender Studies stanowi krytykę kultury i niesie propozycje jej zmiany".

[789] M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 307.

[790] Por. *Ideologia gender oddziela osobę ludzką od niej samej, od jej ciała, i od jej struktury antropologicznej*, (online), http://wpolityce.pl/wydarzenia/28572-ideologia-gender-oddziela-osobe-ludzka-od-niej-samej-od-jej-ciala-i-od-jej-struktury-antropologicznej, [22.07.2013].

[791] Zob. H. Miller, J. Arnold, *JA w sieciowych stronach domowych: gender, tożsamość i władza w cyberprzestrzeni*,[w:] *Internet a psychologia możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 180.

Witalność ciała jest bez wątpienia jedną z obsesji współczesności[792]. Jednak dzisiejszy człowiek otaczając tak wielką troską naszą cielesność, równocześnie przejawia wobec niej wiele agresji. W kulturze cyberpunk ciało jest wręcz zbędnym balastem, który próbuje się wyrzucić na zewnątrz cyfrowej przestrzeni. Nasze ciało wydobywa się z ram biologicznych i szuka przedłużenia w technosferze. Tak interpretuje się nasze codzienne zanurzenie w nowych mediach komunikacyjnych oraz uzależnienie od technologii cyfrowych. Człowiek zmienia się pod wpływem własnych wynalazków, a w konsekwencji technika próbuje zmieniać naszą tożsamość. Dlatego we współczesnych dyskursach naukowych coraz częściej goszczą określenia: cybertożsamość, cyberciało, cyberpłeć. Podkreślają one napięcie między wyobrażeniem człowieka jako psychofizycznej całości a sensem nowym, wynikającym z nie spotykanego wcześniej odniesienia do cyberkultury, posthumanizmu i epoki postbiologicznej[793].

Ciała złączone z maszynami i ich oprogramowaniem, nie muszą nawet pozostawać w fizycznej bliskości, lecz z powodzeniem mogą funkcjonować na odległość. Tworząc cybernetyczny organizm w którym „Internet jest nie tylko zbiorem różnych danych, lecz rodzajem krwiobiegu, lub zewnętrznego systemu nerwowego, który umożliwia komunikowanie. Ciała stają się węzłami włączanymi, przełączanymi i pobudzanymi przez maszyny i ich oprogramowanie. Podmiot traci więc znamiona stałości i kieruje się ku sytuacyjności. (…) W kulturze cyberpunk fizyczne ciało jest niechcianym i zbędnym balastem”[794].

W tak zwanym wieku informacji cyfrowej i społeczeństwa sieciowego, ciało i tożsamość stały się szczególnie interesujące dla badaczy. Współczesny człowiek jest prześwietlany obserwowany inwigilowany i obserwowany, co może zagrażać jego prywatności i osobowej autonomii. Wszechobecne kamery monitorujące, mogące śledzić nasze ruchy; technologie biometryczne, takie jak odciski palców, oprogramowania do rozpoznawania twarzy, a także skanowanie siatkówki oka, coraz częściej pojawiają się w użyciu jako środek identyfikacji i kontroli. Różne formy inteligentnego oprogramowania śledzą każdy nasz ruch w sieci filtrują i dobierają informacje o nas i nas interesujące jednocześnie podsuwając propozycje kampanii marketingowych i reklamowych. Idąc dalej niektóre programy przeszukując systemy danych np. firm ubezpieczeniowych

[792] Zob. M. A. Leszczyńska, *Tekstualność ciała – ciało jako miejsce wpisywania znaczeń w kulturze współczesnej*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław 2009, s. 77.

[793] Por. G. Gajewska, *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, (online), http://www.zbigniewleski.net/uploads/teksty_z_cyberforum/swiat%20cyborgow.html, [12.08.2013].

[794] Tamże.

i szpitali mogą zbierać dane w pełni nas określające jak DNA, informacje o przebytych chorobach, predyspozycje zawodowe tworząc psychologiczne profile, a także nasz obraz rzeczywistości w cyberprzestrzeni – cyberciało – odpowiednik rzeczywistego, ale już zdigitalizowanego. Powstaje awatar, jest to niby ten sam obraz nas określający, ale w rzeczywistości cyfrowej jest to obraz złożony z wielu nakładających się często niepowiązanych chwilowych informacji. Z jednej strony, jest ciało pojedyncze, jednolite, fizyczne, a z drugiej strony, zostało przekształcone za pośrednictwem wielu opisujących i określających nas rzeczywistości[795].

Dzięki współczesnym technologiom cyfrowym człowiek jednocześnie może, wykorzystując zbudowanego przez siebie awatara, być w wielu miejscach jednocześnie, uczestniczyć na bieżąco w tych wydarzeniach i rzeczywistościach, w których mógłby nigdy nie być np. pilotując myśliwce lub obsługując łódź podwodną, czy zwiedzając platformę wiertniczą. W wirtualnej społeczności gracze prowadzą równoległe życie jakby za oknem. Ekrany stanowią metafory, które wpływają na nasze doświadczenie życia a wirtualne życie pozwala ludziom na obecność w kilku oknach i kilku rzeczywistościach jednocześnie. Atrakcją wirtualnej rzeczywistości jest również możliwość przerobienia ciała, tworzenia cyfrowych odpowiedników, uwalniane z braków i ograniczeń śmiertelnych naszych fizycznych ciał. W cyberprzestrzeni możliwe jest stworzenie własnego cyber siebie, co w świecie wirtualnym pozwala robić i mieć wszystko, czego się chce. Katherine Hayleszwraca uwagę na to, że nie można pozwolić sobie na ignorowanie materialności interfejsów i skutków oddziaływania tych interfejsów na nasze ciała. Człowiek dopiero teraz zaczyna rozumieć wpływ komputerów i cyberprzestrzeni na kulturę społeczną, kulturę osoby i jej ciało. Wskazują na to badania osób, którym założono protezy elektroniczne w miejsce amputowanej kończyny, po jakimś czasie można było zaobserwować rozmycie granicy między ciałem i urządzeniem. Mózg „nauczył" się spójności, ciągłości i nowej funkcjonalności kończyny. Jak wskazuje Hayles, proporcjonalnie spójność splotu z elektroniczną protezą, ma kluczowe znaczenie w postrzeganiu granic ciała, zwłaszcza gdy daje użytkownikom wrażenie, że ich podmiotowość płynie w wirtualnej przestrzeni na ekranie[796].

Koncepcja symbiozy człowieka z maszyną sięga badań Norberta Wienera, który wierzył, że komputer znosi kwestię relacji między człowiekiem a maszyną, i że trzeba zbadać ten związek w sposób naukowy. Doszedł do wniosku, że wszystkie istniejące terminologie nie służą do dalszego rozwoju na tym polu i dlatego stworzył nową dzie-

[795] Zob. *Cyborg as cyberbody*, (online), http://www.ekac.org/artlab23.html, [12.08.2013].
[796] Zob. Tamże.

dzinę zwaną cybernetyką. Współcześnie jednak trzeba rozszerzyć badania, gdyż pozostaje fundamentalna różnica między *cyberbody* w cyfrowej przestrzeni i percepcji ciała w przestrzeni świata fizycznego. Zarówno cyberciało i percepcja ciała może oddziaływać na świat, w którym się znajdują, ale wciąż wydaje się brak doświadczenia zmysłowego w wirtualnych światach. Dlatego badacze stawiają dalsze pytania: Czy cyberprzestrzeń może stać się przedłużeniem naszego układu nerwowego? Czy istnieje coś takiego jak cyfrowe postrzeganie? Jak można nasze technologicznie ulepszone jednostki połączyć? Współcześnie prowadzi się wiele różnych projektów próbujących odpowiedzieć na te pytania[797].

3.1.6.2. Cyberpłeć

Współczesna kultura, która ciało i płciowość człowieka wpisuje w kulturę tworzoną przez nowe media i nowe technologie cyfrowe, próbuje ciało i płciowość rozmyć, nadać im wiele sensów i nowe rozumienie[798]. Propozycje współczesnej kultury promowanej szeroko w nowych mediach, definiują ciało w sposób oparty na przesłankach kultury konsumpcji i kultury masowej wpisującej w nie coraz to nowsze znaczenia. W takim niesprecyzowanym przekazie ciału nie można przypisać konkretnej płci, ani nawet konkretnego statusu, wszystko staje się w procesie kulturotwórczym zależne od potrzeb i sytuacji[799].

W kontekście cyberkultury i hipertekstualności cyberprzestrzeni, możliwa jest także inna interpretacja. „Mianowicie: że owa hipertekstualność jest formą ucieczki przed kulturowo zdefiniowaną płcią i ciałem. Że stanowi wyraz zmęczenia narzuconymi rolami i próbę poszukania ciała poza ciałem, płci poza płcią. (…)Moda również wychodzi naprzeciw takiemu podejściu do kwestii płci i proponuje wzorzec uniseks – ani chłopaka, ani dziewczynę; współczesnego *androgyna*, który nie wartościuje ze względu na wygląd i płeć i którego tożsamość jest procesem”[800].

Amerykańska badaczka płci w kontekście współczesnych propozycji genderyzmu Dale O’Leary, opisuje kulisy powstania ideologii absurdu, który rozlewa się na

---

[797] Zob. Tamże.

[798] Zob. A. Kroska, *Gender Ideology and Gender Role Ideology*, (online), http://www.blackwellreference.com/public/tocnode?id=g9781405124331_yr2012_chunk_g978140512433113_ss1-19, [11.08.2013].

[799] M. A. Leszczyńska, *Tekstualność ciała – ciało jako miejsce wpisywania znaczeń w kulturze współczesnej*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 77.

[800] Tamże, s. 81.

współczesną dyskusję medialną. „Kate Millet w swej książce z 1969 r., pt.: *Sexual Politics* pisała: <(...) nie ma różnicy między płciami w chwili urodzin. Osobowość psychoseksualna jest więc czymś wyuczonym po narodzeniu>”[801].

Autorka obnaża błędne współczesne definicje proponowane także przez instytucje międzynarodowe. Nawet w poważnej ONZ-owskiej broszurze, zatytułowanej *Gender Concepts*, pojęcie płciowości jest błędnie definiowane, „jako <system ról i stosunków między kobietą i mężczyzną, który nie jest zdeterminowany biologicznie, lecz zależy od kontekstu społecznego, politycznego i gospodarczego. Tak jak płeć biologiczna jest dana, tak gender jest wytworem>. (…) Badania prenatalne wykazały, że już przed urodzeniem mózgi chłopca i dziewczynki znacznie się różnią, co ma wpływ m.in. na różne postrzeganie ruchów, kolorów i kształtów. (…) Błędna antropologia, która neguje różnice między płciami, pozostawia kobiety w sytuacji nie do pozazdroszczenia: albo próbują one naśladować zachowanie mężczyzn, albo tracą energię, by uczynić z mężczyzn <pseudo kobiety>”[802].

Cyberpłeć w kontekście propozycji ideologii gender, może o tyle mieć negatywny wpływ na współczesnego człowieka, o ile korzystając z wirtualnej rzeczywistości jego wybory płci np. awatara w grach *second life*, oszukiwanie tożsamości na portalach społecznościowych oraz komunikatorach, będzie miało wpływ na jego rozumienie i odbieranie własnej płciowości. Innymi słowy czy np. młody człowiek zanurzony mocno w wirtualną rzeczywistość nie będzie miał problemu z rozumieniem i akceptowaniem swojej naturalnej fizycznej płciowości? Badania wykazują, że uczestnicy świata wirtualnego, zazwyczaj naturalnie zachowują swoją orientacje płciową, tak jak w rzeczywistości i można te informacje rozróżnić w cyberprzestrzeni, inaczej może być w przypadku dzieci i młodzieży nadmiernie uczestniczącej w cyfrowej przestrzeni[803].

3.1.6.3. Cyberseks

W cyberprzestrzeni możliwe są także nowe formy kontaktów seksualnych, np. cyberseks. Tym terminem określane są wszelkie czynności związane z seksem odbywające się w cyberprzestrzeni, oglądanie materiałów wizualnych, interakcje między part-

[801] *„Gender” – nowa, niebezpieczna ideologia, Z. Dale O’Leary – amerykańską specjalistką od ideologii „gender” – rozmawia W. Rędzioch,* (online), http://www.niedziela.pl/artykul/78160/nd/%E2%80%9EGender%E2%80%9D--nowa-niebezpieczna, [14.08.2013].

[802] Tamże.

[803] Zob. *Kobiety i mężczyźni inaczej grają w MMORPG*, (online), http://gry.newsweek.pl/kobiety-i-mezczyzni-inaczej-graja-w-mmorpg,92348,1,1.html, [14.08.2013].

nerami w celu osiągnięcia podniecenia seksualnego, wysyłanie erotycznych informacji, masturbacja przed monitorem komputera. Główną formą uprawiania seksu na odległość jest podglądanie scen erotycznych oraz prowadzenie intymnych dialogów we dwoje lub grupowo, często połączone z przesyłaniem dźwięków (komunikatów słownych, odgłosów, w tym także reakcji erotycznych) i transmisją obrazów nagranych kamerą wideo. Ten sposób prowadzenia kontaktów seksualnych niesie ze sobą nowe możliwości np. cyberseks, ze względu na użycie szczególnych środków przekazu, zdarza się że znajomości zawarte w czasie korzystania z komunikacji cyberprzestrzeni przeradzają się w związki pochodne cyberkontaktów i cybermiłości. Cyberseks jako szczególny rodzaj intymnych kontaktów zapośredniczonych przez sieć stwarza liczne zagrożenia dla tradycyjnych związków, co może prowadzić do osłabienia relacji w małżeństwie[804]. „Powszechne przekonanie o cyberseksie jest takie, że umawiamy się w Internecie, a ten początek znajomości kończymy już w realu. Ale to nie do końca jest tak. Mówiąc najprościej cyberseks to jest uzależnienie od masturbacji w oparciu o pornografię. Za pomocą czatu i kamery osoby po dwóch stronach komputera spotykają się w wirtualnej przestrzeni i onanizują się. I taki kontakt jest dla tych osób zupełnie wystarczający. Problem polega na tym, że cyberseks szybko uzależnia. I negatywnie wypływa na nasze życie seksualne w realu”[805].

Kolejne wynalazki technologiczne wzbogacają związki online o doznania typowe dla relacji offline, jak kamery 3D, specjalne gogle, czy kombinezony. NASA opracowała podobny system w celu umożliwienia astronautom przebywającym w przestrzeni kosmicznej utrzymywanie seksualnych kontaktów ze swoimi partnerami. Wyobraźnia każdego człowieka umożliwia postrzeganie samych siebie jako oderwanych od ciała, co wyzwala ich na tyle, że mogą wykonywać działania, których by nie podjęli w prawdziwej, cielesnej bliskości swojego partnera online. W cyberseksie silną bliskość emocjonalną osiąga się dzięki temu, że nie przeszkadza w tym ciało, będące źródłem moralnych i psychicznych barier w związkach uczuciowych. Możliwość pozostawienia ciała jakby obok w domu ułatwia korespondującym ujawnienie swoich myśli i otwarcie umysłów. Cyberprzestrzeń pozwala przeżywać zbliżenie seksualne w nowy niespotykany dotąd sposób, który dla uczestników wirtualnego spotkania przynosi nowe fantazyj-

[804] Zob. A. Ben-Ze’ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.

[805] M. Zaryczna, *Seks w Internecie uzależnia Polaków*, rozmawiał T. Wojciechowski, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/seks-w-internecie-uzaleznia-polakow,49830,1,1.html, [22.08.2013].

ne doznania. Pozwala realizować bardzo śmiałe marzenia seksualne, których w rzeczywistym związku większość nie potrafiła by ujawnić[806].

Violetta Skrzypulec-Plinta, zajmująca się badaniami[807] dotyczącymi cyberseksu, stwierdza, że należy na to zjawisko patrzeć z niepokojem, szczególnie w kontekście redukcji osobowej godności badanych uczestników i możliwości budowania prawdziwych relacji intymnych opartych na szacunku i miłości. W procederze cyberseksu człowiek staje się często tylko swoistym substytutem, bez relacji wzajemnych więzi, ukierunkowany na satysfakcję seksualną. Zachętą do tworzenia takich specyficznych relacji jest także to, że cyberseks jest ogólnodostępny, szybki, nie wymaga zawierania znajomości i ich podtrzymywania, można zmieniać dowolnie informacje o sobie, płeć i wirtualnych partnerów nie obawiając się o społeczne konsekwencje. Cyberseks sprzyja redukcji obaw przed intymnym zbliżeniem seksualnym, jednocześnie zmniejszając lęk przed odrzuceniem. Według badań na świecie seks z wirtualnym partnerem uprawia ponad 200 mln osób, szacuje się również, że jednocześnie ponad 65 mln uczestników tego zjawiska jest od niego uzależnionych. Z danych w Polsce natomiast wynika, że od cyberseksu uzależnionych jest ponad 40 tysięcy osób[808].

3.1.7. Cyberprzestrzenne zagrożenia dla prywatności i realnej tożsamości

Wśród podstawowych praw człowieka zarówno w realnej przestrzeni działań, jak i działań w cyberprzestrzeni jest własność, prywatność poczucie ochrony tożsamości[809]. Jak pisze Marek Górka „prywatność online jest nierozerwalnie związana z tożsamością. Cyberprzestrzeń dostarcza możliwości do przedstawienia wielu tożsamości w wirtualnym świecie. Ludzie w dużym stopniu nie chcą bronić swojej prywatności, każdy ma szansę zaistnienia na <cyberscenie> jako aktor lub gwiazda. Zatarcie granicy

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

[807] Zob. M. Miotk-Mrozowska, *Związani siecią*, „Charaktery", 2005, nr 8(103), s. 8-13. „Największe badania na temat erotyki w Internecie przeprowadzono na stronach MSNBC (www.msnbc.msn.com). Wyniki są alarmujące. Okazuje się, że co dziesiąty internauta jest uzależniony od cyberseksu. Najczęstszą przyczyną poszukiwania przygód erotycznych w sieci jest nuda, a w dalszej kolejności pojawiają się możliwość realizowania ukrytych fantazji seksualnych, redukcja stresu i chęć urozmaicenia własnego życia seksualnego. Czasem zaś wynika to z braku możliwości prawdziwego spotkania".

[808] Por. V. Skrzypulec-Plinta, *Cyberseksualni Polacy. To groźny substytut prawdziwej relacji*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/cyberseksualni-polacy---to-grozny-substytut-prawdziwej-relacji-,78332,1,1.html, [12.08.2013].

[809] Zob. A. Bógdał – Brzezińska, M. F. Gawrycki, *Cyberterroryzm i problemy bezpieczeństwa informacyjnego we współczesnym świecie*, dz. cyt., s. 14 – 42.

pomiędzy tym co prywatne a publiczne przybrało ogromny rozmiar dopiero z momentem pojawienia się Internetu. Człowiek ma jedną tożsamość, za to wiele masek”[810].

Jednym z najbardziej znanych działań przeciwko prywatności i tożsamości użytkownika cyberprzestrzeni jest tzw. kradzież tożsamości (*identity thieft, ID thieft*). Choć kradzież tożsamości nie jest nowym zjawiskiem aż do 1998 r., nie była uznawana za przestępstwo, taktowano ją raczej jako narzędzie do popełnienia innego przestępstwa. Przestępstwa związane z kradzieżą tożsamości mają miejsce najczęściej w sieci, ale sam proces kradzieży nie zawsze się tam odbywa, np. baza danych szpitala zawiera wiele danych „wrażliwych” dotyczących prywatności, zdrowia, przyzwyczajeń, uzależnień, danych ubezpieczeniowych, danych dotyczących rodziny. Takie informacje mogą także zdradzić wygląd osoby, dzięki czemu łatwo dochodzi do tzw. podszywania się pod osobę pokrzywdzoną. W tym przypadku przestępca nie korzysta już tylko z numeru karty kredytowej, ale stara się np. o wydanie dokumentu. Wykorzystywanie skradzionej tożsamości najczęściej wiąże się z innym przestępstwem jak np. oszustwa, odsprzedaże, sfabrykowanie aktu urodzenia, prawa jazdy czy paszportu. A także do uzyskania niektórych miejsc w sieci. Osoba pokrzywdzona w ten sposób ponosi nie tylko straty materialne, ale dodatkowo – moralne oraz traktowana jest jako oszust lub przestępca. Zdobywanie danych prywatnych dotyczących tożsamości ofiary dokonuje się na kilka sposobów, np. wykorzystywanie istniejących *chat roomów*, na których osoba proszona jest o wypełnienie formularza, w którym znajdują się pytania potrzebne przestępcy do popełnienia oszustwa. Graficznie strona wygląda jak oryginalny *chat room*, dlatego łatwo jest wprowadzić osobę w błąd. Oszust może też skopiować stronę sprzedawcy lub dostawcy usług, tworząc stronę bliźniaczo podobną do oryginalnej strony. Przestępca zbiera zamówienie, potwierdza je i uzyskuje przelew, ale nigdy nie realizuje zamówienia. Kradzieży tożsamości dokonuje się przez strony o treściach pornograficznych, za korzystanie z których nie płaci się, ale warunkiem jest przedstawienie karty kredytowej. Przestępca uzyskuje niezbędne informacje i dokonuje oszustwa na konto pokrzywdzonego. Natomiast najrzadziej stosowaną metodą jest włamanie się do baz danych firmy zajmującej się sprzedażą, w której zawarte są dane dotyczące kont klientów. Najczęściej popełnianymi przestępstwami z wykorzystaniem czyjejś tożsamości są oszustwa związane z transakcjami polegające na wypełnieniu formularza zamówieniowego, ale na na-

[810] M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka,* dz. cyt.

zwisko innej osoby. Często takie przestępstwa pozostają bezkarne ze względu na małą wykrywalność przestępcy[811].

Świat nowych mediów i nowych technologii coraz bardziej wkracza w prywatność poszczególnych obywateli. Filtrowane są informacje i przewidywane nasze zachowania, służąc nam choćby w zakupach bądź w znalezieniu nowych sposobów udostępniania informacji, takich jak np. lokalizacja. Już dziś wysyłane są automatycznie reklamy kierowane na podstawie słów kluczowych w wyszukiwarce bądź na podstawie wieku i naszych zainteresowań, które umieściliśmy na portalach społecznościowych. Przykładem są tu, obecne wszędzie i dopuszczane przepisami prawa, aplikacje śledzące tzw. „cookies". Są to programy zbierające dostępne informacje o czynnościach użytkownika poruszającego się w danym serwisie czy portalu[812]. Innymi formami – nielegalnymi czy wręcz przestępczymi – pozyskiwania informacji i kradzieży tożsamości są wszelkiego rodzaju wirusy, trojany, czy boty rozsyłane i penetrujące zasoby danych prywatnych, jak i firmowych. Według danych rosną obawy przed takimi skutkami skoku technologicznego. Coraz więcej osób odkrywa, że ich prywatność została naruszona a tożsamość w sieci jest zagrożona[813].

3.2. NIEBEZPIECZEŃSTWA WIRTUALIZACJI ŻYCIA I WARTOŚCI

Jednym z często wymienianych negatywnych skutków interfejsu człowieka i cyberprzestrzeni jest z punktu widzenia etyki zjawisko depersonalizacji człowieka. Howard Rheingold w swojej pracy *Virtual Reality* utrzymuje, że człowiek w cyberprzestrzeni odkryje na nowo swoją własną tożsamość, ponieważ dysponuje mocą tworzenia każdego doświadczenia, jakiego może zapragnąć. Ta moc tworzenia doświadczenia jest również według badacza możliwością[814].

3.2.1. Symulacja teraźniejszości i przyszłości

Życie codzienne to proces ciągłej komunikacji w niewielkich mikrospołecznościach, wcześniej terytorialnych, dziś także wirtualnych. Grupy lokalne nie były w prze-

[811] Por. A. Mania, *Prywatność w Internecie*, (online), http://www.wbc.poznan.pl/Content/4/ksiazka.html, [14.08.2013].
[812] Zob. *Wszystko o ciasteczkach*, (online), http://wszystkoociasteczkach.pl/, [20.12.2015].
[813] Por. M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka,* dz. cyt.
[814] Zob. H. Rheingold, *Virtual Reality*, Simon & Schuster, University of Michigan 1992.

szłości ze sobą skomunikowane, dziś mają interfejsy, mogą się zlewać w jeden wielki *multinetwork*, a to już nadaje zjawisku wymiar globalny, co znaczy, że nie może ono już mieć wymiaru tylko prywatnego. Dla wielu ludzi ujawniających swą codzienność staje się to najważniejszym wymiarem życia. Wskaźnikiem nowych form życia codziennego są zmiany w sferze języka potocznego: czatowanie, esemesowanie i ememesowanie, blogowanie, surfowanie, cyberrandkowanie i tym podobne. To sygnały zmian w życiu codziennym. Ucieczka w codzienność jest często ucieczką przed zagubieniem, dezorientacją ciągłą zmianą; na poziomie codzienności świat daje się lepiej oswoić, znaleźć w nim można swoje miejsce, poszukać tożsamości, schronić przed samotnością[815].

Współczesny człowiek dzięki zdobyczom techniki[816] coraz częściej ucieka w świat wirtualny symulujący rzeczywistość, ubogacający formę przeżyć świata teraźniejszego i pragnień łatwej przyszłości. Symulacje działań są różne od symulacji finansowych, uczenia się procedur w pracy[817], po wybory życiowych partnerów. Do pewnego stopnia człowiek może potraktować symulacje teraźniejszości i przyszłości jako zabawę, edukację, ale dla ludzi zbyt mocno zanurzonych, czy wręcz uzależnionych od cyberprzestrzeni nadmierne działanie w wirtualnej rzeczywistości może okazać się zgubnym.

Ciągle rozwijającym się narzędziem do prognozowania przyszłości w różnych sferach życia człowieka okazuje się sztuczna inteligencja, dzięki której człowiek jest w stanie zanalizować duże ilości spływających danych i odnaleźć najbardziej prawdopodobną drogę przyszłości. Problem w tym kontekście stanowi wyalienowanie się ze świata realnego do cyberprzestrzeni i prawdopodobna niemożność przyjmowania rze-

---

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

[816] Zob. *Super computing – skrócona historia, teraźniejszość i wizja przyszłości technologii obliczeniowych*, (online), http://www.benchmark.pl/mini-recenzje/Super_computing_-_skrocona_historia,_terazniejszosc_i_wizja_przyszlosci_technologii_obliczeniowych-1443.html, [12.08.2013]. „Kiedy tylko zaczęły pojawiać się skomplikowane obliczeniowo problemy kwestią czasu było powstanie sprzętu, który by znacznie ułatwił ich rozwiązywanie. Obecnie super *computing* wykorzystuje się w prawie każdym aspekcie naszego życia: począwszy od przewidywania pogody, poprzez wyszukiwanie surowców mineralnych, aż do symulacji detonacji broni nuklearnej".

[817] Zob. J. Czerska, *Gry lean*, (online), http://lean-management.pl/lean-management/161-gry-lean.html, [24.08.2013]. „Gry symulacyjne *Lean* są typem symulacji społecznej, której zasady oparte są nie na współzawodnictwie, ale na wypracowaniu zespołowej taktyki działania. Celem symulacji jest wzmacnianie u uczących się umiejętności współdziałania, negocjowania, osiągania kompromisu, wypracowania wspólnej strategii *Lean* przez wszystkich uczestników zespołu reprezentujących różne interesy z punktu widzenia funkcji realizowanych w przedsiębiorstwie".

czywistych sygnałów dotyczących choćby zagrożeń wypływających z analizy dostępnych danych[818].

Często zdarza się, że człowiek ucieka w symulacje typu *second life* po to, aby uwolnić się od wymagań rzeczywistości i odpowiedzialności. Może to stać się formą nałogu, który jak inne rzeczywiste używki pozwala zapomnieć, oszukać, odroczyć kontakt z rzeczywistością. Wirtualna podróż do przyszłości odpowiada symulakrom zaproponowanym przez Jeana Baudrillarda, gdyż granica miedzy rzeczywistością a rzeczywistością wirtualną zostaje zniwelowana tworząc nową jakościowo rzeczywistość. Funkcjonuje jako zjawisko pozaprzestrzenne i pozaczasowe, samo nie posiada wymiarów lecz jedynie do nich się odnosi, jest formą mentalną[819].

W dobie narzucającego się racjonalizmu, działania różnych struktur, w tym państwowych czy międzynarodowych, dotyczące przewidywania przyszłości niepokoją. Wprzęga się w ten proceder najnowsze technologie i sztuczną inteligencje. Jeszcze do niedawna wyśmiewana futurologia, domena pisarzy literatury fantastycznej, dzisiaj staje się nurtem o charakterze naukowym, bez którego instytucje międzynarodowe, rządowe, czy finansowe nie podejmują żadnych działań. Tworzone są scenariusze przy pomocy symulacji komputerowych, opartych na olbrzymiej ilości zbieranych i matematycznie obliczanych danych. Są to formy wirtualnych prognoz krótko- i długoterminowych, o dużym prawdopodobieństwie realizacji w przyszłości, przygotowywane przez specjalistyczne firmy na zlecenie największych instytucji, bez których nie podejmuje się żadnej strategicznej decyzji[820].

Dzięki cyberprzestrzennym możliwościom świata cyfrowego teraźniejszość może być w świecie wirtualnym całkowicie symulowana, a zarazem rejestrowana z każdym nawet najmniejszym szczegółem. Wszystko zależy od danych spływających z różnego rodzaju źródeł jak: kamery, mikrofony, czujniki, GPS umieszczane nawet w urządzeniach codziennego użytku, logowaniu się do sieci urządzeń komunikacji, telefonów komórkowych, tabletów, komputerów osobistych itd. Pozostawiony ślad cyfrowy rejestrowany jest przez różne komunikujące się ze sobą aplikacje. Powstaje w ten sposób, jakby obok nas w cyfrowej przestrzeni, świat równoległy, wirtualny, ale z innymi przymiotami: trwały, całkowicie odtwarzalny, czasowo skondensowany[821]. „Goo-

---

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

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

[820] Por. K. Grzybowska, *Przyszłość w teraźniejszości*, (online), http://www.wprost.pl/ar/8877/Przyszlosc-w-terazniejszosci/?pg=3, [24.08.2013].

[821] Zob. J. Habermas, *Teoria działania komunikacyjnego*, PWN, Warszawa 2002.

gle Earth nie <widzi> jeszcze wszystkiego, ale w przyszłości nic się przed nim nie ukryje w trójwymiarowej cyfrowej kopii świata. (…) Nie należy dłużej lekceważyć codzienności jako przedmiotu badań, skoro zawartość nazywana Web 2.0 to w olbrzymim stopniu zapis codzienności setek milionów użytkowników. W ten sposób realizuje się samozaopatrzenie ludyczne i poznawcze”[822].

3.2.2. *Second life*, „życie na niby” i wielość tożsamości

Wśród zagrożeń związanych z nieograniczoną symulacją realnego życia w przebywaniu w wirtualnej rzeczywistości wyróżnić należy tzw. *Second Life*[823] – wirtualne drugie życie. Mimo że jest to forma symulacji, zawansowanej gry, trzeba zwrócić uwagę na całkowity brak ograniczeń i zasad, który może przenosić się częściowo na postępowanie w rzeczywistości, może skłaniać do przekraczania wyznaczonych granic etycznych i prawnych w życiu najmłodszych uczestników tych form symulacji. „Częściowo płatny, wirtualny świat. Postać, stworzona w *Second Life,* nie posiada jakichkolwiek statystyk czy profesji. Gracz sam wybiera płeć bohatera, ubiór, sytuację materialną. Nie ma tam chorób, biedy, starości, brzydoty. Drugie dno gry – nie ma tam również żadnych ograniczeń – kupujemy sobie narządy płciowe – możemy ich użyć, zapłacić za wirtualny seks, prostytuować się”[824].

Tadeusz Miczka, w swoim artykule *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, bada jedną ze współczesnych form uczestnictwa w cyberprzestrzeni jaką jest platforma cyfrowej symulacji *Second Life*. Okazuje się, że uczestnicy wirtualnego „drugiego życia”, kupują sobie możliwość stworzenia, czy zaprogramowania siebie w świecie cyfrowym, jakby na nowo budując swój charakter. Wybierają konkretnego awatara, któremu nadają przymioty ludzkie: imię, nazwisko; kształtują jego sylwetkę, kolor oczu, włosów i skóry, wybierają także płeć, a nawet ubierają we własnym stylu. Nie unikają anonimowości, mówią o sobie to, co chcą, przyjmują także przymioty nadludzkie, jak możliwość latania i teleportacji. W większości realizują ogólnoludzkie marzenia jak budowa domu na plaży, czy podjęcie prestiżowych studiów na Harvardzie. Użytkownicy współkonstytuują *Second Life,*

---

[822] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 18.

[823] Zob. P. Topol, *Dorastanie w Second Life* – recenzja książki T. Boellstorffa *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, [w:] *e-mentor* 2007, nr 2(39), http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/ementor39.pdf, s. 50-53, [10.09.2013].

[824] M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, (online), www.zszio.lbl.pl/publikacje/mbzagrint.ppt, [11.08.2013].

jako świat oboczny, otwarty na transformacje. Wszystko w nim tworzone jest w czasie rzeczywistym, do tego stopnia utożsamiają się z tym wykreowanym światem, że nie traktują go jako gry, ale jako nową rzeczywistość, nowe społeczeństwo[825].

Autor zauważa, że taka forma zanurzenia w cyberprzestrzeni niesie za sobą ryzyko przeniesienia sytuacji z wirtualnej rzeczywistości do rzeczywistego postępowania i podejmowanych decyzji. Wielowymiarowe zaangażowanie uczestnika w ten projekt powoduje, że sytuacje wirtualne stają się prototypem prawdziwych sytuacji. To co udało się zrealizować jako marzenie, wytwór wirtualnej rzeczywistości, przenoszone jest po części do świata realnego i tu konkretyzowane z nieprzewidywanymi skutkami i konsekwencjami. Sam założyciel firmy proponującej uczestnictwo w tym projekcie symulacji – Philip Rosendale – kilka lat temu zwracał uwagę na wirtualność tożsamości, która się mocno rozwija i może stać się w przyszłości koniecznością. Wtedy uczestnicy nie będą już tylko rezydentami, ale mieszkańcami. Zaznacza, że w ciągu kilku miesięcy od powstania platformy *Second Life* liczba użytkowników wzrosła o kilkadziesiąt procent, może to oznaczać, że cyberprzestrzenna tożsamość za kilka lat stanie się koniecznością[826].

Rozmywanie tożsamości przez jej umieszczenie w wirtualnej rzeczywistości anuluje też granice pomiędzy światem prawdziwym i wirtualnym. Obecność w cyberprzestrzeni narzuca tożsamość zależną od sytuacji, nietrwałą, bez fundamentalności i niezmienności, charakteryzującą się chwilowością. Łatwość zmiany ról, a zatem wielość tożsamości w wirtualnej rzeczywistości, powoduje, że niemożliwą staje się wspólna koncepcja świata wartości, obowiązujących w nim norm i praw oraz odniesień do innych[827].

Nadmierne zanurzenie czy wręcz immersja w rzeczywistość wirtualną, przyzwyczajenie się do całkowitej nieograniczonej niczym wolności i braku odpowiedzialności oraz konsekwencji za swoje czyny, powoduje, że człowiek przestaje sobie radzić z rzeczywistymi problemami, koniecznością realnych wyborów i konsekwencji z nimi związanymi. Inaczej także ocenia wartości, którymi powinien kierować się w codziennym życiu[828].

---

[825] Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 27.

[826] Por. tamże, s. 28.

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

[828] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, (online), http://poczuj-siebezpiecznie.pl/pliki/artykuly/zagrozenia_w_internecie_dla_dzieci_i_mlodziezy.pdf, [27.08.2013].

3.2.3. Manipulacja matrycami tożsamości cyberprzestrzennej

Grażyna Gajewska w kontekście badań nad tożsamością cyberprzestrzenną słusznie podkreśla koncepcje człowieka i świata jako całości, jednak zauważa, że uczestnik zanurzający się w wirtualności musi spodziewać się narzuconych matryc cyberprzestrzennych, które wprowadzają go w świat *simulacrum* Jeana Baudrillarda. Jest to forma krainy pomieszanych porządków i sztuczności, w której kreowane są różnorakie cybertożsamości. Człowiek zostaje niejako zmanipulowany, nie ma mowy o jedności psychofizycznej jego podmiot staje się nomadyczny. Matryca wielości mentalnych światów i kultur powoduje, że uczestnik rozmywa granice osobowości, dochodzi do zwielokrotniania lub zacierania tożsamości, a nawet niszczenia jego podmiotowości[829].

Badaczka zauważa jak łatwe jest manipulowanie matrycami tożsamości w cyberprzestrzeni, choćby na przykładzie cyberfeminizmu. Uważa, że „matrix jest doskonałą przestrzenią społeczną dla wspomnianego już cyberfeminizmu. Dawne, kontakty kobiet – w kościołach, organizacjach charytatywnych, na ulicach, czyli w miejscach pełniących funkcje społeczno-polityczne; grecka agora – zostały zastąpione kontaktami pozafizycznymi. Teraz spotkania, opracowywanie kampanii politycznych, wchodzenie w przestrzeń publiczną i zaznaczanie w niej obecności odbywa się dzięki sieci Internet”[830].

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

Do najczęstszych zagrożeń wypływających z matrycy zachowań cyberprzestrzennych należą te, które wyrabiają w użytkowniku bierność wobec krytycznego myślenia, wyjaławiają naturalne metody obronne oparte na poznanych systemach wartości, wypływających z kultury i tradycji społecznej człowieka. Cechy charakterystyczne dla cyberprzestrzeni jak: hipertekstualność czy chwilowość, wywołują w człowieku szarpane wrażenia, powodują ogłupienie, niestałość poglądów, formy alienacji społecznej. Zo-

[829] Por. G. Gajewska, *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, dz. cyt.
[830] Tamże.

staje także zaburzony proces wnikliwej racjonalności opartej na zdrowym rozsądku. Często u bardzo zaangażowanych uczestników wirtualnej rzeczywistości, pojawiają się z czasem syndromy charakterystyczne dla uzależnionych, wykluczające naturalne odruchy dbania o dobro własne i innych. Warto zauważyć, że w matrycach tożsamości cyberprzestrzennych brakuje pojęć, które w świecie realnym wydają się czymś oczywistym, należącym do tożsamości człowieka jak: prawda, dobro, piękno. Brak też wartości duchowych: wiara, nadzieja, miłość, zbawienie. W zamian uczestnik otrzymuje przekaz bezforemny, jałowy, bez treści odnoszących się do jakichkolwiek wartości[831]. „Zachłysnąwszy się możliwościami technokracji, człowiek stawia pod znakiem zapytania swoje człowieczeństwo. Jeżeli pod wpływem nowych technologii komunikacyjnych prawie każdy będzie mógł zmieniać własną tożsamość, przybierać różne role, roztapiać się w anonimowości itd., prowadzić życie wirtualne uważane za prawdziwsze od realnego, to będzie się rodzić nowe pytanie o człowieka i o to, kim on jest”[832].

3.2.4. Etyczno-psychologiczne rozmycie granic realności i wirtualności

Andrzej Gontarz podkreśla zależność i wpływ rozmycia granicy między realnością i wirtualnością na postawy etyczne i psychologiczne przeżywane i odbierane podczas zanurzenia w wirtualnym świecie. Podkreśla, że taki stan rzeczy nie pozostawia wątpliwości co do tego, że uczestnictwo, tak aktywne, zabierające wiele czasu w cyberprzestrzeni, ma co raz większy wpływ na poczucie własnej tożsamości i pozostawia trwały ślad w psychice każdego uczestnika. Pojawiają się podstawowe pytania dotyczące systemu wartości na którym uczestnik powinien opierać swoje życie, tożsamości, tego kim się jest, gdzie się aktualnie znajduje, niejasne odpowiedzi lub ich brak, często wskazują na psychiczne rozbicie i zagubienie współczesnego człowieka. W badaniach naukowych zajmujących się tymi problemami pojawiają się określenia, czy też całe obszary w których próbuje się skupić narastające problemy natury etyczno-psychicznej wynikające z płynności granic między rzeczywistością realną i wirtualną[833]. „Podkreślane są płynność i otwartość kształtowanej w dzisiejszym świecie struktury psychiczno-kulturowej człowieka. Mówi się o rozmywaniu granic osobowości, o tożsamości wirtualnej i transhumanizmie, czy nawet o cyborgizacji osoby ludzkiej. Jednostka uwi-

[831] Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.
[832] Tamże, s. 355.
[833] Por. A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/280170_2/Wirtualna.mozaika.html, [23.08.2013].

kłana w system odniesień między różnymi rzeczywistościami wirtualnymi żyje w wielu wymiarach jednocześnie, łączy w sobie wiele tożsamości”[834].

Należy zwrócić uwagę na współczesną zmianę polegającą na tym, że człowiek zaczyna oddawać kontrolę nad rzeczywistością nauce i technologii. Społeczeństwo interesuje się bardziej środkami i instrumentami niż wynikami swojej własnej działalności[835]. Socjolog Jean Baudrillard idzie w swoich badaniach jeszcze dalej. Opisuje świat, w którym cyberprzestrzeń przenika do każdej sfery życia codziennego, przez telewizję, gry, wirtualną rzeczywistość, sieć internetową, telefonię komórkową. Pisze o świecie, w którym rzeczywistość jest zależna od cyberprzestrzeni. Rzeczywistość jest nasycona symulacją cyberprzestrzeni w taki sposób, że pomiędzy światem realnym i światem wirtualnym zanikają różnice[836].

Według tego samego badacza świat, w którym żyjemy, zaczyna być jedną wielką iluzją. Człowiek w powodzi znaków traci swoją subiektywną tożsamość. Wirtualna manipulacja zastępuje obiektywną rzeczywistość[837]. W konsekwencji zacierają się różnice między tym, co prawdziwe, realne, a tym, co fałszywe i wyimaginowane. Można stwierdzić, że cyberprzestrzeń i rzeczywistość znajdują się właśnie w takim nieokreślonym stanie, w którym nie jest możliwe rozróżnienie prawdy[838].

Andrzej Zwoliński, w artykule zatytułowanym *Etyka komputera,* opisuje psychologiczne następstwa kontaktu człowieka z cyberprzestrzenią, rozumiejąc je jako *eutyfronike*, czyli naukę o psychologicznych następstwach wkroczenia w życie człowieka najnowszych technologii. Podkreśla, że komputery i cyberprzestrzeń zagrażają podstawowemu systemowi wartości. „W logice komputerowej, która łatwo wciąga i zachwyca, nie ma miejsca na dobro i zło. Podstawową miarą rzeczywistości komputerowej jest skuteczność działania. Komputerowi jest obojętne, czy konkretne, sprawne działanie ma służyć celom dobrym czy też złym. Wciągnięci w komputerowy świat ludzie doznają bardzo specyficznej izolacji społecznej. Wrażenie wystarczalności kontaktu z komputerem ułatwia przejęcie przez człowieka <logiki skuteczności> myślenia bez etycznego”[839].

3.2.4.1. Utrata poczucia rzeczywistości

[834] Tamże.
[835] Por. A. Harrington, a kol., *Moderni socialni teorie*, Portal, Praha 2006, s. 495.
[836] Por. tamże, s. 495.
[837] Por. *Jean Baudrillard*, (online), http://plato.stanford.eduJentrieslbaudrillard/, [12.08.2013].
[838] Por. A. Harrington, a kol., *Moderni socialni teorie*, dz. cyt., s. 495.
[839] A. Zwoliński, *Etyka komputera*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, dz. cyt., s. 82.

Cyberprzestrzeń uważana jest za świat zastępczy, gdzie nie ma bezruchu czy zastoju, ciągle przybywa informacji, użytkowników i towarów. Jest to również obszar, w którym przenikają się elementy świata realnego z elementami o naturze cyfrowej, cybernetycznej, elektronicznej. Skutki takiego pomieszania przez dłuższy czas mogą być bardzo szkodliwe i destrukcyjne dla psychiki oraz zdrowia fizycznego młodych użytkowników cyberprzestrzeni. W młodym umyśle użytkownika dokonuje się zatarcie granicy pomiędzy tym, co realne, a tym, co wirtualne, światem realnym a wirtualną rzeczywistością. W badaniach cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej często w powyższych przypadkach mówi się o życiu zastępczym, pobocznym. Fikcja cyfrowa zastępuje człowiekowi rzeczywistość, jest o tyle atrakcyjniejsza, że w niej wszystko jest możliwe. Wychodzenie z tak rozwiniętej i wyidealizowanej przestrzeni cyfrowej powoduje bolesne odczucia. Powrót do świata realnego – gorszego, mniej interesującego, ograniczonego wieloma prawami, zasadami i warunkami – powoduje, że człowiek odczuwa dyskomfort psychiczny, czy wręcz obserwuje u siebie syndromy poważnego uzależnienia[840].

Cyberprzestrzeń sprzyja efektowi odhamowania, który sprawia, że ludzie czują się bardziej wolni od zahamowań i otwarcie wyrażają siebie. Ludzie także mówią i robią w cyberprzestrzeni takie rzeczy, których raczej by się nie dopuścili w sytuacji offline. Johan Suler podkreśla, że z jednej strony uczestnicy cyberprzestrzeni zdradzają osobiste szczegóły na swój temat i dokonują aktów niezwykłej dobroci. Z drugiej zaś strony, posługują się nieprzyzwoitym słownictwem i otwarcie wyrażają złość, nienawiść, a nawet groźby. Mogą też odwiedzać miejsca, których nigdy by nie odwiedzili w prawdziwym świecie, jak strony internetowe z pornografią lub materiałami pełnymi przemocy. Według badacza za ten efekt odpowiedzialne są: anonimowość, niewidzialność, asynchroniczność, solipsystyczna introjekcja, dysocjacja i neutralizowanie statusu. Wszystkie te metody pozwalają ludziom lepiej się chronić przed potencjalnymi groźnymi konsekwencjami bycia bardziej otwartymi niż zazwyczaj, ale nie chronią przed zagrażającą szczególnie nadużywającym cyberprzestrzeni użytkownikom utratą poczucia rzeczywistości[841].

Osoby tracące kontrolę nad korzystaniem z cyberprzestrzeni zarówno nad czasem, jak i nad sposobem, muszą mieć świadomość, że ma to negatywne przełożenie na

---

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

[841] Por. A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.

ich realne funkcjonowanie i że pojawią się problemy z prawidłowym powrotem do rzeczywistości[842]. Dla osoby spędzającej w sieci wiele godzin dziennie cyberprzestrzeń staje się podstawowym środowiskiem funkcjonowania[843]. „Życie w <24*h society*>to nieustanna produkcja wspomnień: im ich więcej, tym szybciej się zatracają, po prostu mózg broni się przed ich natłokiem. Dla intensywnych użytkowników nowych mediów <wczoraj> znaczy tyle, ile dla poprzedniego pokolenia znaczyło <w zeszłym miesiącu>, a w poprzednich epokach – <w minionych latach>"[844].

Wielu badaczy wskazuje na szczególne zagrożenie odrealnienia poczucia rzeczywistości wśród najmłodszych użytkowników cyberprzestrzeni. Wśród nich wymienia się: zaburzenia funkcji poznawczych prowadzące nawet do niemożności kontynuowania nauki, zaburzenia percepcji, płynność uwagi, ograniczenie lub utrata zdolności logicznego myślenia, poczucie zagubienia, natrętne myśli, zachowania kompulsywne, zaburzenia pamięci. Dyskomfort psychiczny pojawiający się w wyniku drastycznych interwencji, tzw. syndrom odstawienia, niekiedy o drastycznym przebiegu[845].

Człowiek nie tyle uczestniczy w świecie konstruowanym przez cyberprzestrzeń, ile przede wszystkim ten świat staje się częścią jego natury. Z punktu widzenia epistemologii ten paradoks „zanurzenia" należy do najbardziej interesujących aspektów nowej rzeczywistości[846]. Oznacza on przede wszystkim możliwość partycypacji w ponadjednostkowym bezosobowym ogółem, przekraczającym fizykalne granice czasu i przestrzeni[847]. W tak opisanej przestrzeni zacierają się granice podmiotowej subiektywności i tożsamości człowieka, stanowiącej fundament ludzkiej racjonalności, a zatem zagraża to poczuciu rzeczywistości.

Wielokrotnie w nowych mediach pojawiają się informacje dotyczące powiązania przestępczych działań ludzi, którzy zbyt długo i intensywnie zanurzali się w cyber-

---

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

[843] Zob. K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.

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

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

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

[847] Por. Z. Suszczyński, *Hipertekst a „galaktyka Gutenberga"*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 531.

przestrzeni, szczególnie dotyczy to różnego rodzaju gier i symulatorów[848]. W samej cyberprzestrzeni można odnaleźć wiele przykładów zachowań przeniesionych lub zależnych od niej samej. Kilkanaście lat temu opisano w Japonii syndrom *Hikikomori* skrajnego wycofania społecznego, rodzaj depresji dotykającej młodych ludzi, którzy żyją w izolacji przez całe lata, zanurzając się tylko w cyberprzestrzeni jako alternatywnym środowisku życia. Takeshi Saito ustalił, że młodzi użytkownicy nie wytrzymują presji i wchodzą do wirtualnej rzeczywistości, „by ich awatar, doskonalsze alter ego, sprawił, aby choć przez moment czuli się doskonalsi. A potem uzależniają się od tej nowo nabytej mocy jak od narkotyku. Aż w końcu zaciera się różnica między światem rzeczywistym a wirtualnym"[849].

3.2.4.2. Utrata granic etycznych

Współczesna kultura określa człowieka jako nomada, który ciągle wędruje, przemieszcza się w rzeczywistości cyfrowej. Ten stan prowadzi do charakterystycznej dla uczestnictwa w cyberprzestrzeni chwilowości i fragmentaryczności, a zatem do stosowania wielu systemów reguł. Z jednej strony uczestnik uwalnia się od schematów, norm i wszelkich rodzajów bogatych i mniej bogatych tradycji, z drugiej strony, takie działanie prowadzi do głębokiego wyobcowania. Staje się człowiekiem bezdomnym, indywidualistą, choć zakorzenionym chwilowo i czerpiącym doświadczenie z ogromnych przestrzeni baz danych, do których w każdej chwili ma dostęp. Wybory dokonywane w samej cyberprzestrzeni są często łatwe do obliczenia i przewidzenia, sugerowane, oparte na emocjach, choć nie odnoszą się do autorytetu i tradycji społeczności rzeczywistej, do której uczestnik z niechęcią musi wracać. W tej sytuacji australijski badacz McKenzie Wark sugeruje wręcz, że nie mamy już korzeni, lecz anteny[850].

Ta wirtualna obecność to krok do alienacji, dehumanizacji, utraty poczucia etyki i aksjologii. Zdaniem Richarda Spinello, „najwłaściwszym byłoby przyjęcie stanowiska, iż wartości etyczne mają spełniać funkcje ostatecznego regulatora cyberprzestrzeni"[851]. Ryszard Kluszczyński, zwraca uwagę na potrzebę prawidłowego rozpozna-

---

[848] Zob. *Gry komputerowe na cenzurowanym w Norwegii. To przez Breivika*, (online), http://swiat.newsweek.pl/gry-komputerowe-na-cenzurowanym-w-norwegii--to-przez-breivika,80265,1,1.html, [25.08.2013].

[849] V. Ozminkowski, *Narkomani Internetu*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,1,1.html, http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,2,1.html, [23.08.2013].

[850] Por. A. Gontarz, *Wirtualna mozaika*, dz. cyt.

[851] R. Spinello, *CyberEthics, Moralisty and Law In Cyberspace*, New York 2000, s. 45.

nia współczesnej cyberkultury ze względu na implikacje etyczne i moralne. Zadaje pytanie jak w takiej sytuacji określić zestaw reguł, norm, którymi powinien kierować się w życiu człowiek, jeżeli uczestnictwo w cyberprzestrzeni „polega na rozbiciu sfery doświadczenia społecznego na nie przystające do siebie fragmenty przeżyć? Jeżeli osobowość ludzka rozpada się na składane jak w mozaice wyrywkowe doświadczenia i przekonania, jeśli obecność w życiu społecznym polega na ustawicznym przemieszczaniu się, ciągłym określaniu od nowa sensu i znaczeń poszczególnych sytuacji i pojęć, w zależności od uczestnictwa w konkretnym czasie, w określonej wspólnocie i indywidualnie dokonywanych na potrzeby tego uczestnictwa wyborów”[852].

W powyższej sytuacji nalży mówić o zagrożeniu a nawet utracie granic i norm stawianych przez etykę. Derrick de Kerckhove w jednym z artykułów przedstawia nawet wizję utraty kontroli nad rzeczywistością cyfrową i wieszczy powstanie nowej etyki pozwalającej na umieszczenie wszystkiego w cyberprzestrzeni[853]. Jan Wadowski także zauważa ryzyko wyzucia z wszelkich zasad etycznych współczesnego człowieka zanurzonego w świecie wszechobecnych technologii. Błędne i ryzykowne są działania ukierunkowane tylko na wirtualną rzeczywistość jako jedyny cel współczesnego człowieka, gdzie osiągnięcia techniczne stają się wyznacznikiem statusu społecznego, czy wartości podmiotowej posiadacza. Badacz sugeruje, że problem może nabrać charakteru globalnego a to zagraża sensowości osobowego bytu i istnienia, jego transcendencji czy duchowości. Jak zauważa jeśli współcześnie wyznacza się jako cel pragmatyczny, wszelki rodzaj konsumpcji i wyzysku człowieka, to nie można się dziwić że odrzuca się jego osobową godność i transcendentny charakter istnienia[854].

Dlatego potrzeba wprowadzenia globalnych zasad etycznych, które nie pozwalały by stechnicyzowanemu społeczeństwu niszczyć siebie, dobra, wartości ogólnoludzkich. Podział dóbr winien opierać się na sprawiedliwości i prawdzie jako racjonalnych wartościach gwarantujących rozstrzygnięcia ochraniające dobro prywatne i wspólne. „Technokraci zdają się też zapominać, że źródłem rozwoju kultury i cywilizacji jest kreatywność, pomysłowość wypływająca z bardzo złożonej struktury człowieka. Podstawowym <elementem> tej struktury jest transcendencja, czyli możliwość wykroczenia poza determinanty biologiczno-społeczne, zasądzająca się na wymiarze pozamaterialnym”[855].

---

[852] A. Gontarz, *Wirtualna mozaika,* dz. cyt.

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

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

[855] Tamże.

3.2.5. Wirtualizacja wartości

Andrzej Kiepas zauważa, że człowiek w przestrzeni wirtualnej zmienia swoje wartościowanie: „Człowiek pozbawiony wartości to człowiek nie tylko pozbawiony tożsamości, lecz również pozbawiony warunków dla jej budowania. (...) Wkraczanie w świat wirtualne musi wiązać się więc z koniecznością podjęcia odpowiedzialności, co w sytuacji sieciowych zależności i nieprzejrzystości aksjologicznej świata, z jakim mamy do czynienia, jest szczególnie trudne. Zanurzony w świecie struktur chwilowych człowiek może mieć w tym względzie określone trudności”[856].

Wirtualizacja wartości to odkrywanie wartości świata rzeczywistego w sztucznej cyfrowej przestrzeni, wszystko to jest związane z przekraczaniem granic psychicznych człowieka, wchodzeniem w nieznane sobie wirtualne światy wytworzone przez technologie cyfrowe. Łatwość łamania zasad i porzucania wartości propagowanych przez edukację, tradycje, czy kulturę w świecie rzeczywistym jest trudniejsza niż wirtualizacja tych wartości i norm w cyberprzestrzeni. Całe środowisko technologii cyfrowych i wirtualna rzeczywistość wspiera przekraczanie naturalnych granic fizycznych i psychicznych, oraz wyklucza lub zastępuje w formie awatara transcendentność uczestnika. Buduje i utrwala fałszywy obraz rzeczywistości, usuwa z naturalnej racjonalnej refleksji konsekwencje podejmowanych decyzji[857].

3.2.5.1. Wirtualność dobra i zła

Człowiek jest istotą racjonalną, doświadczającą siebie w swoim osobowym istnieniu, odczuwa siebie jako istotę etyczną, tworzącą obszar moralności. Doświadczenie moralności ma nie tylko walory poznawcze, stanowiąc obszar zrozumienia osoby, ale wpływa rzeczywiście na stawanie się człowieka dobrym lub złym moralnie, „wartości moralne – dobro i zło – stanowią nie tylko wewnętrzną właściwość ludzkich czynów, ale mają również to do siebie, że człowiek właśnie jako osoba poprzez te moralnie dobre lub złe swoje czyny sam staje się dobry lub zły”[858].

---

[856] A. Kiepas, *Podmiotowość człowieka w perspektywie rozwoju rzeczywistości wirtualnej,* [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria – Praktyka – Oddziaływanie*, dz. cyt., s. 417.

[857] Zob. B. Drążkowska, *Wykorzystanie komputera w edukacji chrześcijańskiej: możliwości* i *zagrożenia,* „Pedagogia Christiana” 2001, nr l (7), s. 23-34.

[858] K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 16.

Papieska Rada do spraw Środków Społecznego Przekazu, w dokumencie *Etyka w środkach przekazu*, nawiązuje – w kontekście nowych technologii i relacji człowieka wobec nich – do wartości i norm moralnych decydujących o właściwym użytkowaniu i przebywaniu w rzeczywistości wirtualnej. Podkreśla, że „jednostka siedząc przed monitorem i klawiaturą może osiągać szczyty ludzkiego geniuszu i cnoty lub może się pogrążyć w przepaściach degradacji. Technologia komunikacji ustawicznie osiąga nowe przestrzenie, z ogromnymi możliwościami czynienia dobra i zła”[859].

Michał Drożdż rozwija tę myśl w kontekście współczesnego uczestnictwa człowieka w wieloaspektowej przestrzeni korzystania i zanurzania się w cyberprzestrzeni. „Wartości moralne są jakością czynów ludzkich, odzwierciedlającą odniesienie do normy moralnej. Jest to, mówiąc najkrócej, relacja zgodności czynu osoby z normą moralności i związanym z nim doświadczeniem powinności. Moralność jest przestrzenią doświadczeń człowieka wartości, normatywności i powinności, przeżywanych i odkrywanych w kontekście jego myślenia i działania”[860].

Rzeczywistość wirtualna, jako przestrzeń obecności człowieka, jest obszarem moralności, ujawnia również obszar dobra i zła. Urzeczywistnia się w niej dobro, które doskonali człowieka i społeczność, ale jest w nim obecne także zło ze swoimi destrukcyjnymi i degradującymi człowieka skutkami. Współcześnie w wielu treściach cyberprzestrzeni można odnaleźć wiele fascynacji złem. Spore grono autorów dostrzega i analizuje wyzwania i zagrożenia, które niesie z sobą dynamiczny rozwój cyberprzestrzeni oraz generowane przez nią współczesne przemiany cywilizacyjne. Warto przypomnieć tutaj, iż mamy na myśli nie tylko przedmiotowe procesy, ale przede wszystkim ludzi, którzy swoimi decyzjami, wyborami i działaniami urzeczywistniają dobro lub zło. Wszelkie przedmiotowe traktowanie procesów zagrażających moralności i samemu człowiekowi, wydaje się być sloganową retoryką o niebezpieczeństwach i zagrożeniach w cyberprzestrzeni. Należy dokonywać ciągłej rzeczowej analizy etycznej, wskazującej na człowieka jako podmiot dobra lub zła. Etyka cyberprzestrzeni winna pokazać potężne możliwości realizacji dobra, ale także winna uchronić wszystkich ludzi uczestniczących w przestrzeni wirtualnej przed działaniami urzeczywistniającymi zło[861].

3.2.5.2. Sztuczny świat miłości i innych wartości

[859] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu,* (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XB/etykawsrodkach.html, [09.10.2012].
[860] M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 261.
[861] Por. tamże, s. 261.

Większa część produktów cyberprzestrzeni i nowych mediów przeważnie „sprzedaje" to wszystko, co łączy się z absolutyzowaniem wolności i miłości z nią związanej przez młodego człowieka, nie uwzględniając potencjalnych szkód, jakie te procesy rodzą. Wychowanie do wolności i miłości jest jedną z najważniejszych zdobyczy naszych czasów. Młodzi ludzie uważają, że wolność po prostu jest, nie wyobrażając sobie innej sytuacji. Wolność, miłość oraz inne wartości ogólnoprzyjęte w cyberprzestrzeni są dewaluowane, nie są rozumiane prawidłowo, a raczej absolutyzowane i wypaczane. Dlatego w centrum dyskusji o kształcie współczesnej wolności znajduje się zagadnienie miłości, relacji jednostki, młodego człowieka, do społeczności, do rodziny, państwa czy do narodu w wirtualnej rzeczywistości, która jest istotnym współcześnie miejscem realizacji lub destrukcji tych wartości[862].

Problem pojawia się szczególnie w kontekście wartości miłości, jej rozumienia i przedstawiania w wirtualnym świecie. Niestety miłość w cyberprzestrzeni często sprowadza się tylko do niższego ujęcia jakim jest seksualność użytkownika, dewaluując wszelkie wartości z nią związane. „Cybermiłość to związek uczuciowy zasadzający się głównie na komunikowaniu się za pomocą komputera. Chociaż partner jest fizycznie oddalony i do pewnego stopnia anonimowy, pod jednym, istotnym względem ten rodzaj związku jest podobny do romansu poza siecią: miłości doświadcza się tak samo intensywnie"[863].

Cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość pozwala współcześnie znieść dobrze znane relacje miłości i wartości z niej wypływające, wirtualizując naturalne odczucia potrzebne do jej zaistnienia, jak: więź, bliskość, wierność, wspólnotę, rodzinę, itd. Analizując badania wirtualizacji miłości i innych wartości można odnaleźć zjawisko opisane jako „bliska więź na odległość" (ang. *detattachment*), która może zachodzić jedynie w cyberprzestrzeni dzięki wirtualnym procesom urealnienia. Dzięki serwisom umożliwiającym intymne zbliżenie na odległość przy zachowanych odpowiednich procedurach technologicznych, często dochodzi do stworzenia wiernej iluzji realnej relacji osób, co sprzyja wzbudzeniu uczuć i zaangażowaniu, jak w realnym związku. Powstałe w ten sposób relacje są najczęściej wyidealizowanymi związkami o ograniczonej percepcji fizycznej, praktykowane jako alternatywy do właściwych związków czy małżeństw w życiu realnym. Powstałe w ten sposób więzi emocjonalne oparte na uczuciowości zagrażają realnej miłości i wierności, generując nowe niezbadane jeszcze konsekwencje

[862] Zob. E. Stawowy (red.), *Prawo i wolność człowieka*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 1996.
[863] A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.

w sferze psychicznej, fizycznej, a nawet duchowej. Powstałe w ten sposób relacje charakteryzuje szereg sprzeczności niemożliwych do zaistnienia w takim stopniu w świecie realnym jak: dystans i bezpośredniość, minimalna i rozwinięta komunikacja, anonimowość i pełna otwartość, trwałość i nietrwałość, minimalne zaangażowanie fizyczne i intensywne zaangażowanie psychiczne[864].

Wokół wartości sprawiedliwości i równości szczególnie w kontekście cyberprzestrzeni toczą się dyskusje na gruncie teoretycznym. Pojęcie równości łączy się z pojęciem sprawiedliwości. Równość ludzi jest fundamentalną zasadą demokratycznego społeczeństwa. Jednak takie rozumienie tej wartości pozostaje tylko w sferze głębokiej dyskusji, szczególnie w odniesieniu do cyberprzestrzeni[865].W kontekście narzucanej pewnej wizji świata przez wirtualność z jej cechami należy powiedzieć, że równość nie może być oderwana od prawdy, wolności i podstawowych praw człowieka. Nie można też mówić o równości bez odniesienia jej do sprawiedliwości, na którą młodzież jest tak bardzo wrażliwa[866]. Warto zauważyć, że przemiany kulturowe i ekonomiczne w praktyce życia spowodowały jednak, i nadal powodują, powstawanie głębokiego rozdźwięku pomiędzy ludźmi pochodzącymi z rodzin biednych a tymi z rodzin żyjących zasobnie. To wartościowanie i kategoryzowanie przenosi się często także do cyberprzestrzeni, powodując nowe formy wykluczenia cyfrowego.

3.2.5.3. Absolutyzacja wolności bez granic wartości

Jan Paweł II mówił do Polaków tuż po rozpoczęciu przemian i odzyskaniu narodowej wolności: „Wolność jest trudna, trzeba się jej uczyć, trzeba się uczyć być prawdziwie wolnym, trzeba się uczyć być wolnym tak, ażeby nasza wolność nie stawała się naszą własną niewolą, zniewoleniem wewnętrznym, ani też nie stawała się przyczyną zniewolenia innych. (…) Zresztą trzeba się uczyć, jak być wolnym w różnych wymiarach życia”[867].

Michał Drożdż w kontekście analizy współczesnych mediów i cyberprzestrzeni podkreśla, że manipulowanie wolnością, szczególnie gdy dotyczy to młodych ludzi, oddzielanie wolności od prawdy, doprowadza do manipulacji i lekceważenia tej wartości

[864] Zob. A. Ben-Ze’ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt.
[865] Por. A. Karpinski, J. Kwapiszewski (red.), *Filozofia wychowania a nowożytne przemiany religijne*, Wydawnictwo WSP, Słupsk 1997, s. 105.
[866] Por. Z. Markocki, P. Tyrała (red.), *Zmienność w edukacji*, Wydawnictwo WSP, Słupsk 1999, s. 112.
[867] Jan Paweł II, *Homilia*, Płock, 7.06.1991, (online), http://mateusz.pl/jp99/pp/1991/, [22.08.2013].

na co dzień, co nie może pozostać w ich życiu bez tragicznych skutków[868]. Twórcom wirtualnych treści „nie zależy na tym, aby wychowywać do takiego przeżywania wolności, które ujmuje wolność w ramach pewnego porządku moralnego. Niewiele zatem mówi się o uzasadnieniach ograniczeń wolności osobistej młodego człowieka. Wprost przeciwnie – niektóre ograniczenia związane przecież istotnie z wychowaniem dojrzałej osoby, są wprost ośmieszane i stawiane poza granicą spraw ważnych (…)”[869].

Wolność realizuje się w świecie wartości, nigdy poza nim. Zanim wola dokona wyboru musi nastąpić poznanie świata wartości, a następnie oparte na tym poznaniu rozpoznanie przedmiotów przedstawiających się jako dobro, ukazujących swoją wartość[870]. Obserwujemy występowanie z jednej strony niezwykłej fascynacji wolnością, z drugiej zaś negację pełnej prawdy o człowieku i niewłaściwie pojmowanej wolności. Bardzo często głosi się, że wolność jest wartością najwyższą, absolutną, jest celem życia człowieka. Wolność pojmuje się jako niczym nie ograniczoną swobodę myślenia, mówienia i czynienia czegokolwiek. Tak rozumiana wolność prowadzi do samowoli, anarchii i skrajnego indywidualizmu[871]. Karol Wojtyła podkreśla, że człowiek nie jest absolutnie wolny. Wolność prawdziwa to taka, która jest rozsądna, mądra, dojrzała, odpowiedzialna i objawia się jako zależny od człowieka sposób realizacji jego człowieczeństwa[872].

Niektóre nurty myśli współczesnej do tego stopnia podkreślają znaczenie wolności, że czynią z niej absolut, który ma być źródłem wartości. Wyzucie wolności z jej pierwotnej treści, czyli powołania i godności, prowadzi do jej absolutyzacji i indywidualistycznego ujęcia. „Ilekroć wolność, pragnąc wyswobodzić się od wszelkiej tradycji i autorytetu, zamyka się nawet na pierwotne i najbardziej oczywiste pewniki prawdy obiektywnej i powszechnie uznawanej, stanowiącej podstawę życia osobistego i społecznego, wówczas człowiek nie przyjmuje już prawdy o dobru i złu jako jedynego i niepodważalnego punktu odniesienia dla swoich decyzji, ale kieruje się wyłącznie swoja subiektywną i zmienną opinią lub po prostu swoim egoistycznym interesem i kaprysem”[873].

---

[868] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 91-92.
[869] Tamże, s. 92 – 93.
[870] Por. J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą*, dz. cyt., s. 228.
[871] Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*. [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 238.
[872] Por. tamże, s. 239.
[873] Jan Paweł II, *Evangelium Vitae*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2011, nr 19.

Tymczasem wiele treści wirtualnych i przekazów, absolutyzuje wolność, czyniąc to w imię szczytnych haseł promocji współczesnego człowieka. Można powiedzieć, że już samo oderwanie wolności od powinności etycznych i odpowiedzialności jest zagrożeniem dla normatywności etyki, ponieważ naraża człowieka i wspólnotę na działania przeciwne ludzkiej godności. Z wolnością łączy się szeroko rozumianą tolerancję, także tolerancję dla zła, proponując ją często jako nadrzędną zasadę współżycia między ludźmi. W rezultacie źle pojmowanej tolerancji usprawiedliwia się przemoc, agresję, zachowania dewiacyjne, a także tak zwane „wyzwolenie" od obiektywnych wartości[874] i normatywności[875].

3.2.5.4. Relatywizacja odpowiedzialności

Społeczeństwo w coraz większym stopniu uzależnia swoje funkcjonowanie od technologii cyfrowych. Dochodzi do deifikacji cyberprzestrzeni, która ma uwolnić człowieka od odpowiedzialności oraz nudnej, codziennej rzeczywistości[876]. Andrzej Zwoliński wyjaśnia, że relatywizacja systemu wartości w świecie realnym zachodzi pod wpływem wirtualnej rzeczywistości, zależy często od wartościowania obdarzanych sympatią bohaterów gier, awatarów w rzeczywistości wirtualnej, od sytuacji w których wirtualni bohaterowie działają. Doświadczenia wirtualne przenoszone są na życie, gdzie stosowane; tak samo wartościują własne i cudze działanie realne[877].

Dzieje się tak dlatego, że cyberprzestrzeń coraz skuteczniej modeluje zachowaniami, opiniami czy działaniami uczestniczących, ograniczając zakres i charakter ich odpowiedzialności za siebie[878]. Tracą oni w ten sposób poczucie związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy całokształtem życia osobowego a sferą rzeczywistości wirtualnej, w której uczestniczą. Wirtualne procesy ograniczenia odpowiedzialności stają się o tyle niebezpieczne, że powodują sytuacyjne i relatywne oceny etyczne własnego działania człowieka. „Człowiek pozbawiony trwałych fundamentów osobowej odpowiedzialności za siebie stosuje w jednym obszarze życia odpowiednie kryteria etyczne,

---

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

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

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

[877] Por. A. Zwoliński, *Homo televisiosus*, [w:] *Katecheta a media*, N. Pikula (red.), Wydawnictwo PAT, Kraków – Częstochowa 2006, s. 10.

[878] Zob. E. Bohlken, *Medienethik ais Yerantwortungsethik; Zwischen Macherverantwortung und Nuizerkampetenz*, [w:] *Kommunikations – wid Medienethik*, B. Debatin, R. Funiok (red.), Konstanz 2003, s. 35-50; R. Funiok, U. F. Schmalzle, Ch. H. Werth, *Medienethik – die Frage der Verantwortung*, Bonn 1999, s. 15-34.

a w innych uwarunkowaniach obszar ten wyłącza poza nawias wartościowania etycznego. Odpowiedzialność za siebie, oparta na poznanej prawdzie o świecie i samoświadomości własnej godności, staje się także podstawą odpowiedzialności za innych”[879].

Zagrożenia narastające w wyniku nieodpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, związane z nieuporządkowanym, bezkrytycznym i konsumistycznym uczestnictwem, zwiększają się dzięki popularyzacji relatywizmu moralnego, zamętu semantycznego i aksjologicznego. W przestrzeni cyfrowej często dochodzi do zaśmiecania języka poprzez różne postaci nowomowy i żargonu opartego na skrótach i zlepkach literowych; do propagowania hedonizmu i anarchicznej koncepcji wolności; biernego ulegania wpływom; bierności w poznawaniu świata, stopniowego wycofywania się z kontaktów społecznych; negatywnych konsekwencji dla zdrowia fizycznego i psychicznego[880].

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu podejmuje tematykę nieodpowiedzialnego, nieetycznego wykorzystywania nowych mediów, co także odnosi się do negatywnych skutków oddziaływania cyberprzestrzeni i relatywizację etyki. Cyberprzestrzeń może być wykorzystywana także do hamowania rozwoju wspólnoty i szkodzenia integralnemu dobru ludzi przez wyobcowanie, marginalizację, izolacje lub przyciąganie ich do wspólnot zdeprawowanych, organizujących się wokół fałszywych i destrukcyjnych wartości. Treści zawarte w przestrzeni cyfrowej w ogromnej ilości deprawują, ignorują i pomniejszają wartości budujące wspólnotę i rodzinę. Nawołują do nienawiści i wrogości oraz podsycają do konfliktów jednych przeciw drugim. Wiele przestrzeni cyfrowej zajmuje manipulacja, fałszywe informacje, dezinformacja i wulgarność, utrwalanie stereotypów opartych na rasistowskich przesądach dotyczących rasy, wyznania, płci, czy nawet wieku innych użytkowników. Szczególnie groźne dla moralności, odpowiedzialności postępowania, duchowości poszczególnych osób i społeczeństw, są pornografia i sadystyczna przemoc. Deprecjonuje ona seksualność, deprawuje stosunki międzyludzkie, zniewala jednostki, niszczy małżeństwa, relatywizuje normy postępowania, pobudza postawy antyspołeczne i osłabia sprawiedliwości uczciwość społeczeństwa[881].

3.2.6. Wirtualizacja postaw i zachowań

[879] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 112.
[880] Por. tamże, s. 245.
[881] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu,* dz. cyt.

Aleksandra Jaszczak, dostrzega przyczynę atrakcyjności cyberprzestrzeni w możliwości zaspokajania za jej pośrednictwem wielu potrzeb człowieka, które nie mogą być nasycone przez współczesną kulturę i istniejące w niej struktury społeczne. Czynnikiem przyciągającym ludzi do świata wirtualnego jest możliwość realizacji potrzeb i zachowań, które w świecie realnym ulegają deprywacji. To, z jakich aktywności dorastający człowiek będzie korzystał w cyberprzestrzeni, które będą dla niego najbardziej atrakcyjne, zależy od stopnia zaspokojenia potrzeb i ambicji w świecie realnym[882].

Wirtualizacja oznacza odrealnienie w stosunku do „twardego świata". Wydaje się ona jedynie utechnicznionym i opartym na współczesnych technologiach cyfrowych przedłużeniem odwiecznej tendencji do odrealniania człowieka i jego świata przez rozwijanie tzw. świata miękkiego[883]. „Ludzie postrzegają się inaczej online niż w świecie rzeczywistym. Niektórzy użytkownicy zakładają swój profil i budują coś w rodzaju <alter ego> w sieci, angażując się w rozmowy z większą brawurą i biorąc na siebie większe ryzyko, niż w rzeczywistości twarzą w twarz"[884].

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

3.2.6.1. Negatywne konsekwencje kontaktu z nieodpowiednimi treściami i osobami

Rozwój najnowszych technologii urzeczywistniający świat wirtualny pozwala na wytwarzanie coraz bardziej interesujących i niezwykle angażujących, interaktywnych programów, różnego rodzaju platform komunikacyjnych i gier, których stosowanie bez kontroli i w nadmiarze, a także niedozwolonych do osiągnięcia odpowiedniego wieku, powoduje nieodwracalne zmiany w rozwoju osobowości przede wszystkim najmłodszych uczestników. Do niebezpieczeństw wynikających z niekontrolowanego korzystania z gier i nadmiernego zanurzania się w cyberprzestrzeni należy zaliczyć: – zatracenie poczucia rzeczywistości świata realnego, poczucia czasu, brutalne sceny mogą

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

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

[884] M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, dz. cyt.

spowodować zmiany w osobowości dziecka, poczucie przygnębienia, brak koncentracji, mała podzielność uwagi, trudności w czytaniu ze zrozumieniem, brak obcowania z książką, zaburzenia funkcjonowania dłoni, brak chwytu do pisania, niski zasób słownictwa, niepowodzenia szkolne, niechęć do obowiązku szkolnego i realizowania wymagań edukacyjnych[885].

Marek Jędrzejko idzie dalej i wylicza syndromy uzależnienia związanego z cyfrową rzeczywistością, należą do niej sklasyfikowane uzależnienia: „Syndrom Internet Addiction Disorder; syndrom technohipnozy; syndrom ASC; uzależnienie od rzeczywistości wirtualnej, uzależnienie od programów zawierających elementy psychomanipulacji, technik perswazyjnych i bodźców podprogowych bazujących na procedurach NLP"[886].

Szczególnie wskazuje się obecnie na zagrożenia dla dorastającego pokolenia, dla którego cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość jest codziennością, bez której nie wyobrażają sobie życia. Młodzi ludzie spędzający dużo czasu przy grach komputerowych, różnego rodzaju symulatorach wirtualnych, utwierdzają się w przekonaniu, że skoro tak postępuje się w świecie wirtualnym, można tak samo reagować w świecie rzeczywistym. Zdaniem psychologów ilość przemocy, którą młodzież ogląda na ekranie może mieć negatywne skutki nawet po wielu latach, następuje skorelowanie z ich agresywnością. Mówi się wiele o wpływie gier komputerowych na najmłodsze pokolenie: dziecko staje się niewrażliwie, nieczułe, wzrasta poziom agresji i maleje poczucie winy podczas agresywnych zachowań, brak poczucia krzywdy, dążenie do celu poprzez brutalne postawy – do dyspozycji broń – „ciekawe" możliwości zabijania, działanie na emocje, niepożądane wzorce kumulują się w psychice i wywołują zmiany, trwały ślad w psychice[887].

Wśród konsekwencji niewłaściwego i nadmiernego kontaktu z cyberprzestrzenią i projekcją wirtualnej rzeczywistości, należy wymienić: zanik więzi rodzinnych, zaburzenia w więziach rówieśniczych, problemy zdrowotne – schorzenia, wady postawy, szkodliwe bodźce (psychiczne, erotyczne), zaniedbywanie obowiązków szkolnych, domowych, uzależnienia, rezygnacja z dotychczasowych aktywności, rozdrażnienie, niekontrolowana agresja, konflikty w otoczeniu, zmiany w nastroju, podniesienie gotowości do stosowania przemocy, aprobata przemocy, wirtualne zabijanie nie stanowi dys-

[885] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

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

[887] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

komfortu, brak przykrych uczuć, niewłaściwe wzorce, którymi przesiąknięty jest uczestnik rzeczywistości wirtualnej przenosząc je do swojego otoczenia – klasy, podwórka, do świata rzeczywistego, alienacja – wyobcowanie ze środowiska, dziecko dobrze czuje się w świecie wirtualnym, powiela wzorce bohaterów gier komputerowych. Przemoc to pierwszy krok do zachowań agresywnych, łączy się z siłą, władzą często w grze, ten kto jest silny i agresywny jest odbierany jako ten, który ma władzę[888].

Należy pamiętać, że od kilku lat do DSM (klasyfikacja zaburzeń psychicznych Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego), uzależnienie od Internetu jest wpisane na listę schorzeń, chociaż z zastrzeżeniem, że wciąż wymaga badań. Tymczasem w Chinach, Tajwanie i Korei Płd., niewłaściwe i chorobowe zachowania związane z Internetem już zostały uznane za narodowy problem[889].

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

3.2.6.2. Zaburzenia zachowania i reakcji

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

[888] Por. tamże.

[889] Por. A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/internetowe-nalogi-zabijaja-naprawde,94264,2,1.html, [28.08.2013].

świata cyfrowej sieci, która z coraz większą siłą oddziałuje na rzeczywistość codziennego życia[890].

Michał Drożdż podkreśla, że nie da się uniknąć interakcji człowieka i cyberprzestrzeni na granicy interfejsu. „W przestrzeni tej zachodzi zjawisko utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością. Zjawisko to nie jest <ani rzadko spotykane, ani nierozsądne. Występuje powszechnie, łatwo je wywołać, nie zależy od wyszukanego sprzętu, nie znika pod wpływem refleksji. Zjawisko utożsamiania przekazu medialnego z rzeczywistością (*media equation*) odnosi się do każdego, przejawia się często i w dużej mierze konsekwentnie>[891]. Powszechność i naturalność tego zjawiska wydaje się być, nie tylko dla Reevesa i Nassa, czymś zaskakującym"[892].

Amerykański psychiatra Peter Whybrow, w swoich badaniach sądzi, że komputer jest dla nas rodzajem elektronicznej kokainy. Do podobnych wniosków doszedł Larry Rosen, uważa wręcz, że sieć podsyca obsesje. Badania amerykańskich naukowców wykazują, jak daleko mogą posunąć się zaburzenia zachowań i reakcji przez nadmierny kontakt z cyberprzestrzenią. Okazuje się, że przeciętny użytkownik telefonu komórkowego, wysyła lub odbiera ponad 400 SMS-ów, a nastolatek prawie cztery tysiące wiadomości miesięcznie. Użytkownicy smartfonów w siedemdziesięciu procentach odczuwają wibracje telefonu, nawet gdy nikt do nich nie dzwoni. Z badań wynika także, że jedna osoba na dziesięciu użytkowników iPhonów jest całkowicie od nich uzależniona, a większość z wszystkich korzystających z tego urządzenia notorycznie (co 15 min.) sprawdza wiadomości, e-maile, portale społecznościowe[893].

Amerykański neurolog Gary Small udokumentował zmiany zachodzące w mózgu już na skutek umiarkowanego używania cyberprzestrzeni. Z badań wynika że użytkownicy aplikacji cyberprzestrzeni mają zmienioną przednią korę mózgową. Potwierdzają to naukowcy z Chin, gdzie skala tych problemów jest największa. Uważają, że mózgi osób uzależnionych od sieci wyglądają dokładnie tak jak tych uzależnionych od

---

[890] Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355. „Zdawał sobie z tego sprawę Postman i wskazywał na środki zaradcze, m.in. takie jak: <odmowa uznania wydajności za najważniejszy cel stosunków między ludźmi; uwolnienie się od wiary w magiczną moc liczb, nieuznawanie rachunku za właściwy substytut sądu, a precyzji za synonim prawdy; (…) co najmniej podejrzliwe traktowanie idei postępu i nie mylenie informacji ze zrozumieniem; nielekceważenie starszych>. Ponadto Postman podkreśla, iż bez rodziny społeczeństwo może stać się zespołem nieznających się ludzi, a nic nie zastąpi realnego kontaktu. Za niebezpieczne uważa także zjawisko scjentyzmu, któremu poświęca duże partie swojej pracy, i sądzenie, iż monopol naprawdę posiada tylko nauka, a religia nie ma nic do powiedzenia. Nie wydaje się w żadnej mierze rozsądne odrzucanie wszelkiej tradycji i dorobku wielu pokoleń w imię lepiej czy gorzej pojętej nowoczesności, a technologiczne <cuda> nie powinny być traktowane jak obiekty niemal sakralne i najwyższe osiągnięcie ludzkiej inwencji".

[891] B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, dz. cyt., s. 15.

[892] M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 285.

[893] Por. A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, dz. cyt.

alkoholu albo narkotyków. „W mózgu siecioholika powstaje nietypowa biała substancja, którą wytwarzają komórki nerwowe. W efekcie przyspieszeniu ulegają procesy zachodzące w mózgu, w strefach odpowiedzialnych m.in. za naszą uwagę i kontrolę przepływu informacji. W innych badaniach (…) okazało się, że niektóre fragmenty mózgów osób uzależnionych skurczyły się. Są mniejsze nawet o 20% od mózgów tych, którzy jeszcze potrafią żyć bez Internetu. Zdaniem naukowców mogło to powodować wiele zaburzeń zachowania, np. brak zahamowań, rzecz jasna, w realnym świecie”[894].

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

3.2.6.3. Moderowanie postaw zmanipulowanych i zachowań agresywnych

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

[894] Tamże.

retuszowi a nawet celowemu wyreżyserowaniu, tak aby wywołać określone postawy odbiorcy w rzeczywistości[895].

Zakłamywanie prawdy – skądinąd bardzo łatwe za pomocą techniki cyfrowej – generuje i budzi wiele postaw agresywnych, wyrażanych nie tylko w komentarzach, ale głoszonych na forach czyli w cyberprzestrzeni. Moderowanie postaw agresywnych dokonuje się bardzo głęboko dzięki wirtualnej rzeczywistości, w której dużo łatwiej narzucić promowaną rzeczywistość i zmanipulować emocjonalnie użytkowników, tak jak dzieje się to w grach i symulatorach. Współcześnie obserwuje się narastający wśród użytkowników cyberprzestrzeni, proporcjonalny do czasu uczestnictwa w niej, kult agresji, wywołany negatywnymi, brutalnymi i pełnymi wulgarności, także seksualnej, treściami, do których coraz częściej sięgają młodzi ludzie. Obserwacja i analiza tych treści cyberprzestrzennych pozwala zrozumieć skalę zjawiska i wniknąć w dość hermetyczne środowisko młodych graczy. Przemoc online nie jest widoczna, głośna i wydawałoby się, że jest tylko wirtualna, symulowana i kończy się w wirtualnej rzeczywistości, lecz okazuje się, że pod jej wpływem dzieje się z jeszcze większą siłą w rzeczywistości nas otaczającej i dotyczy coraz młodszych osób[896].

Dzięki możliwościom cyberprzestrzeni narasta obecność i destrukcyjne działanie różnych sekt i związków wyznaniowych, których obecność wiąże się z szerzeniem treści agresywnych, manipulacją, a co za tym idzie, tragicznymi często skutkami poza cyfrową przestrzenią. Konsekwencje tak zmanipulowanych postaw trwają niejednokrotnie przez długie lata, często kończą się samobójstwami lub długotrwałym leczeniem psychiatrycznym[897]

3.3. CYBERPRZEMOC I ZAGROŻENIA GLOBALNE

Obecnie cyberprzestrzeń przestała być sprawą wyboru, a stała się koniecznością z uwagi na to, że Internet czy mobilne systemy łączności, komunikacji, stają się narzędziem pracy, ułatwiają naukę i rozwijanie zainteresowań, umożliwiają wszechstronną komunikację, kontakty, pokonując ograniczenia przestrzenne i zapewniając po-

[895] Por. L. Jakubowska-Malicka, *„Sieć manipulacji" – przykłady stosowania technik wpływu w Internecie*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), Atut, Wrocław 2009, s. 179.

[896] Por. M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka*, dz. cyt.

[897] Zob. A. Pawlińska, *Bezpieczeństwo w sieci dziecko ofiara i sprawca*, (online), www.kuratorium.waw.pl/.../f-7227-2-bezpieczenstwowsiecidzieckoofiaraisprawca.pptx, [20.12.2015].

rozumiewanie się w czasie rzeczywistym. Zarówno Internet, jak i telefonia mobilna zrewolucjonizowały większość dziedzin ludzkiego życia. Zatem uczestnictwo w cyberprzestrzeni nie służy już tylko komunikacji czy rozrywce, ale staje się konieczną rzeczywistością, w której uczestniczymy. Łatwo zatem zauważyć, że do świata wirtualnego cyberprzestrzeni oprócz wszystkich pozytywnych aspektów globalizacji przenosi się i nabiera nowych możliwości przemoc i działania negatywne przeciwko jednostce i społeczeństwom.

3.3.1. Cyberprzemoc w wymiarze indywidualnym

Wszechogarniająca nas cyberprzestrzeń, usieciowienie relacji społecznych, czy przeniesienie wręcz wielu sfer ludzkiego życia do sieci, wiąże się oprócz oczywistych dobrodziejstw, z zagrożeniami także w wymiarze indywidualnym, przyjmując formy np. nękania w sieci, czy form cyberprzemocy. Ze względu na rodzaj podejmowanych działań nękanie w Internecie określa się jako: cyberprzemoc, cyberbullying, mobbing elektroniczny, prześladowanie internetowe. Zjawisko cyberprzemocy charakteryzuje: wysoki poziom anonimowości sprawcy – oczywiście anonimowość w Internecie jest tylko pozorna i dla odpowiednich służb istnieje możliwość rozpoznania sprawcy. Szybkość rozpowszechnianych materiałów kierowanych przeciwko ofierze – kompromitujące informacje, zdjęcia czy filmy rozpowszechniane są w Internecie w błyskawicznym tempie, a ich usunięcie często bywa niemożliwe. Powszechna dostępność sieci powoduje stałe narażenie ofiary nękania na dalszy atak, niezależnie od miejsca, pory dnia i nocy. Specjaliści wymieniają następujące skutki doświadczania przemocy: poczucie bezradności, wstyd, upokorzenie, strach (przed rozpowszechnieniem niechcianych treści, reakcją otoczenia, kolejnymi sytuacjami nękania), złość, poczucie osamotnienia[898].

Pośród badań nad przemocą w cyberprzestrzeni w polskich publikacjach wykorzystywane są różne określenia bliskoznaczne, np. „agresja elektroniczna", „agresja wirtualna", „przemoc wirtualna", „wirtualny mobbing", „cybermobbing", „e-mobbing", czy też „mobbing elektroniczny", oraz „cyberprześladowanie" i „cybernękanie". Natomiast sprawca cyberbullyingu określany jest jako „cyberprześladowca", „cybernapastnik" , jak również „cyberagresor" , „cybermobber" czy „wirtualny mobber"[899].

---

[898] Por. *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie*, (online), http://psp34radom.neostrada.pl/pedagog/pdf/bezpieczny_internet.pdf, s. 5, 7-8. [01.09.2013].

[899] I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 199.

3.3.1.1. Nękanie w Sieci

Nękanie w sieci to wykorzystywanie technik komunikacyjnych i internetowych do świadomego, wielokrotnego i wrogiego zachowania się osoby lub grupy osób, mającego na celu krzywdzenie innych. Problem cyberprzemocy to nie tylko jednostkowe, spektakularne, nagłaśniane poprzez media przypadki, ale codzienne zjawisko wśród dzieci i młodzieży, którego skala dotyczy według różnych badań od 20% do nawet 50% młodych ludzi. Wykorzystywane są głównie; poczta elektroniczna, czaty, komunikatory, strony internetowe, blogi, portale społecznościowe, grupy dyskusyjne, serwisy SMS i MMS po przez Internet[900].

Łukasz Wojtasik wymienia następujące formy nękania za pośrednictwem telefonów komórkowych i Internetu: przemoc werbalna w sieci, wulgarne wyzywanie, poniżanie, ośmieszanie, straszenie, szantaż, rejestrowanie filmów i zdjęć bez woli drugiej osoby, publikowanie w sieci filmów, zdjęć i – informacji ośmieszających innych oraz podszywanie się w sieci pod kogoś innego[901].

Do stosunkowo nowych zjawisk i form nękania w cyberprzestrzeni należy *happy slapping* – prowokowanie lub atakowanie innej osoby oraz dokumentowanie zdarzenia za pomocą filmu lub zdjęć. Po czym sprawca rozpowszechnia kompromitujący materiał w Internecie lub rozsyła go innym osobom np. za pomocą telefonu komórkowego. Inne niepokojące zjawiska to poniżenie (ang. *denigration*), prześladowanie i śledzenie. „Osoby analizujące agresję elektroniczną koncentrują się często zwykle na samym fakcie zastosowanego narzędzia – tj. nowych technologii komunikacyjnych, bez bliższej analizy różnych subtypów agresji elektronicznej oraz potencjalnie towarzyszących jej zjawisk i mechanizmów. (…) Agresja elektroniczna została scharakteryzowana jako zjawisko nowe jakościowo w oparciu o omawiane w literaturze właściwości takie jak: anonimowość, ciągłość oddziaływania, nieograniczona publiczność, efekt kabiny pilota oraz łatwość atakowania nieznajomych ofiar”[902].

---

[900] Por. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, (online), http://www.poradnia.sosnowiec.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=87:zagroenia-dla-dzieci-i-modziey-zwizane-z-internetem&catid=2:dzia-psychologiczny&Itemid=102, [04.08.2013].

[901] I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 199.

[902] J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań,* (online), http://www.ore.edu.pl/strona-ore/phocadownload/pracownie/wychowania_i_profilaktyki/polscy-nauczyciele-i-uczniowie-a-agresja-elektroniczna_11.pdf, [13.08.2013].

Często powtarzającym się szczególnie na forach i różnego rodzaju komunikatorach internetowych są wulgaryzmy, także umieszczenie nieprzyzwoitego zdjęcia, rysunku, obrazu w miejscach dostępnych powszechnie. Nękanie, czyli złośliwe niepokojenie jakiejś osoby w celu dokuczenia jej poprzez wykorzystanie sieci. Wielokrotne powtarzanie jakiegoś negatywnego działania w Internecie skierowanego na jakąś osobę wbrew jej woli. Wielokrotnie przyjmuje to formy bardzo częstego wysyłania komuś maili i informacji za pomocą komunikatorów, czatów, pomimo wyraźnej niezgody odbiorcy. Umieszczanie bardzo dużej ilości niechcianych komentarzy pod zdjęciami czy wypowiedziami danej osoby np. na portalach społecznościowych[903].

Formy nękania w sieci mogą także nabrać szczególnej intensywności w sytuacji gdy sprawca dokona tzw. kradzieży tożsamości (ang. *impersonation*). Kradzież tożsamości polega na podszywaniu się w cyberprzestrzeni pod ofiarę. Działania takie sprawca może podjąć dzięki uzyskaniu hasła innego użytkownika do jego profilu, komunikatora, czy poczty elektronicznej. Po uzyskaniu dostępu ofiara może być nękana i szantażowana posiadanymi informacjami. Upublicznianie prywatnych materiałów ofiary, w których posiadanie wszedł sprawca (zapisy rozmów, listy, zdjęcia). Agresor upublicznia je elektronicznie innym osobom, dla których te materiały nie były przeznaczone[904].

3.3.1.2. *Cyberbullying*

Przemoc jako zjawisko szeroko badane społecznie, szczególnie wśród dzieci i młodzieży, współcześnie została przeniesione do cyberprzestrzeni jako nowej rzeczywistości przebywania człowieka. Tak jak w świecie rzeczywistym wyróżniamy wiele rodzajów działań określanych jako przemoc, tak w rzeczywistości cyfrowej możemy rozróżnić wiele jej odmian, choć może współcześnie jeszcze niedookreślonych co do świadomości uczestnictwa i skutków psycho-fizycznych odczuwalnych dla uczestników wirtualnej rzeczywistości[905].

Najszerszym pojęciem obejmującym przemoc w mediach elektronicznych jest określenie: *agresja elektroniczna* (*electronic agression*) rozumiana jako jakakolwiek

[903] Por. J. Podlewska, W. Sobierajska, *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.pl*, (online), http://www.sportosporto.pl/Archiwa/Przemoc/cz.V.pdf, [13.08.2013].

[904] Por. I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 200.

[905] Zob. J. Malesz, *Cyberbullying – przemoc w nowoczesnej oprawie*, (online), http://psychika.net/2012/01/cyberbullying-przemoc-w-nowoczesnej.html, [13.08.2013].

forma prześladowania, dokuczania, kłamstwa, rozpowszechniania plotek, formułowania złośliwych, nieprzyjemnych komentarzy, które realizowane są poprzez pocztę elektroniczną, czaty, witryny internetowe lub aplikacje telefonów komórkowych do wysyłania obrazów lub tekstów, a także wykonanych za ich pomocą niechcianych zdjęć lub filmików[906].

Pojęciem bardziej zawężającym obszar badanego zjawiska jest c*yberbullying*[907]– „forma agresji obejmująca intencjonalne, raniące innych zachowania, charakteryzujące się powtarzalnym zaangażowaniem oraz asymetryczną reakcją związaną z aspektem fizycznej lub psychologicznej przewagi"[908]. Sam wyraz *Bullying* opisuje przemoc szczególnie wśród młodych „może przyjmować formy przezywania, złośliwości, niszczenia i odbierania własności, żądanie pieniędzy, wykluczenie społeczne, uderzenie, kopanie, popychanie"[909]. Zatem *cyberbullying* to akty agresji dokonywane przy udziale nowoczesnych technologii elektronicznych, sieci, telefonów komórkowych i innych urządzeń i możliwości elektronicznych[910].

W literaturze anglojęzycznej termin *bullying* definiowany jest jako intencjonalne zachowania agresywne jednostki lub grupy, podejmowane długotrwale i wielokrotnie wobec ofiary, która jest słabsza od sprawcy pod względem fizycznym, psychicznym czy społecznym, z zamiarem sprawienia jej bólu fizycznego, przykrości, poniżenia, przerażenia lub wykluczenia z grupy rówieśniczej. Różni badacze wyróżniają *bullying* bezpośredni (*direct bullying*), który może mieć postać agresji fizycznej i/lub werbalnej, oraz bullying pośredni (*indirect bullying*, np. rozpowszechnianie złośliwych i nieprzyjemnych historii na temat ofiary) i relacyjny (*relational bullying*, np. wykluczanie kogoś z grupy rówieśniczej). Charakterystyczną cechą *bullyingu* jest powtarzal-

---

[906] Por. J. Pyżalski, *Cyberbullying – stare wino w nowej butelce*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 184.

[907] Zob. *What is cyberbullying exactly*?, (online), http://www.stopcyberbullying.org/what_is_cyberbullying_exactly.html, [12.08.2013].

[908] J. Pyżalski, *Cyberbullying – stare wino w nowej butelce*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 185.

[909] J. Podlewska, W. Sobierajska, *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.pl*, dz. cyt. „Groźby, działania, grożenie komuś popełnieniem przestępstwa (np. pozbawieniem życia) przez Internet. Kierowanie do dziecka, za pomocą narzędzi dostępnych w Internecie, gróźb w celu zmuszenia go do określonego działania, w taki sposób, że groźba ta wzbudza obawę, że zostanie popełniona. Formy – przesyłanie gróźb drogą e-mailową lub za pomocą innych narzędzi dostępnych w Internecie, takich jak czat, komunikatory, forum. Grożenie innej osobie przy użyciu Internetu lub telefonu komórkowego stosując słowo, pismo, gest lub inne zachowanie oddziaływujące na psychikę odbiorcy".

[910] Zob. J. Malesz, *Cyberbullying – przemoc w nowoczesnej oprawie*, dz. cyt.

ność zachowań agresywnych przez dłuższy okres, co ma charakter nękania albo prześladowania ofiary[911].

W języku polskim do zdefiniowania zjawiska *cyberbullyingu* używa się często określenia *cyberprzemoc*[912] (lub *wirtualna przemoc*) oraz *elektroniczna agresja* lub *wirtualna agresja*. Jacek Pyżalski *agresją elektroniczną* nazywa agresję, do której realizacji używa się współczesnych technologii komunikacyjnych (Internet i telefony komórkowe). Natomiast terminem *cyberprzemoc* określa *przemoc rówieśniczą*[913] z użyciem mediów elektronicznych, czy też przemoc z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych[914].

3.3.1.3. Mobbing elektroniczny

Mobbing to zjawisko długotrwałego prześladowania osoby lub grupy osób w szkole lub w środowisku pracy. Termin ten przyjął się w Polsce i jest uznawany za analogiczny dla określenia *bullying*, które rozpowszechniło się głównie w krajach anglojęzycznych[915]. Zarówno w przypadku tradycyjnego mobbingu i w sytuacji mobbingu elektronicznego[916] mamy do czynienia z nierównowagą sił. W przypadku mobbingu

---

[911] Por. I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 200.

[912] Zob. J. Pyżalski, *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, „Dziecko Krzywdzone", 2009, nr 1 (26). „Ze względu na specyficzny zakres znaczeniowy tego zjawiska uważam, że często spotykane tłumaczenie tego pojęcia w polskiej literaturze jako *cyberprzemoc* jest niewłaściwe. Pojęcie przemoc ma w języku polskim bardzo szerokie znacznie i obejmuje wszystkie sytuacje, w których w efekcie agresji innych osób ktoś cierpi. Zatem pojęcie *cyberprzemoc* ma dużo szersze znaczenie w zestawieniu z zakresem znaczeniowym anglojęzycznego pojęcia *cyberbullying*. Dużo szersze znaczenie niż *cyberbullying* ma określenie online *harassment* (*Internetharassment*). Z zakresem znaczeniowym *cyberbullyingu* łączy je jedynie fakt użycia technologii komunikacyjnej (tutaj ograniczonej do Internetu) oraz intencjonalność (celowość) działania. Nieobecne w definicji są nierównowag sił, powtarzalność oraz fakt przynależności sprawcy i ofiary do tej samej grupy społecznej. Ważne jest natomiast to, iż agresja kierowana jest bezpośrednio przeciwko innej osobie. Wreszcie najszerszy zakres znaczeniowy ma pojęcie *electronic aggression*, które z poprzednimi łączy jedynie fakt wykorzystania nowoczesnych technologii komunikacyjnych jako narzędzia agresji".

[913] Zob. Ł. Wojtasik, *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, „Dziecko Krzywdzone" 2009, nr 1 (26). „Badania socjologiczne pokazują, że cyberprzemoc to problem globalny. Wszędzie tam, gdzie Internet i telefony komórkowe są powszechne, dotyczy od kilkunastu do kilkudziesięciu procent dzieci i młodzieży. W Polsce ponad połowa dzieci korzystających z Internetu doświadcza przemocy werbalnej w sieci, jak wulgarne wyzywanie (47%), poniżanie, ośmieszanie (21%) czy straszenie i szantażowanie (16%). Młodzi ludzie padają też często ofiarami rozmaitych intryg prowadzonych z użyciem Internetu i telefonów komórkowych – 29% z nich doświadczyło włamań na konta w serwisach społecznościowych i komunikacyjnych oraz innych form kradzieży tożsamości. Za najbardziej dotkliwe młodzi internauci uznają publikowanie w sieci kompromitujących ich materiałów, jak teksty, filmy czy zdjęcia. Sytuacji takich doświadcza 14% dzieci i młodzieży".

[914] Por. I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 201-202.

[915] Por. tamże, s. 202-203.

[916] Zob. *Sprawozdanie*, (online), http://oskko.edu.pl/kongres4/sprawozdanie-pyzalski.html, [20.08.2013].

elektronicznego sprawcy występują w przeważającej liczbie w stosunku do ofiary. Użycie w tym przypadku cyberprzestrzeni lub jej aplikacji: sieci, czy możliwości telefonii komórkowej do rozpowszechniania materiału np. ośmieszającego czy poniżającego, zwiększa nierównowagę sił wobec pokrzywdzonych lub pokrzywdzonych[917].

W przeciwieństwie do mobbingu w realnym świecie, mobbing elektroniczny[918] najczęściej pomaga ukryć się sprawcy lub sprawcom pod pozorami anonimowości, co daje im poczucie bezkarności, a także zwiększa tolerancję przekraczania granic. Forma cybermobbingu jest dużo bardziej brutalna pod względem treści i skutków niż mobbing w rzeczywistości, w której sprawca liczyć się musi z natychmiastowymi i ostrymi konsekwencjami swojego zachowania. Także w stosunku do tradycyjnego mobbingu warto zauważyć, że w przypadku aktów agresji elektronicznej dochodzi do wielokrotnej powtarzalności działania zakazanego, a kompromitujący materiał może w sposób kaskadowy wymknąć się spod kontroli sprawcy i wywołać tragiczne i nieprzewidywalne skutki. Istnieje także zagrożenie co do tego, że sprawca, realizując formę mobbingu elektronicznego, w momencie dokonywania tego czynu, nie jest w bezpośrednim kontakcie z ofiarą, a zatem reakcja ofiary nie jest mu znana. W realnych warunkach rzeczywistego mobbingu mogłoby to nawet powstrzymywać agresora, np. przez werbalne protesty czy inną formę obrony osoby pokrzywdzonej, a także reakcję otoczenia czy świadków zdarzenia[919].

Badania wykazują, że najczęściej doświadczającymi *cybermobbingu* są rówieśnicy, a dochodzi do niego podczas rozmów na czacie, poprzez komunikatory internetowe, za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz SMS-ów. Ponadto sprawcami częściej są chłopcy niż dziewczęta[920]. Trzeba także zwrócić uwagę na fakt, iż *elektroniczny mobbing*, choć jest wirtualny, to jednak jego skutki są realne. Dlatego zarówno mło-

---

[917] Por. J. Pyżalski, *Cyberbullying – stare wino w nowej butelce*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 185.

[918] *Prześladowania elektroniczne*, (online), http://nowaatlantyda.com/2011/04/13/przesladowania-elektroniczne-2/, [22.08.2013]. „Nagminnie instaluje się w samochodach GPS-y, które bez wiedzy właściciela rejestrują jego podróże. Najczęściej taki GPS nie jest większy od nośnika pamięci USB, który za pomocą silnego magnesu trzyma się podwozia samochodu. (…) Zakładając konta na Facebooku czy Tweeterze tworzymy dobrowolną kartotekę informując kogo trzeba o tym, co robimy, czym się zajmujemy, z kim się spotykamy itd. Strona Facebooka sama w sobie wygląda jak z kartoteki, zaczynając się od imienia, nazwiska przez datę urodzenia, wykształcenie, pracę, aż po zainteresowania i kontakty. Działania, które prowadzą do prześladowań elektronicznych często rozpoczynają się zorganizowanym śledzeniem ofiary tak, aby wiedziała ona, że jest śledzona. Ma to nakręcić spiralę strachu. Wykorzystuje się technologie elektromagnetyczne, które wywołują np. ból głowy i bezsenność. Wiele ofiar narzeka na głosy, które słyszy nie tylko w swojej głowie, ale także w swoim otoczeniu. Do tego celu używa się dowolnych urządzeń elektronicznych, które są w stanie wytworzyć wibrację i dzięki temu przekazują określone dźwięki".

[919] Por. J. Pyżalski, *Cyberbullying – stare wino w nowej butelce*, dz. cyt., s. 185.

[920] Por. I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 202.

dzież, rodziców oraz nauczycieli, którzy najczęściej pozyskują informacje o zaistniałych sytuacjach przestępczych, należy odpowiednio przygotować, by reagowali i zgłaszali przypadki doświadczanego czy też obserwowanego *cybermobbingu*[921].

3.3.1.4. Prześladowanie internetowe

Prześladowanie internetowe (ang. *harassment*) polega na regularnym przesyłaniu nieprzyjemnych, agresywnych, ośmieszających wiadomości do ofiary za pomocą elektronicznych kanałów komunikacji np. komunikatora internetowego lub krótkich wiadomości tekstowych wysyłanych za pomocą telefonu komórkowego. Ten rodzaj agresji realizowany jest także podczas gier online. Uznaje się także, że różni go od *flamingu* czas działania i fakt bezpośredniego zaangażowania jedynie dwóch osób. Niektórzy autorzy rezerwują określenie *harassment* wyłącznie dla sytuacji, kiedy regularnie przesyłane są wiadomości zawierające poważne groźby wobec ofiary[922].

Do określenia zjawiska *prześladowania internetowego* służy angielski termin *stalking*. Polega on „na celowym i złośliwym prześladowaniu lub molestowaniu innej osoby, co może zagrażać realnie bezpieczeństwu ofiary *stalkera*. Inaczej mówiąc, jest to świadome i zamierzone postępowanie sprawcy, skierowane bezpośrednio do osoby prześladowanej, które obejmuje powtarzające się fizyczne lub wirtualne zbliżanie się do ofiary, śledzenie jej, komunikowanie się wbrew jej woli, składanie niechcianych propozycji, a także groźby, które mogą u rozsądnie myślącej osoby wywołać strach i poczucie zagrożenia”[923].

W opisie zjawiska prześladowania internetowego należy zauważyć, że *stalker* zbiera wszelkie informacje na temat ofiary, śledzi ją, nawiązuje kontakt ze znajomymi ofiary, zbiera przedmioty należące lub w jakiś sposób związane z osobą prześladowaną. Prześladowca internetowy często okazuje się maniakiem, który ignorowanie lub odrzu-

---

[921] Zob. Tamże, s. 197-213.

[922] Por. *Jakie są rodzaje cyberbullyingu*?, (online), http://psychologia.wieszjak.polki.pl/abc-psychologii/303559,3,Jakie-sa-rodzaje-cyberbullyingu.html, [02.09.2013].

[923] *Stalking*, (online), http://stalking.prv.pl/, [12.08.2013]. „Termin *stalking* na określenie tego złożonego zjawiska został wymyślony w Stanach Zjednoczonych i pochodzi z żargonu myśliwskiego oznaczając <zakradanie się>, <podchodzenie do zwierzyny>, <osaczanie>. Ofiarami *stalkingu* mogą być bardzo różne osoby jak na przykład: były małżonek, partner życiowy, gwiazda sportu lub pop kultury, sławny dziennikarz, polityk; zdarza się, że ofiarą s*talkera* pada całkiem obca dla prześladowcy i wręcz przypadkowa osoba. Prześladowanie może w praktyce przybierać różne formy takie jak: niechciane i natarczywe odwiedziny w miejscu pracy lub domu ofiary, składanie propozycji spotkań, wspólnych wyjazdów i wycieczek, przesyłanie listów lub maili (często anonimowych), sms-ów, telefonowanie, przesyłanie kwiatów i niechcianych prezentów, składanie propozycji seksualnych a także znacznie groźniejsze jak: groźby, stosowanie przemocy fizycznej wobec ofiary, uszkadzanie jej mienia”.

cenie propozycji ze strony swej ofiary uważa za sygnał do zintensyfikowania swoich reakcji[924]. Powyższe działania stają się groźne wobec ofiary wzbudzając emocjonalny niepokój, poczucie zagrożenia i strachu. Zdarza się również, iż są początkiem znacznie poważniejszych przestępstw, takich jak gwałt, pobicie, uszkodzenie ciała, a nawet zabójstwo[925].

Polskie prawo od 2011 r. Zawiera poprawkę do ustawy uznając *cyberprzemoc* i *stalking* za czyn zabroniony i karany[926]. „Potwierdza się często, że elektronicznie śledzenie innej osoby i bombardowanie jej niechcianymi komunikatami w szczególności dotyczy osób, które wcześniej były w bliskiej relacji, np. byłego chłopaka lub dziewczyny"[927].

3.3.2. Zagrożenia realne i fizyczne

Nowoczesne technologie informacyjne udostępnione powszechnie człowiekowi sprawiły, że możliwości komunikacji międzyosobowej nabrały niespotykanego do tej pory rozpędu, a sama wymiana informacji szybko przechodzi z tekstowych w hipertekstowe, z jednowymiarowych w trójwymiarowe. Człowiek zanurzony w oczywistych dobrodziejstwach cyberprzestrzeni musi zdawać sobie sprawę tego, że nieodpowiednio wykorzystane możliwości komunikacji elektronicznej stwarzają zagrożeni nie tylko co do treści wymienianych informacji, ale także zagrożenie to przenosi się na życie w realnym świecie i może mieć realne skutki. Jak wskazują liczne badania współczesnych skutków komunikacji elektronicznej, większość użytkowników pozytywnie ocenia możliwości budowania więzi za pomocą technologii cyfrowych, które w rzeczywistości świata realnego mogą wzbogacać i podtrzymywać więzy międzyludzkie, odnawiać stare znajomości, jak również budować nowe przyjaźnie czy nawet związki. Te same badania

---

[924] Por. *Cyberstalking*, (online), http://pl.norton.com/cyberstalking/article, [10.08.2013].

[925] Por. *Stalking*, dz. cyt.

[926] Zob. *Stalking w Kodeksie karnym*, (online), http://prawo.wieszjak.pl/nowosci-prawne/272364,Stalking-w-Kodeksie-karnym.html, [16.08.2013]. „W dniu 6 czerwca 2011 r. weszła w życie poprawka do ustawy – Kodeks karny, opublikowana w Dz. U. z 2011 r. Nr 72, poz. 381, uznająca cyberprzemoc i stalking w Polsce zaczyn zabroniony (połączenie obu tych terminów daje pojęcie *cyberstalkingu*). Obecnie czyn ten podlega karze na podstawie art. 190a K.k.: Paragraf 1: Kto przez uporczywe nękanie innej osoby lub osoby jej najbliższej wzbudza u niej uzasadnione okolicznościami poczucie zagrożenia, lub istotnie narusza jej prywatność, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3. Paragraf 2: Tej samej karze podlega, kto, podszywając się pod inną osobę, wykorzystuje jej wizerunek lub inne jej dane osobowe w celu wyrządzenia jej szkody majątkowej lub osobistej. Paragraf 3: Jeżeli następstwem czynu określonego w § 1 lub 2 jest targnięcie się pokrzywdzonego na własne życie, sprawca podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10. Paragraf 4: Ściganie przestępstwa określonego w § 1 lub 2 następuje na wniosek pokrzywdzonego".

[927] J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań,* dz. cyt.

wskazują jednak na wzrost przestępczych zamiarów osób korzystających ze środków cyberprzestrzennej komunikacji. Łatwość dostępu i pozorna anonimowość powodują, że coraz częściej relacje nawiązane w sieci kończą się negatywnymi, a nawet przestępczymi skutkami w realnym świecie.

3.3.2.1. Kluby samobójców

Cyberprzestrzeń dostarcza wielu możliwości spełnienia i realizacji ataków na życie. *Samobójstwa w sieci*[928] polegają najczęściej na tym, iż potencjalny samobójca, poszukuje sposobów skutecznego zrealizowania swojego zamiaru[929]. Aktualnie w sieci można odnaleźć wiele stron, portali, które tworzą tzw. *kluby samobójców*[930]. Oprócz informacji o tym, jak można się szybko i bezboleśnie zabić[931], zdesperowany człowiek otrzymuje ofertę wejścia do wirtualnego klubu i w czasie rzeczywistym przed np. kamerą internetową lub telefonem komórkowym dokonania aktu przemocy wobec siebie. W wielu przypadkach takie działanie jest formą odebrania sobie życia, chęcią pozostawienia specyficznej formy listu pożegnalnego, czasem też formą zaistnienia w sieci. Lecz z punktu widzenia psychologicznego – szczególną formą poszukiwania pomocy w mocnej depresji, chęcią bycia wysłuchanym, zrozumianym, a nie podprowadzanym do samobójstwa[932]. Współcześnie udało się udowodnić co najmniej kilkadziesiąt przypadków samobójstw, które znalazły swoje źródło właśnie w cyberprzestrzeni[933].

W swoim opracowaniu Anna Andrzejewska i Józef Bednarek wymieniają istotne realne zagrożenia w cyberprzestrzeni dotyczące życia i podają instrukcje pomocne w rozpoznawaniu takich zagrożeń, wśród których można wyróżnić np. symptomy do rozpoznania osoby, która chce popełnić samobójstwo, oraz informacje, które potwierdziłyby czy faktycznie rozmówca z sieci poważnie myśli o popełnieniu tego czynu. „Oto sygnały, które powinny zaniepokoić ich otoczenie: Mówi o popełnieniu samobójstwa. Ma problemy z jedzeniem i spaniem. Drastycznie zmienia swoje zachowanie.

---

[928] Zob. *Internetowy klub samobójców*, (online), http://www.tvn24.pl/wiadomosci-ze-swiata,2/internetowy-klub-samobojcow,47091.html, [16.08.2013].

[929] Zob. A. Widzyk, *Japonia od lat walczy z plagą internetowych samobójstw. Problem dotarł do Wielkiej Brytanii*, (online), http://www.cywilizacje.pl/news-id-126, [16.08.2013].

[930] Zob. *Nie zabijaj siebie*, (online), http://kosciol.wiara.pl/doc/922877.Nie-zabijaj-siebie, [08.08.2013].

[931] Zob. K. Romanowska, *Wirtualne samobójstwa*, (online), http://members.multimania.co.uk/samobojcy/wirtualne.html, [12.08.2013].

[932] Zob. *Cyberprzestrzeń*, (online), www.gimnazjum9.elblag.pl/Cyberprzestrzen.ppsx, [14.08.2013].

[933] Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* (online), http://chronmymlodosc.pl/wp-content/uploads/2015/12/Materia%C5%82y-dydaktyczne-kadra-pedagogiczna.pdf, [06.08.2013].

Wycofuje się z kontaktów towarzyskich. Traci zainteresowanie hobby, pracą, szkołą, itd. Podjęła wcześniejszą próbę pozbawienia się życia. Niepotrzebnie podejmuje ryzykowne działania. Doświadczyła niedawno poważnej straty. Jest bardzo zainteresowana problemem śmierci i umierania. Nie dba o swój wygląd zewnętrzny. Zwiększa spożycie alkoholu, narkotyków lub leków"[934].

W sieci na forach i blogach można znaleźć informacje, jak skutecznie i bezboleśnie popełnić samobójstwo. Miejsca te skupiają ludzi zagubionych w życiu, dość często szukających pomocy[935]. Warto zauważyć rozwój tego typu stron. Każdego roku przybywa wiele stron „doradczych", „asystujących" lub namawiających bezpośrednio do samobójstwa[936].

Rozwój technologii cyfrowych i łatwy dostęp do treści prezentowanych w cyberprzestrzeni przyciągną także tych, którzy poszukują wsparcia w jednym z najtragiczniejszych zachowań ludzkich, jakim jest akt samobójczy. Liczne grono osób planujących samobójstwo, czy interesujących się tą tematyką, poszukuje informacji dotyczących metod i form skutecznego pozbawienia siebie życia. O ile globalnie takie treści i portale od wielu lat funkcjonują w cyberprzestrzeni, o tyle polskojęzyczne informacje na ten temat można znaleźć dopiero od kilku lat. Jest to szybko rozwijający się proceder zwłaszcza wśród młodych uczestników rzeczywistości wirtualnej. Osoba szukająca takich informacji zostaje szybko podjęta przez prowadzącego, nazywającego się „specjalistą od samobójstw" i krok po kroku instruowana, jak popełnić ten ostateczny krok. Te same osoby namawiające do popełnienia samobójstwa, często czynią z niego swoisty spektakl, zachęcając do popełnienia tego aktu przed kamerą internetową lub udostępniając taki materiał jako instruktażowy dla innych uczestników cyberprzestrzeni[937].

3.3.2.2. Zagrożenia związane ze spotkaniami z osobami poznanymi w Sieci

[934] Tamże, s. 25-26.

[935] B. Tumiłowicz, *Infomaniacy specjalnej troski*, (online), http://www.przeglad-tygodnik.pl/pl/artykul/infomaniacy-specjalnej-troski, [10.08.2013]. „Na portalu Grono.net funkcjonuje Klub Samobójców, nie tylko informujący, jak skutecznie podciąć sobie żyły, jak się powiesić, lecz także zamieszczający wypowiedzi tych, którzy już próbowali. Nie ma tutaj wprost namawiania do samobójstwa, bo to jest karalne, ale są niekończące się wpisy różnych osób, które niezdrowo się tym interesują, a czasem nawet wołają: <Jak to się robi? Napiszcie!>. Powody, dla których młodzi ludzie chcą ze sobą skończyć, są z pozoru błahe. Dopiero kroniki kryminalne ujawniają szczegóły tragedii. Na *Naszej Klasie* szkolne koleżanki zamieściły np. zdjęcie kolegi z przyklejoną do spodni podpaską i to wystarczyło, aby odebrał sobie życie. Na *YouTube* inna nastolatka umieściła nagrany telefonem komórkowym filmik, w którym bez żenady opisywała stosunek seksualny ze starszym kolegą, który po paru dniach, i licznych komentarzach w sieci, powiesił się".

[936] Por. M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, dz. cyt.

[937] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

Pod koniec lat dziewięćdziesiątych dostrzeżono narastający problem związany z przenoszeniem form *cybernękania* z sieci do realnego życia. Różne formy komunikowania się szczególnie wśród dzieci oraz nastolatków w Internecie, umożliwiają zebranie wystarczających danych do tego, aby nakłonić nieletnich przez osoby dorosłe do fizycznego spotkania. Najczęściej są to relacje niepokojące lub przestępcze w przypadku dorosły-dziecko i niosą ze sobą tragiczne realne konsekwencje. Działanie takie charakteryzuje szczególnie pedofilów, którzy za pomocą komunikatorów internetowych, czatów czy portali społecznościowych, nawiązują kontakty z przebywającymi tam online nieletnimi, najczęściej podając się za rówieśników. Po nawiązaniu znajomości proponują spotkanie w umówionym miejscu, wabiąc dzieci do przestępczego procederu. Spotkanie w realu niewinnego dziecka z dorosłym przestępcą może skończyć się różnymi formami działań łamiących prawo, jak choćby zabójstwo, porwanie, gwałt, nakłanianie do pozowania do zdjęć pornograficznych, różnych form molestowania. Przestępca może także usiłować „wyciągnąć" od dziecka ważne dane dotyczące rodziny, miejsca zamieszkania, wykonywanej pracy przez rodziców. Może też zdobyć ich numery telefonów, co wiąże się z możliwością szantażu, planowania kradzieży, oszustw czy nękania[938].

Większość znanych przypadków cybernękania zaczyna się i kończy w sieci, jednak niektóre przenoszą się do realnego świata. Wtedy sytuacja staje się bardzo niebezpieczna. Zjawisko uwodzenia dzieci przez osoby dorosłe za pomocą Internetu określane jest terminem *grooming*[939]. Uwodzenie przez dorosłych małoletnich użytkowników cyberprzestrzeni niestety jest ułatwione przez możliwość pozyskania potrzebnych danych, jak mail, numer telefonu, adres, czy prawdziwe imię i nazwisko, na portalach społecznościowych. Dzięki licznym programom wyszukującym, można odnaleźć osoby o określonych zainteresowaniach, określonym wieku, pożądanej płci, słuchających wybranej muzyki, przybliżony lub precyzyjny adres zamieszkania, szkołę, do której dziecko uczęszcza, a nawet numer telefonu komórkowego. Przestępcy wiele wysiłku i czasu poświęcają na zmanipulowanie wybranej ofiary, wzbudzając jej zaufanie. Kolejnym etapem jest przyzwyczajanie do treści seksualnych, przełamywanie nieśmiałości rozmowami o takim charakterze, prośba o nagie zdjęcia, prezentowanie coraz mocniejszych treści pornograficznych, także z małoletnimi, aby pokazać, że to normalne, że inni też tak robią. Później tymi zdjęciami i materiałami nagranymi przez samą ofiarą, szantażuje dziecko, nakłaniając do spotkania w rzeczywistości, gdzie dochodzi do mo-

[938] Por. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.
[939] Zob. *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie*, dz. cyt.

lestowania, gwałtu, uprowadzenia lub wciągnięcia w przemysł pornograficzny. Zdobyte materiały pornograficzne z udziałem małoletniej ofiary często są sprzedawane lub przekazywane i rozpowszechniane pośród innych przestępców, służą także do nękania i szantażu nieletniej ofiary oraz do zmuszenia jej do zachowania wszystkiego w tajemnicy[940].

Równie poważne skutki niesie ze sobą spotykanie się w realu osób dorosłych, umawiających się za pomocą różnego rodzaju portali randkowych czy kół zainteresowań. Ofiara, najczęściej kobieta, darzy najpierw w sieci zaufaniem poznaną osobę, często dzieli z nią zainteresowania, zwierza się z różnych sytuacji czy problemów życiowych, przesyła zdjęcia czy filmiki, w których potencjalny przestępca odnajduje wiele informacji, ułatwiających realizację złych zamiarów wobec poznanej osoby. Uczestnicy portali społecznościowych często, świadomie lub nieświadomie, na swoim koncie dzielą się informacjami prywatnymi, dzięki którym potencjalny przestępca może odnaleźć i obserwować przyszłą ofiarę, zbierać o niej informacje już w realnym życiu lub po prostu przygotowywać przestępstwo, w którym nieświadomie ofiara może mu pomagać[941].

3.3.2.3. Promocja zachowań i działań zagrażających zdrowiu i życiu

Bronisław Tumiłowicz w swoim artykule *Infomaniacy specjalnej troski*, wymienia szereg realnych zagrożeń dla zdrowia, a nawet życia osób korzystających z cyberprzestrzeni. Młodzi ludzie szukają informacji dotyczących samookaleczenia, różnych odmian brutalnej pornografii, informacji o narkotykach, dopalaczach, o przyozdabianiu ciała, tatuażach, piercingu – robionych samodzielnie, biżuterii wpiętej w krwiobieg, itp. W zastraszającym tempie rozwija się niebezpieczny proceder, dotyczący nastolatek, które umieszczają w cyberprzestrzeni własne, bardzo odważne zdjęcia erotyczne, czy pornograficzne, nie zdając sobie sprawy z konsekwencji zarówno fizycznych, jak i psychicznych oraz zagrożeń zdrowia i życia, które w wyniku publikacji mogą nastąpić.

W tym miejscu warto zauważyć, że cyberprzestrzeń sprzyja osłabieniu uczucia wstydu, powstają zaburzenia sfery niedojrzałej jeszcze seksualności, szybko takie sytuacje prowadzą do uprzedmiotowienia człowieka. Pojawia się zachęta do niebezpiecznych, wyuzdanych, a nawet wynaturzonych praktyk seksualnych, zanika poczucie relacji osobowych. Pośród innych poszukiwanych treści dotyczących praktyk zagrażających

[940] Por. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.
[941] Por. tamże.

zdrowiu i życiu uczestników cyberprzestrzeni wymienić trzeba: prostytucję dzieci i młodzieży, zjawisko tzw. galerianek, cyberseks, praktyki sado-machistyczne, anoreksję (szczególnie u dziewcząt), przyjmowanie anabolików przez chłopców uprawiających kulturystykę itd. Zagrożenie wzrasta tym bardziej, gdy takich porad udzielają nieletni „eksperci", którzy nie mają pojęcia o tym, jak poważne skutki mogą dotknąć stosujących cyberprzestrzenne rady[942].

Mitch Parsell zwraca uwagę, że w sieci można umieścić i znaleźć najbardziej skrajne postawy i informacje. Autor ten pisze o subkulturze osób fascynujących się samookaleczaniem[943].

Osobnym działem zagrożeń, które odnajdujemy w sieci, jest wiele propozycji zdrowego życia, odżywiania się, zachowań sportowych, które w pozorny sposób prowadzą do poprawy samopoczucia, zdrowia fizycznego i psychicznego, a w konsekwencji wyniszczają łatwowiernych „klientów" porad z cyfrowej przestrzeni. Jedną z chorób obserwowanych wśród zagrożeń płynących z cyberprzestrzeni jest „bigoreksja – choroba, w której osoba ma obsesję na punkcie umięśnionego ciała. Chore osoby mają tendencję do łudzenia się, że są <chude> czy też <zbyt niskie>, pomimo tego, że są często dobrze zbudowane. Bigoreksja jest specyficzną odmianą dysmorfofobii. W przeciwieństwie do wyniszczających organizm zaburzeń łaknienia (anoreksja) choroba, o której chcemy wspomnieć, na pierwszy rzut oka zdaje się być po prostu korzystnym aspektem zdrowego stylu życia"[944].

3.3.2.4. Łatwość dostępu do używek i narkotyków

Według danych statystycznych, możliwość zakupu narkotyków lub ich pochodnych w cyberprzestrzeni, rośnie w zastraszającym tempie. Takiej sytuacji sprzyja łatwość wyszukiwania i promocja narkotyków oraz podobnych używek, dzielenie się informacjami na różnych forach, zachęcanie do przygotowania własnych narkotyków, dawanie „świadectwa" doznań przez tych, którzy już biorą. W Internecie można znaleźć wiele wskazówek jak przygotować, wyhodować i brać swój narkotyk w warunkach domowych[945].

---

[942] Por. B. Tumiłowicz, *Infomaniacy specjalnej troski*, dz. cyt.

[943] Zob. M. Parsell, *Pernicious virtual communities: Identity, polarisation and the Web 2.0*, "Ethics and Infonnation Technology", 2008, nr 10 (3), s. 41-56.

[944] A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów*, dz. cyt.

[945] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt.

Sieć to bardzo sprawne narzędzie dla łatwego kontaktu z narkotykami i informacjami dotyczącymi ich zakupu i przyjmowania[946]. W ostatnich latach przybyło kilkaset polskojęzycznych stron i adresów o tematyce dotyczącej narkotyków i używek. Na stronach tych dochodzi do wymiany konkretnych informacji o przygotowaniu, handlu pośrednim i bezpośrednim wszelkiego rodzaju środkami odurzającymi. Szybko zostają przedstawione nowe środki – pseudonarkotyki, można odnaleźć tzw. *top listy*, czyli ranking stron oferujących oprócz narkotyków np. *music listy* – listy utworów muzycznych wpływających na podświadomość młodego odbiorcy[947]. „Odrębną grupę tworzą strony (adresy) oferujące paranarkotyki, nasiona oraz akcesoria narkotykowe. Obok wyżej wymienionych pojawiają się także inne strony, np. gloryfikujące narkotyki jako skuteczny sposób ucieczki od <zachłannego świata>, czy też *pretty dreams*. Znamienny jest przy tym fakt, że większość stron internetowych poświęconych narkotykom i narkomanii ma profesjonalne opracowanie graficzne. Ponad 70% z analizowanych stron posiada aktywne linki i odnośniki i jest na bieżąco aktualizowana"[948].

Współcześnie rynek stron i portali internetowych prowadzonych przez zwolenników przyjmowania narkotyków systematycznie się rozbudowuje. Młodzi internauci wymieniają się informacjami o nowych sklepach internetowych, oferujących m.in. nasiona, produkty paranarkotyczne oraz wszelkiego rodzaju akcesoria. Strony prowadzone są profesjonalnie, przedstawiane oferty szybko się aktualizują i zmieniają, także szybki kontakt z moderatorami pozwala sądzić, że cieszą się dużym zainteresowaniem. Nowym zjawiskiem w cyberprzestrzeni jest rozwijający się rynek paranarkotykowych ofert do urządzeń mobilnych, jak: tapety na ekrany telefonów, dzwonki itp.[949].

3.3.2.5. Pedofilia i inne przestępstwa sieciowe wobec dzieci

Przemiany zachodzące w drugiej połowie dwudziestego wieku charakteryzowały się wspieraniem idei wolności seksualnej oraz tolerancji dla wszelkich mniejszości seksualnych. Przyczyniło się to do powstawania i rozwoju organizacji promujących pedofilię, nie tylko ze względu na treść, ale szerzące procedery takie jak produkcja

[946] Zob. M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 176. „Przeprowadzone badania wykazały, że informacje o braku uzależnienia i nieszkodliwości eksperymentowania z marihuaną mają swoje główne źródło w Internecie".

[947] Por. M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, dz. cyt.

[948] M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 178.

[949] Tamże, s. 182.

i rozpowszechnianie pornografii dziecięcej czy handel dziećmi. Istnienie treści pornograficznych o charakterze pedofilskim znajduje swe odzwierciedlenie także w wymianie informacji i doświadczeń związanych z działaniami przestępczymi przeciwko dzieciom, szczególnie form „wabienia", „pozyskiwania" i utrzymywania ich, by uniknąć przyłapania. Na serwisach internetowych rozpowszechniane są narzędzia i procedury ułatwiające bezkarne dokonywanie czynów pedofilskich. Na przykład serwis internetowy „Mały Książę", w którym można znaleźć instrukcję włączenia dziecka w postępowanie karne w razie aresztowania pedofila, aby przyczyniło się ono do jego zwolnienia. Nieograniczona komunikacja pozwala także na tworzenie grup pedofilskich, a tym samym wymianę doświadczeń, treści, informacji oraz budowanie poczucia przynależności do większej grupy, aby czuć się bezpieczniej, także wzajemnego zachęcania się do popełniania przestępstw wobec dzieci[950].

Przestępcy często korzystają z różnych form *chat roomów*, podszywają się pod dużo młodsze osoby lub wręcz podają się za dzieci. Nieocenionym źródłem informacji na temat dzieci są również prowadzone przez nie blogi. Często za pomocą tych form komunikacji dochodzi do zachęty do spotkania w realu. Pedofil „zmiękcza" naturalną obronność i wrażliwość dziecka, prezentując wcześniej przygotowane materiały z pornografią dziecięcą, ukazując, że pornografia nie jest czymś złym, i że inne dzieci także się jej poddają[951].

Popularnym współcześnie problemem dotyczącym przestępstw dokonywanych na nieletnich lub przez nieletnich jest forma prostytucji, w której nieletnie osoby oferują różne formy aktywności seksualnej związanej ze swoją osobą – od cyberseksu, przez udostępnianie zdjęć czy filmów z sobą w roli głównej, po umawianie się na spotkania seksualne w *realu*. Współcześnie prawo europejskie i polskie ściga[952] także wykroczenia czy przestępstwa przeciwko udostępnianiu zdjęć lub filmików prywatnych osób ukazujących ich bez zgody w intymnych sytuacjach. Często także formą nadużyć wobec takich osób jest szantaż, zastraszanie czy przemoc seksualna[953]. Zdarza się niestety,

---

[950] Zob. B. Cyrny, *Dziecko w sieci*, (online), http://ww.org.pl/strona.php?p=1606, [06.08.2013]. „Z pomocą zatroskanym rodzicom przychodzą specjalne programy klasyfikujące pobierane treści, tak zwane cybernianie. Na podstawie analizy kolorystyki i barw pobieranych grafik oraz charakterystycznych treści, słów i wyrażeń, programy takie z dużym prawdopodobieństwem identyfikują strony zawierające niedozwolone dla dzieci treści".

[951] Por. A. Izdebska, *Aktywność pedofilów w Internecie*, (online), http://stoppedofilom.pl/2009/12/aktywnosc-pedofilow-w-internecie/, [12.08.2013].

[952] Zob. M. Paluch, *Elektroniczna sieć namierzy pedofili w Internecie*, (online), http://www.ppbw.pl/admin/documents/1337175310.pdf, [24.08.2013].

[953] Zob. K. Domagała, *Rodzice w pracy, dziecko w sieci, a pedofil w raju*, (online), http://www.dziennikzachodni.pl/artykul/432780,rodzice-w-pracy-dziecko-w-sieci-a-pedofil-w-raju,id,t.html, [27.08.2013].

że w wielu przypadkach młodzież sama poszukuje takich treści[954], a wszelkie zakazy czy kontrola rodzicielska nie przynoszą spodziewanych efektów[955].

Każdy przypadek uwodzenia dziecka pedofile traktują w indywidualny sposób, jednak zwykle trzymają się utartych i sprawdzonych schematów. Cyberprzestępca nie tylko zdobywa informacje na temat dziecka poprzez śledzenie go na różnych forach i blogach internetowych. Przestępca udaje przyjaciela dziecka, często nie zdradza się ze swoim prawdziwym wiekiem, lecz wysyła mu sygnały świadczące o jego zrozumieniu, a czasem nawet kupuje prezenty[956].

Zazwyczaj po przełamaniu bariery nieufności stara się zaznajomić i niejako oswoić dziecko ze zjawiskiem seksualnego zbliżenia osoby dorosłej oraz dziecka. Może mieć to miejsce podczas wymiany fotografii pedofila i ofiary[957]. „Zdarza się również, że pedofil w rozmowach prowadzonych z dzieckiem nawiązuje do seksu, nakłania ofiarę do fotografowania się w seksualnych sytuacjach, czy też niejako zleca poddawanie się pewnym praktykom seksualnym, obiecując dziecku osiągnięcie dzięki temu przyjemności”[958].

Jedną z już wyżej opisywanych form przestępstwa dokonywanego w sieci najczęściej wobec nieletnich jest tzw. *seksting* (ang. *sex* i *teksting*, esemesowanie), zjawisko polega na przesyłaniu rozneglizowanych zdjęć przez telefon komórkowy np. komunikacją *bluetooth MMSem* lub przez Internet. Warto zauważyć, że jest to proceder coraz popularniejszy wśród nastolatków[959]. Proceder ten wykorzystają pedofile i szantażyści, podstępem namawiając dzieci i nieletnich do zrobienia, a następnie wysłania erotycznych fotografii. Należy zwrócić uwagę na szczególnie groźną konsekwencję *sekstingu*, który, wydawałoby się, z niewinnej zabawy przeradza się w tragedię konkretnych osób. Upublicznienie krępujących prywatnych, czy intymnych zdjęć lub filmów powoduje często, że ofiara wpada w depresję, załamuje się, dochodzi do poniżających komenta-

---

[954] Por. K. Piotr, *Czat – niewinna gierka?*, (online), http://www.zywiec.org.pl/?p=ezine_archiwum_12&lact=view&lid=12, [02.09.2013].

[955] Ł. Wojtasik, *Ala m@ Internet.pl, Niebieska linia 3*, http://www.pismo.niebieskalinia.pl/index.php?id=251, [05.09.2013]; Por. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, dz. cyt., s. 90.

[956] Por. P. Aftab, *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, przeł. B. Nicewicz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2003, s. 147.

[957] Por. B. Danowski, A. Krupińska, *Dziecko w sieci*, Helion, Gliwice 2007, s. 13.

[958] P. Aftab, *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, dz. cyt., s. 149.

[959] Por. *Seksting. Nastolatki na potęgę rozbierają się w sieci*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/seksting--nastolatki-na-potege-rozbieraja-sie-w-sieci,80737,1,1.html, [12.09.2013]. „Seksting, czyli wysyłanie swoich nagich zdjęć lub filmików np. przez Internet lub na telefony komórkowe, staje się coraz powszechniejszym zjawiskiem wśród młodzieży – alarmuje Grupa Edukatorów Seksualnych <Ponton>. I przestrzega: to, co nastolatki uważają za zabawę, jest karalne. Według edukatorów seksting pojawił się wraz z powszechnym dostępem do telefonów komórkowych i Internetu”.

rzy, upokarzających zachowań wśród rówieśników, czego konsekwencją mogą być nawet samobójstwa. Często nastolatkom wydaje się, że przekazanie swoich roznegliżowanych zdjęć osobie zaufanej podnosi ich wartość, a w momencie upublicznienia tych materiałów osoba czuje się poniżona w podobny sposób jak ofiara przemocy seksualnej lub gwałtu[960].

Alarmujące są dane dotyczące przestępstw dokonywanych przez samych młodocianych na innych nieletnich. Komenda Główna Policji opublikowała dane statystyczne dotyczące udziału nieletnich w przestępstwach seksualnych. Raport wskazuje na to, że w ciągu ostatniej dekady udział nieletnich w przestępstwach tego typu zwiększył się dwukrotnie, a sprawcami co piątego przestępstwa o takim charakterze współcześnie jest młodzież. Oprócz gwałtów, prostytucji, molestowania, największy, bo dwudziestokrotny wzrost odnotowano w związku z przestępstwami określanymi jako pornografia dziecięca, których sprawcami są nieletni[961].

3.3.3. Zagrożenia technologiczne

Innym rodzajem zagrożeń w cyberprzestrzeni są działania związane z samą technologią: oprogramowanie, sprzęt, infrastruktura komunikacyjna, sieci informatyczne. „Sprawca kieruje swoje działania nie tyle bezpośrednio przeciwko ofierze co przeciwko należącemu do niej sprzętowi komputerowemu, oprogramowaniu lub infrastrukturze informatycznej (np. stronie internetowej ofiary). W grę wchodzi tutaj celowe rozsyłanie wirusów komputerowych lub włamywanie się do komputerów innych osób (ang. *hacking*) oraz blokowanie dostępu do pewnych usług (np. poczty internetowej ofiary)”[962].

3.3.3.1. Spam, niebezpieczne pliki (wirusy, trojany)

Gwałtowny rozwój systemów komputerowych i połączeń sieciowych spowodował wzrost zależności osób i firm od informacji przechowywanej i przekazywanej za pomocą tych systemów, w wyniku tego zaistniała potrzeba ochrony danych i zasobów

[960] Por. A. Pinderak, *Internetowy ekshibicjonizm. Czy rośnie pokolenie prostytutek?*, (online), http://www.infotuba.pl/styl_zycia/internetowy_ekshibicjonizm__czy_rosnie_pokolenie_prostytutek__a16366.xml, [10.09.2013].

[961] B. Janiszewski, *Pornodzieci za 25 złotych*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/pornodzieci-za-25-zlotych,78685,2,1.html, [08.09.2013].

[962] J. Pyżalski, *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań*, dz. cyt.

przed ujawnieniem; zapewnienia autentyczności i przekazywania informacji; ochrony systemów przed atakami za pośrednictwem sieci. Mimo zastosowania systemów kryptograficznych, jako ochrony danych w sieci, stworzenia wielorakich aplikacji służących do zabezpieczenia programów w cyberprzestrzeni, często dochodzi do stosowania programów dekodujących, łamiących szyfry[963], czy uszkadzających dane prywatne przez osoby niepowołane, korzystające np. z różnych form elektronicznych trojanów, wirusów, botów.

Andrzej Adamski określa *spam* jako „zasypywanie serwera pocztowego dużą ilością korespondencji elektronicznej w celu wywołania dysfunkcji systemu"[964]. Najprostsza definicja *spamu*[965] to forma dokuczliwego bombardowania e-mailami. Szczególnie dotkliwe są skutki finansowe rozsyłanego spamu. Szkodliwość tego zjawiska rozpoznano na przykładzie strat finansowych zarówno w dużych, jak i małych firmach[966].

Spam (*stupid person advertisement, stupid pointless annoying messages, sending particulary annoying message*) to ta sama wiadomość wysyłana do jednej lub wielu skrzynek pocztowych, często wielokrotnie. Treść informacji jest najczęściej nieistotna – to forma jakiejś promocji, zachęty do robienia zakupów w Internecie itp. Adresat najczęściej nie jest zainteresowany taką wiadomością, wyraźnie protestuje przed jej przyjęciem, zdarza się, że z powodu plików *spamu*[967] uniemożliwione jest normalne korzystanie ze skrzynki pocztowej. Adresy mailowe do rozsyłania *spamu* najczęściej uzyskiwane są w sposób nielegalny[968].

Współcześnie do rozpowszechniania złośliwego oprogramowania używa się także materiałów wideo, których prezentacja w ostatnich latach w sieci rośnie w olbrzymim tempie, a większość użytkowników bez obaw i żadnej kontroli przegląda je na swoim komputerze. Często *spamerzy*[969] do wyszukiwania adresów mailowych stosują różne techniki. Pierwsza z nich to grupy dyskusyjne i czaty, zwłaszcza na dużych porta-

---

[963] Por. Z. Nabuda, R. Lichograf, *Szyforwanie informacji w Internecie*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 333.

[964] A. Adamski, *Przestępczość w cyberprzestrzeni. Prawne środki przeciwdziałania zjawisku w Polsce na tle projektu konwencji Rady Europy*, TNOiK, Toruń 2001, s. 33.

[965] Zob. *Spam niechciana korespondencja*, (online), http://www.cik.uke.gov.pl/najczesciej-zadawane-pytania/internet/66-spam-niechciana-korespondencja, [09.09.2013].

[966] Por. J. W. Wójcik, *Oszustwa finansowe. Zagadnienia kryminologiczne i kryminalistyczne*, Wydawnictwo JWW, Warszawa 2008, s. 349.

[967] Zob. *What is spam?*, (online), http://spam.abuse.net/overview/whatisspam.shtml, [08.09.2013].

[968] Por. *Cyberterroryzm*, (online), http://www.sgh.waw.pl/instytuty/ism/materialy/CYBERTERRORYZM%202007.pdf, s. 23, [12.09.2013].

[969] *Spam, polityka antyspamowa*, (online), http://www.az.pl/spam-polityka-antyspamowa.html, [08.09.2013].

lach, gdzie wymaga się rejestracji lub pozostawienia w grupach dyskusyjnych swoich adresów mailowych. *Spamerzy* używają oprogramowania do wyodrębnienia adresów e-mailowych automatycznie. Kolejnym źródłem zdobycia adresów e-mail jest tworzenie specjalnych wyszukiwarek, tzw. *spam botów* – pająków web szukających znaku „@". Trzecim źródłem pozyskiwania adresów mailowych jest stworzenie witryny, np. gwarantującej wielką wygraną, jeżeli wpisze się swój adres mailowy. Najbardziej powszechnym źródłem adresów mailowych jest „słownik" dużych firm hostingowych jak *msn, yahoo* czy *hotmail,* gdzie odpowiedni program kopiuje miliony adresów, do których później rozsyłany jest *spam*[970]. „Firmy zajmujące się rozsyłaniem spamu wykorzystują tzw. *pająki* (ang. *spiders*). Najczęściej wykorzystywane są one w celu przeszukiwania stron grup dyskusyjnych i przechwytywania adresów internetowych. Z nich tworzone są tzw. listy wysyłkowe (ang. *mailing lists*), które mogą być następnie sprzedawane"[971]. Podobną formą *spamu* są tzw. okna „pop-up". Są to najczęściej okna wyskakujące po załadowaniu strony, bądź w trakcie jej otwierania, o treści reklamowej[972].

Do szczególnie uciążliwych i groźnych programów należą wirusy, czyli złośliwe programy[973] o negatywnym działaniu, rozprzestrzeniane najczęściej przez strony internetowe, pocztę i komunikatory internetowe. Są to programy potrzebujące swojego programowego nosiciela, np. zawirusowana poczta w załącznikach. Większość wirusów rozsyła się sama, wykorzystując adresy konta pocztowego. Robaki internetowe, czyli programy złośliwe o różnym stopniu maskowania się na naszym komputerze pojawiają się w sieciach komputerowych, wykorzystując łączność między komputerami i użytkownikami jako nośnik transmisji. Są podobne do wirusa, ale wytwarzają swoje dokładne samodzielne kopie w całości bez potrzeby istnienia programu nosiciela. Programy wyszukujące i łamiące hasła, *konie trojańskie* i *backdoory,* czyli programy instalujące się na naszym komputerze, które realizują funkcje nieznane nam i niechciane przez nas. Najprostsze z nich wysyłają informację o naszym komputerze. Dzięki tym programom hacker może dokonywać operacji na naszym komputerze i poprzez nasz komputer niezależnie od nas, ponieważ *koń trojański* otwiera porty komunikacji komputera bez naszej zgody i wiedzy i przejmuje nad nimi kontrolę. Są one także narzędziem podglądania i kontroli naszych wewnętrznych, nieinternetowych operacji komputerowych. Po

[970] Por. *How Spam Works,* (online), http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/spam.htm, [09.09.2013].
[971] A. Mania, *Prywatność w Internecie,* dz. cyt.
[972] Por. *Zagrożenia internetowe*, (online), http://www.eioba.pl/a/1xtb/zagrozenia-internetowe, [02.09.2013].
[973] Zob. *Szkodliwe programy*, (online), http://www.elementarz-internetu.pl/s/szkodliwe-programy.html, [04.09.2013].

włamaniu hacker zostawia w naszym komputerze tzw. *backdoor* (tylne wejście), służące mu do ponownej penetracji komputera lub podglądania naszych operacji[974].

Wśród programów stworzonych do atakowania i przejmowania danych oraz kontroli komputera atakowanego użytkownika są: „*Exploit* – rodzaj ataku, program lub część kodu, wykorzystujący błąd lub lukę w aplikacji lub systemie operacyjnym. W rezultacie takiego ataku hacker zdobywa pełne uprawnienia do atakowanego komputera lub sieci w celu przejęcia praw administratora. IP *spoofing* – skuteczna i często stosowana technika, umożliwiająca <podszywanie> się pod inny komputer. *sniffing* – technika służąca do podsłuchiwania pakietów pomiędzy komputerami. Dzięki niej można przechwytywać wysyłane i często istotne dane, np. hasła, kody dostępu itp."[975].

Najgroźniejszymi programami używanymi przez hakujących są „obecnie *rootkity*, czyli programy ukrywające niebezpieczne pliki i procesy, sprawiające, że ich wykrycie jest bardzo ciężkie. *Rootkity* jest rodzajem wirusa, który zaraża jądro systemu, sprawiając jednocześnie, iż niewidoczny staje się nie tylko on, ale wraz z nim także towarzyszący mu robak czy trojan, który otwiera dostęp do komputera"[976]. Wśród programów wirusowych znajdują się także te działające z opóźnieniem, jest wśród nich, tzw. „*Bomba logiczna* – złośliwy kod umieszczony w programie, który uaktywnia się tylko wtedy, gdy spełnione zostaną ściśle określone warunki, np. liczba uruchomień danego programu, określona data, usunięte dane. *Królik* – program, który na skutek błyskawicznego i niekontrolowanego powielania się, zapełnia system"[977].

Do programów monitorujących nasze poruszanie się w cyberprzestrzeni możemy zaliczyć *cookies* – ciasteczka. Zapisywane są w nich podstawowe informacje o odwiedzanej stronie: data wizyty, ewentualnie nazwa użytkownika i hasło, np. *doublieclick* – jest to internetowa agencja reklamowa, która za pomocą banerów, w które użytkownik klika, lub niewidocznych gifów, czyli mini obrazków o rozmiarze 1x1 piksela, „ściąganych" automatycznie przez przeglądarkę, zbiera dane, każdemu użytkownikowi przypisuje się numer ID, pod tym numerem zbierane są dane na jego temat. *Advertising software* – aplikacje, których można używać bezpłatnie, pod warunkiem, że ogląda się reklamy, czasami wyposaża się je w funkcje szpiegujące[978].

---

[974] Por. M. Drożdż, *Internet wyzwaniem dla duchowości*, (online), http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/4-06/art-37.php, [08.09.2013].

[975] R. Łukasiewicz, *Zasady działania w cyberprzestrzeni, edukacja i bezpieczeństwo sieci*, (online), http://wbs.lcs.net.pl/pliki/Lukasiewicz1.pdf, s. 5, [06.09.2013].

[976] B. Cyrny (online), http://ww.org.pl/strona.php?p=1606, [06.08.2013].

[977] *Zagrożenia internetowe*, dz. cyt.

[978] Por. *Cyberterroryzm*, (online), dz. cyt., s. 23.

Dużym zagrożeniem dla danych znajdujących się na serwerach, czy komputerach prywatnych są programy szpiegujące. „*Spyware*, czyli szpiegowskie programy, instalujące się przy okazji surfingu po Internecie i przeszukujące nasz komputer, a jednocześnie wysyłające informacje do swoich twórców i użytkowników. (…) *Spyware* może śledzić każdy ruch klawiatury, może też skopiować z dysku informacje o stronach internetowych, które ostatnio odwiedzaliśmy. (…) *Sniffing*, czyli węszenie i obserwacja przechodzenia wysyłanych i otrzymywanych przez nasz komputer pakietów informacyjnych w sieci”[979].

3.3.3.2. Czipowanie i monitorowanie prywatności

Jedną z najskuteczniejszych form kontroli dostępu jest stosowanie tzw. biometrii. Jest to badanie biologicznych cech człowieka i przekładanie ich na język zrozumiały dla systemu informatycznego. Identyfikuje się w ten sposób odciski palców, głos, źrenicę oka. Oprócz agencji rządowych i militarnych współcześnie takie systemy kontroli i zabezpieczeń stosuje się w wielu firmach prywatnych. Nadużycia z tym związane przede wszystkim wypływają z całkowitej kontroli osób w nich zatrudnionych, najczęściej pod pretekstem bezpieczeństwa i ochrony informacji[980].

Współcześnie do masowej kontroli używa się tzw. biochipów[981], czyli indywidualnych urządzeń pozwalających na identyfikację oraz lokalizację nosiciela[982]. Zawierają one takie dane, jak m.in. personalia osoby, jej fotografię, odciski daktyloskopijne, informacje podatkowe, numer konta bankowego i ubezpieczenia, czy też wiadomości o stanie zdrowia. Rewelacyjność biochipa polega na tym, że jest on bardzo niewielki. Wszczepia się go pod skórę danej osoby jako implant. Ładowanie biochipa dokonuje się

---

[979] M. Drożdż, *Internet wyzwaniem dla duchowości*, dz. cyt.

[980] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt., s. 26.

[981] M. Sickler, *Zniewolenie ludzi technologią mikroczipu,* (online), http://www.michaeljournal.org/technologiamikroczipu.htm, [12.09.2013]. „W październiku 2002 r. firma Applied Digital Solutions (Zastosowane Rozwiązania Cyfrowe) rozpoczęła krajową kampanię promującą *Vericzip* mikroczip wielkości ziarenka ryżu, który może być wszczepiany ludziom. Wybrana grupa ludzi została już <zaczipowana> urządzeniami, które automatycznie otwierają drzwi, zapalają światło. (…) Istnieje również nowa technologia lokalizacji, która będzie zastosowana do oznaczania każdego produktu na świecie. Ogólna nazwa tej technologii zawarta jest w skrócie RFID4, co oznacza czipy identyfikacyjne o częstotliwości radiowej (*radio frequency identification chip*). Lokalizatory RFID były z początku zmniejszone do wielkości połowy ziarenka piasku. 14 lutego 2007 r. firma Hitachi przedstawiła najmniejsze i najcieńsze czipy RFID, które mają rozmiary zaledwie 0,05 x 0,05 milimetra. (…) Nowe czipy RFID mają 128-bitową pamięć ROM, pozwalającą na przechowywanie niepowtarzalnego 38 cyfrowego numeru, jak ich poprzednik. (…) Urządzenia te mogą być również używane do identyfikacji i śledzenia ludzi”.

[982] *Czipowanie psów. Polska w ogonie Europy*, (online), http://www.polityka.pl/spoleczenstwo/artykuly/1527027,1,czipowanie-psow--polska-w-ogonie-europy.read, [05.09.2013].

dzięki zmianom temperatury ciała, w okolicach czoła na linii włosów lub na zewnętrznej część dłoni. Dane na biochipie są możliwe do odczytania za pomocą specjalnego skanera. Biochip zawiera też nadajnik GPS, dzięki któremu może być zlokalizowany przez satelitę. W ten sposób można w dowolnej chwili ustalić położenie każdego nosiciela na kuli ziemskiej[983].

Istnieje już cały system, tzw. *Digital Angel* (Cyfrowy Anioł), mogący pomieścić kody identyfikacyjne 34 miliardów ludzi[984]. „Pierwotnie wynalazek, nad którym pracowano od 1968 r., służyć miał wyłącznie celom medycznym. Chodziło o to, by na przykład lekarz, który przyjeżdża na miejsce wypadku i zastaje nieprzytomnego człowieka, mógł jak najszybciej poznać jego grupę krwi, przebyte dotychczas choroby i inne dane potrzebne do natychmiastowej interwencji. (…) Po raz pierwszy na wielką skalę biochipy zastosowano w 1991 r., podczas wojny w Zatoce Perskiej. Mieli je wszczepione pod skórę amerykańscy żołnierze w czasie operacji „Pustynna Burza". Dzięki temu informacje o ruchach własnych wojsk (a nawet pojedynczych żołnierzy) docierały do sztabu nie z opóźnieniem, lecz w czasie rzeczywistym."[985]. Współczesne badania idą jeszcze dalej, proponując chip w mózgu, implant, który zagwarantuje bezpośredni dostęp do Internetu.

Wszelkie systemy nowoczesnych zabezpieczeń, jak choćby podpis elektroniczny stosowane przez rządy i instytucje państwowe oprócz oczywistych form bezpie-

---

[983] *Chip RFID. Tak kontrolują dzieci i pracowników,* (online), http://www.newsfromtheworld.pl/chip-rfid-tak-kontroluja-dzieci-i-pracownikow#more-106, [03.09.20013]. „Znakowanie pracowników rozpoczęła firma CityWatcher.com. Tam ich ciała działają obecnie jako karty wstępu do zastrzeżonych pomieszczeń. Wystarczy podejść do drzwi i przyłożyć rękę do czytnika. Tylko tak oznakowani pracownicy mają dostęp do tajnych danych.(…) Do znakowania ludzi przymierzał się także IBM. W ramach projektu Smarter Planet najpierw chciał wprowadzić inteligentne billboardy z chipami RFID, które monitorowałyby przechodniów. Później – wykorzystać je w miejscach wysokiego ryzyka. Zwłaszcza takich, jak hale produkcyjne, rafinerie, kopalnie. Chipy miałyby ułatwić ewakuację i odnajdywanie zaginionych pracowników. Na całym świecie powstają też plany znakowania dzieci, które można byłoby zlokalizować w przypadku zaginięcia. – W Japonii już od kilku lat są szkoły, w których dzieci noszą bransoletki RFID".

[984] Por. G. Górny, *Rewolucja biochipowa,* (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XK/rewolucja_biochipowa.html, [11.09.2013].

[985] Tamże. „W Tucson w stanie Arizona przeforsowano program o nazwie *Kid Scan*, w ramach którego wszystkim dzieciom w wieku szkolnym wszczepiane będą biochipy. Umożliwi to odnalezienie każdego dziecka, gdyby zaginęło, zostało porwane lub uciekło z domu. Coraz częściej mówi się też o tym, że biochip zastąpi nie tylko dowód osobisty, lecz również kartę kredytową.<Wykazano, że przy pomocy biochipa można powodować wzrost stężenia adrenaliny we krwi. Można też wysyłać lub odbierać sygnały z pojedynczej komórki nerwowej. Umożliwi to w zupełnie nowy sposób kontrolę nad organizmem. Może on zostać użyty do wywołania wewnętrznego szoku, zmiany zachowania, pobudzenia lub wielu innych zastosowań, jednych dobrych, jednych wątpliwych, drugich złych>. (…) <Niska częstotliwość, na jakiej działa biosensor, powoduje, że człowiek staje się sam anteną. Poprzez zwiększenie lub zmniejszenie częstotliwości fal można podnosić lub obniżyć poziom adrenaliny w organizmie, manipulując samopoczuciem człowieka. Można go uspokoić lub rozdrażnić>. (…) Twórca technologii Carl Sanders twierdzi, że biochip stwarza duże możliwości manipulowania reakcjami ludzi, gdyż częstotliwość, na której pracuje urządzenie, ma duży wpływ na zachowanie człowieka".

czeństwa niosą także zagrożenia inwigilacji dostępu elektronicznego, a nawet kontroli treści zabezpieczanych technologicznie. Dla wielu firm, szczególnie z branży marketingowej – agencje reklamowe, producenci oprogramowania, właściciele portali i wyszukiwarek internetowych, takich jak *Microsoft, netskyper, radiate, dubble clik, Real Digital impact*, bardzo cenne są prywatne adresy IP. Śledzą oni nasze zainteresowania, zawartości rejestrów i pamięci przeglądarek. Firmy marketingowe w szczególny sposób interesują się tym, co kupujemy w sieci, za ile, czego tam szukamy, kiedy, w jakich godzinach odbieramy pocztę elektroniczną, jakie pliki ściągamy z sieci, w jakim banku mamy konta, jakiej jesteśmy płci, jakiego wyznania, interesują ich także preferencje seksualne. Dzięki tym danym mogą przygotować kampanię reklamową dostosowaną do naszych potrzeb[986].

Systemy i programy monitorujące prywatność w cyberprzestrzeni posiadają niezwykłe możliwości. Są niewykrywalne, a dane, które uzyskują powodują, że operator może pozyskać praktycznie wszystkie informacje dotyczące treści przeglądanych witryn oraz pracy na komputerach i mobilnych urządzeniach osobistych. Programy takie jak *Spector* „mają za zadanie śledzić każdy ruch użytkownika i przesłać ich zapis pod wskazany adres internetowy. Dodatkową zaletą *Spectora* oraz programów do niego podobnych jest to, że są one praktycznie niewykrywalne. O ich pracy wie tylko ich nabywca, gdyż nie powodują one zakłóceń normalnej pracy komputera, a ponadto nie widnieją w spisie programów podsłuchiwanego użytkownika”[987].

3.3.3.3. Nadużycia w kontroli, monitoringu i administracji cyberprzestrzenią

W wielu krajach pod pretekstem walki z przestępczością zorganizowaną, terroryzmem czy przestępczością gospodarczą, służby specjalne posiadają szerokie uprawnienia do stosowania kontroli treści, korespondencji, w tym treści poczty elektronicznej, przesyłanych dokumentacji, a także treści rozmów przez urządzenia mobilne, jak telefonia komórkowa, treści informacji tekstowych, tzw. sms-ów, czy wreszcie sprawdzania i dostępu do billingów, a co za tym idzie, adresatów i rozmówców w cyberprzestrzeni. „Wiele firm zajmuje się zbieraniem danych osobowych bez wiedzy zainteresowanych. Poza tym rządy niektórych krajów prowadzą praktykę monitoringu, która ma na celu sprawdzanie treści listów i wiadomości elektronicznych, które zostały wysłane bądź odebrane przez obywateli danego kraju. Niektóre kraje surowo karzą każdego obywate-

[986] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt.
[987] A. Mania, *Prywatność w Internecie*, dz. cyt.

la, który przesłał treści obrażające obowiązujący ustrój lub głoszące hasła sprzeczne z konstytucją. Inne kraje monitorują swoich mieszkańców, aby zapobiec ewentualnym aktom terrorystycznym i przestępstwom”[988].

Na mniejszą skalę, ale częściej, monitoruje się i inwigiluje pracowników w poszczególnych firmach, coraz częściej stosując nowoczesne środki typu: specjalne programy[989] i urządzenia służące do gromadzenia informacji o pracowniku, daleko wykraczające po za jego czas pracy i wykonywane usługi[990]. Pracodawcy na całym świecie coraz częściej monitorują swoich pracowników, uważając, że jest to skuteczny i wiarygodny sposób sprawdzenia lojalności, uczciwości i wykonywania rzetelnie i uczciwie powierzonej im pracy[991]. Kontrola i monitoring pracownika w wielu firmach sięga bardzo daleko, aż do analizy stanu zdrowia, przebytych chorób, informacji o leczeniu.

---

[988] Tamże.

[989] M. Zadrożny, *Kontrola dostępu pracownika do Internetu,* (online), http://www.firma.egospodarka.pl/83095,Kontrola-dostepu-pracownika-do-Internetu,1,47,1.html, [11.09.2013], „Monitorowaniu korzystania z sieci przez pracownika służą specjalne programy. Programy te potrafią archiwizować historię pracy na danym komputerze, umożliwiają podgląd ekranu poszczególnych stanowisk pracy, przegląd i zapis historii pracy, kontrolę Internetu w tym blokowanie poszczególnych programów i stron internetowych, analizy wydajności pracowników, kontrolę oprogramowania oraz narzędzia do komunikacji z pracownikiem itp.”.

[990] Zob. *Prawo pracownika do prywatności a monitoring w miejscu pracy,* (online), http://www.hrk.pl/pl/home/moja_kariera/prawo_pracy/Prawo_pracownika_do_prywatno%C5%9Bci_a_monitoring_w_miejscu_pracy.aspx, [09.09.2013]. „Zgodnie przyjmuje się, iż monitoring pracowników oznacza czynności podjęte w celu gromadzenia informacji o pracownikach poprzez poddanie ich obserwacji bezpośredniej lub za pośrednictwem środków elektronicznych. Monitoring można podzielić na proaktywny i reaktywny. Monitoring proaktywny ma na celu ocenę wydajności pracownika, ma więc charakter prewencyjny, monitoring reaktywny zaś podejmowany jest po uzyskaniu przez pracodawcę informacji o niewłaściwym zachowaniu pracownika. Wyróżniamy także monitoring systematyczny, ciągły, polegający na tym, że pracodawca monitoruje wszystkich pracowników, lub poszczególne ich zespoły i monitoring incydentalny, wprowadzany przez pracodawcę na skutek wystąpienia szczególnych okoliczności (np. zainstalowanie kamery w pomieszczeniu w związku z podejrzeniem popełnianie kradzieży przez pracowników). Można mówić o monitoringu jawnym i ukrytym. Monitoring prowadzi do zbierania danych o pracownikach i z tego powodu mieści się w ogólnym pojęciu ochrony danych osobowych. Do najważniejszych form monitoringu można zaliczyć: podsłuch przekazu informacji, sprawdzanie wykazu połączeń telefonicznych, kontrolowanie odwiedzanych stron internetowych, kontrola poczty elektronicznej, monitorowanie za pomocą kamer, lokalizacja pracowników”.

[991] Por. K. Folga, *Jak monitorować działania pracowników w sieci*?, (online), http://www.networld.pl/news/368577/Jak.monitorowac.dzialania.pracownikow.w.sieci.html, [02.09.2013]. „Pracownik ma prawo do prywatności wynikające z obowiązującego prawa pracy oraz kodeksu cywilnego, z drugiej jednak strony pracodawca ma prawo do kontrolowania wykonywanej przez pracownika pracy, a w szczególności rozmów telefonicznych, wykorzystywania sprzętu komputerowego oraz sieci teleinformatycznej. Aby wszystko odbywało się zgodnie z prawem, pracownik musi zostać poinformowany o możliwości przeprowadzania kontroli jeszcze przed podjęciem tych czynności. Pracodawcy wolno sprawdzać i rejestrować strony internetowe, które odwiedza pracownik. Nie może jednak rejestrować i wykorzystywać danych wprowadzanych przez pracownika np. przy dostępie do kont bankowych czy portali internetowych. Pracodawca może sprawdzać przepływ służbowej poczty e-mail oraz zapisu kontaktów za pomocą komunikatorów internetowych. Nie jest już jednak oczywista kwestia uprawnień do przeglądania zawartości poczty oraz treści rozmów. W razie wykorzystania służbowej skrzynki do prywatnej korespondencji, pracodawca nie ma prawa do przetwarzania treści wiadomości pocztowych”.

Sprawdzane są dane dotyczące rodziny, bliskich i przyjaciół, badana jest także często przeszłość samego pracownika[992].

Liczne firmy i korporacje stosują monitoring automatyczny, który dzięki odpowiednim urządzeniom i oprogramowaniu nie wymaga obsługi. Stosuje się go najczęściej do badania efektywności pracy wobec pracujących z użyciem komputera i sieci. Zapisywane są dane dotyczące oprogramowania wykorzystanego w pracy, odwiedzanych stron, czasu odwiedzin. System monitorujący – z języka angielskiego *snooping program* – wszędobylski, wścibski program może udzielić pracodawcy informacji na bieżąco, ten z kolei może kontrolować pracę wszystkich urządzeń i systemów. Sprawdzanie w ten sposób pracowników budzi poważne zastrzeżenia obrońców prywatności[993]. Przeciwnicy takich praktyk uważają, że naruszają one podstawowe normy etyczne[994]. Monitoring może spowodować, że pracodawca będzie miał dostęp do prywatnej korespondencji pracownika i może dowiedzieć się o szczegółach z jego życia prywatnego[995]. Mogą to być dane wrażliwe, informacje na temat życia seksualnego lub dane medyczne[996].

---

[992] Por. D. Karkowska, *Monitorowanie pacjentów stanowi naruszenie prawa do prywatności*, (online), http://www.zdrowie.abc.com.pl/czytaj/-/artykul/monitorowanie-pacjentow-stanowi-naruszenie-prawa-do-prywatnosci, [06.09.2013].

[993] Por. A. M. Sierpińska, *Kontrola e-maili: czy pracodawca musi mieć zgodę*?, (online), http://www.prawo.egospodarka.pl/27541,Kontrola-e-maili-czy-pracodawca-musi-miec-zgode,1,34,3.html, [03.09.2013]. „Pracodawca obowiązany jest szanować godność i inne dobra osobiste pracownika. Zalicza się do nich m.in. korespondencję, czy rozmowy telefoniczne. Niestety około 67% pracodawców w Polsce kontroluje korespondencje elektroniczną swoich pracowników. Co prawda nie mamy sprecyzowanych przepisów dotyczących monitorowania lecz pracodawcy powinni zawiadamiać pracowników o rewizji ich korespondencji elektronicznej".

[994] *Narzędzia do monitorowania aktywność pracowników w świetle prawa pracy i ochrony danych osobowych*, (online), http://www.itlaw.pl/?q=content/narz%C4%99dzia-do-monitorowania-aktywno%C5%9Bci-pracownik%C3%B3w-w-%C5%9Bwietle-prawa-pracy-i-ochrony-danych-oso, [03.09.2013]. „Obowiązek wcześniejszego poinformowania pracowników o stosowanych systemach kontroli przy użyciu specjalnego oprogramowania monitorującego wynika też wprost z przepisów prawa pracy. Zgodnie z Załącznikiem (pkt 10 e) do Rozporządzenia Ministra Pracy i Polityki Socjalnej z dnia 1 grudnia 1998 r. przy projektowaniu, doborze i modernizacji oprogramowania pracodawca powinien uwzględniać, że bez wiedzy pracownika nie można dokonywać kontroli jakościowej i ilościowej jego pracy. A zatem zainstalowanie bez wiedzy pracownika oprogramowania monitorującego aktywność pracownika będzie naruszaniem przepisów prawa pracy".

[995] Por. B. Szkodzin, *E-mail pod kontrolą,* (online), http://www.egospodarka.pl/4473,E-mail-pod-kontrola,1,39,1.html, [02.09.2013]. „Jak wynika z najnowszego sondażu, przeprowadzonego na zlecenie Hitachi Data Systems, nowe przepisy o odpowiedzialności firm zmuszają je do bardziej rygorystycznego podejścia w kwestii rejestracji i monitorowania poczty elektronicznej pracowników oraz korzystania przez nich z systemu natychmiastowego przesyłania wiadomości (instant messaging – IM). Z badania, którym objęto duże i średnie przedsiębiorstwa w regionie EMEA*, wynika, że ponad połowa firm (56%) regularnie monitoruje wiadomości e-mail swoich pracowników, a jeszcze więcej (61%) archiwizuje centralnie wszystkie przesyłki poczty elektronicznej. W Polsce aż 67% przedsiębiorstw regularnie monitoruje pocztę elektroniczną swoich pracowników i 7 na 10 firm (70%) archiwizuje wszystkie przesyłki. Jednocześnie ponad jedna trzecia firm (36%) aktywnie monitoruje komunikację w systemie IM, a znaczna ich większość (68%) wydała jasne wytyczne dla pracowników, dotyczące używania poczty elektronicznej oraz systemu IM".

[996] Por. A. Mania, *Prywatność w Internecie*, dz. cyt.

Inwigilacja pracowników firm i korporacji przebiega często poza pracą. Wyspecjalizowane komórki zajmują się zbieraniem informacji o pracowniku doprowadzając do cenzury wypowiedzi i zamieszczanych treści na portalach społecznościowych, czy nawet informacji prywatnych[997]. Współcześnie w dobie ekshibicjonizmu internetowego prawie wszyscy posiadają konta na popularnych na całym świecie portalach społecznościowych takich jak *Facebook* czy *GoldenLine*, niestety zamieszczane tam informacje prywatne mogą stać się źródłem informacji dla przyszłego lub obecnego pracodawcy. Jednocześnie pracownik przez nieostrożne zarządzanie swoim kontem na portalach społecznościowych, łatwo może stracić wymarzoną pracę, czasem wystarczy tylko zamieszczenie niefortunnego wpisu, komentarza dotyczącego firmy lub pracodawcy, zdjęcia[998].

Dotyczy to także sprzętu, na którym wykonuje się zadania w biurze. Pracodawca często nakazuje blokadę programową, czy sprzętową, w celu wyeliminowania korzystania z portali społecznościowych, prywatnej korespondencji, przeglądania portali informacyjnych, czy tych z treściami rozrywkowymi i pornograficznymi[999]. Najczęściej monitoringowi podlegają rozmowy telefoniczne lub prowadzone za pomocą komunikatorów oraz poczta elektroniczna, w biurach stosuje się także kamery nagrywające przebieg czynności pracownika. Obecnie popularne są systemy nadzoru za pomocą urządzeń GPS instalowanych w samochodach służbowych, pozwalają one określić wszystkie interesujące pracodawcę parametry dotyczące podróży[1000].

3.3.3.4. Manipulacja informacjami – *hacking*

Częstym zjawiskiem w cyberprzestrzeni jest manipulacja informacjami, różnego rodzaju wywieranie wpływu na przesył i dane w obrębie określonych zasobów serwerów, portali. Nielegalnego dostępu próbują dokonywać osoby w różnym stopniu zna-

---

997 *Firmy szpiegują pracowników,* (online), http://www.egospodarka.pl/9300,Firmy-szpieguja-pracownikow,1,39,1.html, [10.09.2013]. „Aż 63% amerykańskich korporacji zatrudnia lub planuje zatrudnić osoby zajmujące się analizą elektronicznej korespondencji swoich pracowników. Obecnie już 36,1% firm zatrudniających powyżej 1 tys. osób rutynowo czyta e-maile personelu. Zresztą im większa firma, tym popularniejsza inwigilacja zatrudnionych – wśród przedsiębiorstw zatrudniających powyżej 20 tys. osób, korespondencję kontroluje już 40%, a kolejnych 32% planuje to w najbliższej przyszłości".

998 Por. M. Zadrożny, *Prywatność pracownika a kontrola pracodawcy*, (online), http://news.time4men.pl/prawo/prywatnosc-pracownika-a-kontrola-pracodawcy, [08.09.2013].

999 Por. R. Mazurowska, *Złodzieje prywatności,* (online), http://repka.pl/psychologia/samorozwoj-i-kariera/zlodzieje-prywatnosci/, [12.09.2013].

1000 Por. *Kontrola pracowników przy użyciu GPS. Co wolno?* (online), http://prawo.money.pl/aktualnosci/wiadomosci/artykul/kontrola;pracownikow;przy;uzyciu;gps;co;wolno,23,0,1133591.html#, [12.09.2013].

jący się na technologii cyfrowej oraz dostępnym oprogramowaniu, nierzadko tworząc także swoje hakujące i szpiegujące oprogramowanie. Mówi się w tym przypadku o tzw. *hackerach*[1001], a ich działania określa się terminem *hacking*[1002]. „*Hacking* (hackerzy, intruzi), czyli inaczej wszelkie działania mające charakter włamania poprzez istniejące luki w programach i brak zabezpieczeń. *Hackerów* klasyfikuje się w pięciu kategoriach: nowicjusze (nieprzewidywalni), analitycy-badacze (nie szkodzą, ale mają jakieś cele); turyści (łamią dla przygody); wandale (szkodzą i niszczą); złodzieje (kradną). Na tego typu ataki narażone są przede wszystkim: bazy informacji, bazy danych, systemy operacyjne, oprogramowanie. Coraz częściej hackerzy włamują się do komputerów indywidualnych, małych serwerów i sieci, ze względu na ich mniejsze zabezpieczenia"[1003].

Niestety każdy podłączony do sieci komputer może stać się celem ataku włamywaczy. Jednak często sami użytkownicy dostarczają możliwości włamania się na własny komputer, czy konta na serwerach, przeglądając podejrzane lub już zawirusowane strony oraz instalując niebezpieczne i niesprawdzone pliki[1004]. Należą do nich aplety *Javy* i tzw. kontrolki *ActiveX* są to programy samoinstalujące się podczas pracy na naszym komputerze, różnego rodzaju skrypty, ułatwiające poruszanie się po portalach np. *cookies* wykorzystane do zbierania informacji oraz podpinanie określonego spamu lub programów wirusowych[1005].

Zjawisko określane jako *haktywizm,* polega na manipulacji informacjami w celach np. politycznych czy ideologicznych, których coraz więcej w przestrzeni cyfrowej. Polegają one na modyfikowaniu zawartości stron www, na ich podmianie[1006] lub też, w szerszym rozumieniu, na użyciu środków zakłóceń elektronicznych przeciwko wrogim witrynom, czyli na kasowaniu albo podmianie danych, ale też na atakowaniu wirusami i zablokowaniu poprzez atak DoS[1007].

Hakowanie w infrastrukturze cyfrowej to przede wszystkim forma oszustwa, manipulacja danymi dostępnymi w komputerach podłączonych do sieci, polega najczę-

---

[1001] *Zagrożenia internetowe*, dz. cyt. „*Hakerów/Crackerów*, ze względu na stosowaną etykę, dzieli się na: *Black hat* – działających na granicy, bądź poza granicami prawa, znalezionych błędów/luk w oprogramowaniu nie publikują, bądź wykorzystują w nielegalny sposób. *White hat* – osoby działające legalnie bądź starające się nie wyrządzać szkód. Wykryte prze siebie błędy/dziury podają w formie łatwej do załatania dla autorów oprogramowania, lecz trudnej do wykorzystania w celu zaszkodzenia komuś. *Grey hat – Hakerzy/Crackerzy*, którzy przyjmują metody działania obu wymienionych wyżej grup".

[1002] Zob. M. Terlikowski, *Współczesne zagrożenia bezpieczeństwa państw,* (online), www.pism.pl/files/?id_plik=2925, [11.09.2013].

[1003] M. Drożdż, *Internet wyzwaniem dla duchowości*, dz. cyt.

[1004] Zob. *Hacking,* (online), http://www.grzegorz.net/articles/index.php?id=hacking, [12.09.2013].

[1005] Por. Tamże.

[1006] Por. *Cyberterroryzm,* dz. cyt., s. 12.

[1007] Por. *Cyberterrorisme: l'arme absolue sur Internet,* (online), http://cyberpolice.overblog.com/article-16029.html, [20.09.2013].

ściej na wykorzystaniu lub kradzieży danych o aktywach firmy, dochodzi także często do przelania środków finansowych z rachunków bankowych oraz wykorzystania cudzych kart kredytowych. Podobny sposób może dojść do wyłudzenia pieniędzy i określonych towarów, manipulacji oprogramowaniem, *phishingu*, sabotażu oraz cyberterroryzmu[1008].

Działaniami hackerskimi o charakterze terrorystycznym zagrożone są infrastruktury komunikacyjne uzależnione od cyberprzestrzeni, szczególnie ważne i chronione jak: masowa komunikacja lotnicza i naziemna, ochrona zdrowia, energetyka, obronność i porządek publiczny. Odmianą działań hackerskich jest *haktywizm* polega on na włamywaniu się i sabotażu systemów komputerowych należących do rządu lub innej organizacji za pomocą cyberprzestrzeni, jako sposób protestu politycznego[1009]. Jeszcze inną bardzo niebezpieczną formą działań przestępczych w cyberprzestrzeni jest tzw. *Botnet*. „Jest to rodzaj (robaka), wymagający tworzenia nowych szkodliwych programów, gdyż do podtrzymywania istnienia botnetów konieczne jest ciągłe rotowanie szkodników oraz maszyn zombie. Jego ciągła modyfikacja stanowi o stałej aktualności zagrożenia”[1010].

3.3.3.5. Przestępstwa teleinformacyjne

Technologia cyfrowa oprócz oczywistych dobrodziejstw, umożliwia także funkcjonowanie w niej przestępczości na niespotykaną dotychczas globalną skalę. Przestępstwa tradycyjne zostały wprowadzone w cyberprzestrzeń przede wszystkim dzięki łatwemu dostępowi urządzeń cyfrowych oraz ograniczonej kontroli cyfrowej przestrze-

---

[1008] Por. R. Koszut, *Kwestie sporne na tle wykładni przestępstwa hakingu,* (online), http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kwestie_sporne_na_tle_wykla.pdf, s. 10-11, [12.09.2013]. „Element podstępu występuje także w podszywaniu (*spoofing*), jednej z częściej wykorzystywanych metod ataków na systemy komputerowe za pośrednictwem sieci. Istnieje wiele rodzajów *spoofingu*: IP *spoofing*, DNS *spoofing*, aż do obecnie coraz częstszego www *spoofingu*. Metoda ta polega na podszyciu się pod inny komputer w sieci, czyli wysłaniu sfałszowanych pakietów do danej maszyny, lub do przejęcia całej sesji użytkownika i wykonaniu swoich komend (*session hijacking*). Www spoofing polega na podmienieniu całego serwera www albo takiej zmianie, aby każde odwołanie przychodziło do fałszywego serwera”.

[1009] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt., s. 13. „*Haktywizm* – manifestacje o charakterze propagandowo-politycznym – modyfikowanie zawartości stron www, ich podmiana, masowe <odwiedziny> serwerów w celu ich przeciążenia, ataki blokujące lub spowalniające pracę systemów. Ma to wyłącznie wymiar symboliczny – bez skutków rzeczywistych – jedynie w rzeczywistości wirtualnej”.

[1010] R. Łukasiewicz, *Zasady działania w cyberprzestrzeni, edukacja i bezpieczeństwo sieci,* dz. cyt., s. 5-6. „Do sabotażu można także zaliczyć: a. Wirusy komputerowe, b. Programy-robaki, c. Bomby logiczne, d. Naruszanie praw autorskich – dużą rolę odgrywają tutaj sieci P2P, w których uczestniczy duży procent młodzieży, e. Rozpowszechnianie pornografii, f. Rozpowszechnianie zakazanych treści”.

ni. Pomysłowość i prześciganie się przestępców w działaniach przestępczych powoduje, że ciągle powstają nowe formy cyberprzestępczości[1011].

Przestępstwa teleinformatyczne możemy sklasyfikować w kilkunastu kategoriach: włamania do komputerów, które charakteryzują się kradzieżą własności intelektualnej i materialnej; oszustwa i wyłudzenia, piractwo, kradzież materiałów podlegających ochronie prawa autorskiego; wszelkie działania, które mają za zadanie uszkodzenie infrastruktury i sprzętu komputerowego; uszkodzenia plików należących do innych użytkowników, niszczenie informacji, ingerencja w treści wysyłane i zapisywane na kontach e-mailowych i portali społecznościowych; upowszechnianie treści i programów niepożądanych, takich jak: wirusy; kontakty pedofilskie, szerzenie treści rasistowskich, szkodliwych poglądów i ideologii, cyberterroryzm, narażanie nieletnich na kontakt z treściami szkodliwymi i odrażającymi tj. pornografia; przemoc, *hacking*, podsłuch, sabotaż, podglądanie innych użytkowników sieci, *phishing*, nieuczciwa konkurencja, *cybersquatting*, kontakty zorganizowanych grup przestępczych, handel materiałami i towarami zakazanymi przez prawo, instrukcje produkcji broni, materiałów wybuchowych, handel narkotykami, itp.[1012].

Jak zaznacza Jerzy Wojciech Wójcik, indeksy przestępstw teleinformatycznych ciągle się rozwijają, ponieważ przybywa użytkowników i branż, które korzystają z infrastruktury teleinformatycznej. Autor stworzył katalog działań przestępczych z użyciem nowoczesnych cyberprzestrzeni, wśród nich wymienia: różne formy usług finansowych online, jak: „zakup akcji, propozycje udziału w wirtualnym hazardzie, czy za-

---

[1011] Por. G. Ocytko, *Internet jako źródło zagrożeń i konfliktów*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/451-457.pdf, s. 454-455, [12.09.2013]. „Przykładowe metody wykorzystywane przez przestępców internetowych: Sklepy internetowe. Założenie sklepu internetowego, by wyłudzić numer karty kredytowej. Może to być rzeczywiste założenie takiego sklepu, bądź też tylko zamieszczenie witryny internetowej bez żadnego istniejącego sklepu – struktury sprzedaży. Sprzedaż programów komputerowych. Nielegalna sprzedaż programów – piractwo. Oczywiście problem płatności stanowi odrębne zagadnienie. Aukcje internetowe. Często są one miejscem nieuczciwej sprzedaży, wyłudzenia, itp. Obraza uczuć. Może to być napastowanie, obraza uczuć religijnych, lobbing, zastraszanie, itp. Blokowanie pracy serwerów. Wysyłanie ogromnej ilości poczty do jednego serwera, zwłaszcza z kilku adresów i/lub kilku różnych numerów IP. Przy czym można tego dokonać często z użyciem bardzo prostego sprzętu, a używanie „miękkiego łącza" – bez stałego numeru IP – tylko ułatwia sprawę. Atak medialny – szkalowanie. Francuska firma Belvedere padła ofiarą konkurencji, która podawała na specjalnie założonej stronie internetowej nieprawdziwe dane z działalności i funkcjonowania spółki Belvedere. W wyniku tego procesu akcje spółki spadły o kilkadziesiąt procent. Pranie brudnych pieniędzy. Transfer majątku (pochodzącego nie tylko z przestępstw) do innych krajów – rajów podatkowych, itp. Namawianie do popełnienia przestępstwa. W Internecie można znaleźć zarówno przepis kucharski, jak również przepis na konstrukcję bomby domowej roboty, opis hodowli i konstrukcji plantacji roślin narkotycznych, itp. Rozpowszechnianie treści pornograficznych, pedofilii, itp. Komunikacja organizacji przestępczych. Internet jest doskonałym środkiem łączności dla różnego rodzaju grup przestępczych oraz organizacji, których działalność jest szkodliwa społecznie".

[1012] Por. A. Maksymowicz, *Patologie w Internecie a problem cenzury*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/493-497.pdf, s. 493, [11.09.2013].

proszenia do wirtualnych kasyn gry, oszustwa nigeryjskie, pranie pieniędzy w formie cyberprania – *cyberlaundering*, (…) pedofilia i twarda pornografia, nieuczciwa konkurencja i szpiegostwo gospodarcze, nielegalny handel gatunkami ginącymi lub zagrożonymi wyginięciem; zakup lekarstw bez recepty z zagranicy, które są zabronione w innym państwie, lub które nie przeszły całej procedury dopuszczenia do sprzedaży; nielegalny handel antykami, dziełami sztuki itp., (…) handel żywym towarem – Internet jest wykorzystywany do przyciągnięcia potencjalnych ofiar ofertami pracy za granicą, itp."[1013].

3.3.4. Zagrożenia w wymiarze społecznym i globalnym

Zagrożenia i agresja związana z cyberprzestrzenią przyjmuje współcześnie rozmiar globalny, często obejmując społeczeństwa mocno uprzemysłowione i pokryte infrastrukturą teleinformatyczną. Wśród zagrożeń globalnych szczególnie niebezpiecznych znajdują się działania określane jako terrorystyczne z wykorzystaniem najnowszych osiągnięć technologicznych. Wrogie ataki nazywane cyberterroryzmem czy infoteroryzmem, skierowane są najczęściej na newralgiczne sektory działalności państwa jak: bezpieczeństwo i zdrowie publiczne, energetyka i komunikacja, bankowość, agencje rządowe, itp. Różne formy realizacji i systemy ataku technologicznego czy programowego, mają zdestabilizować i osłabić dane państwo lub jego istotną infrastrukturę centralną. „Mając na względzie aspekty codziennych przedsięwzięć we współczesnych realiach nie możemy zapominać o rozpoznanych dotychczas atakach na serwery rządowe, wojskowe, bankowe, placówek naukowych, a także komputery osobiste. Dochodzi wówczas najczęściej do ich blokady, zawirusowania, kradzieży cennych informacji o charakterze strategicznym, ekonomicznym, marketingowym, a ostatnio także o charakterze politycznym. Wiele z nich jest istotnych z punktu widzenia zbierania informacji w ramach szpiegostwa gospodarczego czy nieuczciwej konkurencji, a jeszcze inne mogą mieć charakter terroru cybernetycznego"[1014].

3.3.4.1. Nadużycia kontroli systemowej: cenzura, restrykcyjne prawo

Łatwość dostępu do technologii cyfrowych powoduje, że wiele sfer życia realnego przenosi się na tzw. formy zanurzenia w cyberprzestrzeni. Przestępstwa popełnia-

[1013] J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, dz. cyt., s. 12.
[1014] Tamże, s. 16.

ne za pomocą technologii cyfrowych są w głównej mierze odbiciem takich czynów popełnianych w rzeczywistości. Chociaż należy wymienić również i takie patologiczne działania, które narodziły się dopiero w sieci, jak choćby włamania komputerowe, wirusy[1015].

Łamanie wolności poruszania się i działania w cyberprzestrzeni dla jednych jest formą krzywdy czy zniewoleniem, dla innych urzeczywistnieniem wolności i demokracji. Zatem konieczne jest stosowanie reguł i zasad promujących sprawiedliwość w dostępie do technologii cyfrowych i przestrzeganie tych norm przez wszystkich uczestników cyberprzestrzeni. Skala i powaga oraz wielość przestępstw określanych jako cyberprzestrzenne powoduje, że wiele rządów wprowadza normy prawne, zakazy, nakazy, a nawet ingeruje w nieograniczoną wydawałoby się cyberprzestrzenną wolność. W skrajnych przypadkach może przybrać to formę cenzury co do treści lub uczestnictwa osób i całych społeczeństw w sieci[1016].

W krajach rozwiniętych takich jak USA, od niedawna także w Unii Europejskiej, istnieją systemy kontroli i monitoringu treści przesyłanych danych w cyberprzestrzeni. Niektóre kraje, takie jak Rosja, bardzo mocno kontrolują internautów i korzystających z technologii cyfrowych, a także zobowiązują operatorów i dostawców Internetu do przekazywania wszystkich danych służbom państwowym, często poza kontrolą sądu[1017]. Szacuje się, że rządy ponad dziewięćdziesięciu krajów kontrolują, podsłuchują i monitorują elektronicznie przedstawicieli partii opozycyjnych, dziennikarzy, obrońców praw człowieka, organizacji związkowych, przedstawicieli różnych religii. Jednym z krajów, w którym szczególnie mocno dochodzi do ingerencji i kontroli państwa wobec obywateli są Chiny, gdzie od kilkunastu lat funkcjonują przepisy zabraniające udzielania jakichkolwiek informacji podważających konstytucję, czy zagrażających bezpieczeństwu i jedności państwa. Przewidziano kary za propagowanie religii innej niż uznawana przez władze komunistyczne, przesyłanie zakazanych informacji i wiadomo-

[1015] Por. A. Maksymowicz, *Patologie w Internecie a problem cenzury*, dz. cyt., s. 493.

[1016] Zob. P. Kościelniak, *Wirus państwowy*, (online), http://www.rp.pl/artykul/932191.html?print=tak&p=0, [11.09.2013]. „Szpiegowskie oprogramowanie stworzone w celu łapania przestępców jest używane do namierzania przeciwników politycznych. To mógłby być scenariusz filmu sensacyjnego. Dwóch młodych inżynierów zamieniło się w detektywów. Szukają dowodów na sprzedaż szpiegowskich programów tajnym służbom w krajach rządzonych przez dyktatorów. Oprogramowanie FinFisher rozprzestrzenia się jak zwykły wirus komputerowy. Gdy już zainstaluje się w maszynie ofiary, ma możliwość nagrywania rozmów przez komunikatory, robienia zrzutów ekranu, rejestrowania naciśnięć klawiszy. Może uruchomić kamerę i mikrofon wbudowane w laptopa i podsłuchiwać, co się dzieje w pobliżu. Program jest bardzo wyrafinowany – unika wykrycia przez najpopularniejsze programy antywirusowe. Ma też wersje na wszystkie popularne systemy telefonów komórkowych".

[1017] Zob. A. Maksymowicz, *Patologie w Internecie a problem cenzur*y, dz. cyt., s. 493.

ści za pomocą cyberprzestrzeni. Podobną sytuację z poważnym ograniczeniem lub całkowitym zakazem używania komunikacji elektronicznej spotykamy w krajach arabskich Iraku, Syrii, Libii, czy Arabii Saudyjskiej[1018].

Inaczej ma się sytuacja w krajach demokratycznych. Co prawda korzystanie z cyberprzestrzeni zewnętrznie jest nieograniczone, a nawet, wydawałoby się bez żadnej kontroli ze strony państwa, czy operatorów, jednak okazuje się, że rządy bardzo wielu państw wprowadzają szeroką i szczegółową kontrolę przesyłanych danych. W niektórych krajach wprowadzono przepisy dotyczące monitoringu ruchu w cyberprzestrzeni, za pomocą których operatorzy sieci i infrastruktury telekomunikacyjnej muszą przekazywać kopie danych do urzędów i służb państwowych. Funkcjonujące od wielu lat systemy prawne wprowadziła Wielka Brytania. To tzw. *RIP – Regulation of Investigatory Powers Act*, która nakazuje operatorom i dostawcom przesyłanie kopii danych do najbliższej jednostki policji. Rosja ma tzw. *SORM* i *SORM-2 – System for Operational Research Actions on the Documentary Telecommunication Networks*. Ministerstwo Sprawiedliwości tego kraju zobowiązało dostawców Internetu do przekazywania Rosyjskiej Federalnej Służbie Bezpieczeństwa (FSB), kopii wszystkich informacji przesyłanych z i do cyberprzestrzeni. Stany Zjednoczone dysponują tzw. *Carnivore*. Najczęściej we wszystkich przypadkach do dyspozycji służb trafiają wszystkie dane, zarówno korespondencja podejrzanych o terroryzm, czy popełnienie przestępstw kryminalnych, jak i zwykłych obywateli[1019].

3.3.4.2. Cyberterroryzm

Do najbardziej znanych współcześnie aktów przemocy w zakresie globalnym należy różnego rodzaju terroryzm, który za pomocą nowoczesnych technologii, przenosi się do cyberprzestrzeni. Według współczesnych badaczy „*cyberterroryzm* jest konwergencją cyberprzestrzeni i terroryzmu. Dotyczy nielegalnych ataków i gróźb ataków przeciwko komputerom, sieciom komputerowym i informacjom przechowywanym w nich, by zastraszyć lub wymusić na rządzie lub społeczeństwie polityczne lub społeczne cele”[1020].

[1018] Por. A. Mania, *Prywatność w Internecie*, dz. cyt.
[1019] Tamże.
[1020] J. Kisielnicki, *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji,* dz. cyt., s. 3.

Po zamachach z 11 września 2001 r. na World Trade Center w Nowym Jorku zaczęto zwracać uwagę na problem terroryzmu z wykorzystaniem cyberprzestrzeni i jej zasobów. Do ataków w cyberprzestrzeni należą różne działania od wysyłania pocztą elektroniczną wirusów, po włamywanie się do systemów komputerowych i przejmowanie nad nimi kontroli, co niesie za sobą tragiczne w skutkach konsekwencje. Sieć może służyć także terrorystom do zbierania informacji na temat potencjalnych celów ataków. Mogą oni także swobodnie umieszczać dowolne informacje propagujące określone poglądy, a także wykorzystują strony i portale społecznościowe czy tematyczne do rekrutacji swoich członków lub zamachowców[1021].

Szczególnie atrakcyjnymi obiektami ataku dla cyberterrorystów są tzw. systemy SCADA (*Supervisory Control And Data Aquisition*), czyli tzw. infrastruktura krytyczna. Pod tym określeniem kryją się takie obszary funkcjonowania państwa jak telekomunikacja, system energetyczny, system bankowy i finansowy, produkcja, magazynowanie oraz transport gazu ziemnego i ropy naftowej, transport, system zaopatrzenia w wodę, służby ratownicze itp. Ich zniszczenie lub uszkodzenie może osłabić zdolność obronną oraz bezpieczeństwo ekonomiczne państwa, a ponadto przerwać ciągłość funkcjonowania władzy i służb publicznych[1022]. „Szczególnie groźne mogłyby okazać się ataki dokonane przez (D) DOS (*Distributed Denial of Service*), powodujące zablokowanie podstawowych serwerów DNS i mogące wyłączyć Internet w całości. Miałoby to skutki fatalne dla całych sektorów gospodarki, dla świata nauki itd. Nie można nie wspomnieć o skutkach ataków cyberterrorystycznych na systemy zaopatrzenia w wodę i jej uzdatniania. Chroni je wprawdzie profesjonalnie opracowane i zabezpieczone oprogramowanie oraz ciągły monitoring, ale pokonanie tych przeszkód i zatrucie wody np. nadmiarem chloru wcale nie jest wykluczone”[1023].

Podobnie cyberterroryzm ocenia Solange Ghernaouti-Helie „cyberprzestępczość przyjmuje coraz częściej wymiar cyberterroryzmu, gdyż zasoby informatyczne związane z krytyczną infrastrukturą niezbędną do życia dla jakiegoś kraju są dostępne przez Internet, a właśnie przejęcie kontroli nad owymi krytycznymi infrastrukturami, czyli energią, wodą, transportem, telekomunikacją, bankowością i finansami, służbami

---

[1021] Por. J. Bednarek, *Edukacyjne aspekty manipulacji w cyberprzestrzeni*, [w:] *Manipulacja-media-edukacja*, B. Siemieniecki (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2007, s. 365.

[1022] Por. J. Kisielnicki, *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, (online), http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberrteroryzm/Kisielnicki_art.pdf. s., 3, [12.09.2013].

[1023] B. Hołyst, *Cyberterroryzm*, (online), www.zabezpiecznia.com.pl/ochrona-informacji/cyberterroryzm, [15.09.2013].

medycznymi, instytucjami rządowymi, jest celem cyberterrorystów”[1024]. Jedną z najgroźniejszych współcześnie metod ataku w cyberprzestrzeni jest tzw. *swarming attack*, w którym dochodzi do jednoczesnego uderzenia w cele konwencjonalnie i cyberprzestrzenne wymierzonego w infrastrukturę[1025].

W Polsce zaczęto poważnie traktować zjawisko cyberterroryzmu dopiero z początkiem XXI wieku. Tematyką zajmują się uczelnie wyższe i agendy rządowe[1026]. Współcześnie istnieją dwa istotne dokumenty – Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni RP na lata 2011-2016[1027] oraz Polityka ochrony cyberprzestrzeni Rzeczypospolitej Polskiej[1028]. Stanowią one podstawę realizacji procesu ochrony cyberprzestrzeni RP oraz opracowywania przepisów prawnych w tym zakresie. Dokumenty stanowią postanowienia i propozycje działań prawnych, organizacyjnych, technicznych oraz edukacyjnych w celu zapobiegania i ograniczania możliwości zaistnienia działań terrorystycznych za pomocą najnowszych technologii informacyjnych. Bezpieczeństwo antyterrorystyczne i ochrona cyberprzestrzeni RP jest priorytetowym celem wszelkich działań agend rządowych i wojskowych, wchodzących w ogólny system bezpieczeństwa państwa[1029].

3.3.4.3. Infoterroryzm

Akty terrorystyczne popełniane za pomocą systemów komputerowych, a wymierzonych w życie i zdrowie ludzi, bezpieczeństwo publiczne oraz środowisko naturalne określa się mianem infoterroryzmu[1030]. Współczesne działania cyberterrorystyczne przyjmują różne formy[1031], np. *soft terrorism* „to działania blokujące, niszczące lub

---

[1024] *Cyberterroryzm*, dz. cyt., s. 11.

[1025] Por. K. Liedel, *Bezpieczeństwo informacyjne w dobie terrorystycznych i innych zagrożeń bezpieczeństwa narodowego*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Warszawa 2008, s. 41

[1026] Por. tamże.

[1027] Zob. *Rządowy Program Ochrony Cyberprzestrzeni RP na lata 2011-2016*, dz. cyt.

[1028] Zob. *Polityka Ochrony Cyberprzestrzeni Rzeczypospolitej Polskiej*, MAiC, ABW, Warszawa, 2013.

[1029] Por. J. Kowalewski, M. Kowalewski, *Cyberterroryzm szczególnym zagrożeniem bezpieczeństwa państwa*, (online), www.yadda.icm.edu.pl/yadda/element/.../TTI_1-2_2014_Kowalewski.pdf, [20.12.2015].

[1030] Por. K. Rokiciński, *Wymagania w zakresie współpracy cywilno-wojskowej w czasie planowania i przygotowania działań w pasie nadmorskim RP*, II Konferencja „Zarządzanie kryzysowe”, Szczecin 18.06.2004, (online), http://www.environet.eu/pub/pubwis/rura/IIzzk.pdf, s. 228-231, [14.09.2013].

[1031] *Chiny: Cybermilicja pilnuje sieci*, (online), http://swiat.newsweek.pl/chiny--cybermilicja-pilnuje-sieci,83307,1,1.html, [14.09.2013]. „Rządy, korporacje i firmy specjalizujące się w bezpieczeństwie informatycznym na całym świecie oskarżają władze Chin o groźne ataki cybernetyczne. Rząd USA uważa, że Pekin stoi za informatyczną kradzieżą planów bomby neutronowej, włamaniami do poczty elektronicznej ministra obrony USA i wykradanie własności intelektualnej firmom prywatnym. Chiny specjali-

zniekształcające informację przetwarzaną, przechowywaną i przekazywaną w systemach teleinformatycznych, oraz niszczące (obezwładniające) te systemy. W pojęciu tym mieści się także wykorzystywanie systemów teleinformatycznych do dezinformacji, walki psychologicznej itp. Celem ataku jest najczęściej informacja przetwarzana, a nie system jako taki"[1032].

Podobną definicję w swoim artykule podaje Mark Pollitt, określając infoterroryzm jako celowy, motywowany politycznie atak przeciw informacji, systemom komputerowym, programom komputerowym i danym, skierowany przeciw niezaangażowanym w bezpośredni konflikt celom realizowany przez grupy separatystów narodowych lub przez obcych agentów[1033]. Ponadto do działań określanych jako infoterroryzm należy zaliczyć: przeglądanie oraz kradzież informacji przez osobę spoza systemu, zniszczenie twardego dysku, podawanie się za kogoś innego, zainstalowanie złośliwego programu, złamanie haseł, fałszowanie danych, celowe prowadzenie złego zarządzania, używanie innych systemów do stworzenia „złośliwych" programów[1034].

Tomasz Szubrycht zaznacza, że wyróżnić można dwa zasadnicze aspekty infoterroryzmu: gdy celem jest technologia informatyczna; lub kiedy technologia informatyczna jest jedynie narzędziem. W pierwszym przypadku celem ataków terrorystycznych są systemy teleinformatyczne, w których dochodzi do przeprowadzenia sabotażu zarówno elektronicznego, jak i fizycznego. Celem takich działań jest zniszczenie lub uszkodzenie systemów i infrastruktury informatycznej. Efekty ataku uzależnione są najczęściej od wykorzystanej technologii informatycznej oraz charakteru wybranych celów. W kolejnym przypadku dochodzi do działań terrorystycznych, gdy wykorzystywane są narzędzia informatyczne w celu manipulowania, penetracji lub kradzieży danych lub wymuszenie takiego działania systemu, który zakładają infoterroryści[1035].

3.3.4.4. Wojna w cyberprzestrzeni jako nowe zagrożenie globalne

Malcolm Davis zaznacza, że „do trzech klasycznych teatrów działań wojennych: morza, ziemi i powietrza, dojdzie niedługo czwarty: cyberprzestrzeń. Jego zda-

---

zują się w hakerstwie od dekady – przypomina FT – już w 1999 roku tamtejsza generalicja lobbowała na rzecz stworzenia sił wyspecjalizowanych w elektronicznych technikach atakowania wroga".

[1032] *Cyberterroryzm*, dz. cyt., s. 9.

[1033] Por. M. Pollitt, *Cyberterrorism – fact or fancy?*, (online), http://www.cs.georgetown.edu/~denning/infosec/pollitt.html, [13.09.2013].

[1034] Por. T. Szubrycht, *Cyberterroryzm jako nowa forma zagrożenia terrorystycznego*, „Zeszyty Naukowe Akademii Marynarki Wojennej", rok XLVI, 2005, nr 1 (160), s. 181.

[1035] Tamże, s. 183-184.

niem hakerzy, jak komandosi, mają największą szansę działania poza linią wroga. Żyjemy w czasach, gdy niemal wszystko jest kontrolowane przez komputery. Zatem dobrze wymierzony cyberatak będzie mógł sparaliżować nieprzyjacielską armię”[1036]. Innymi słowy, cyberwojna we wszystkich swoich postaciach powoduje zmianę w postrzeganiu pola walki – jest bowiem znacznie mniej związana z geografią konkretnych miejsc, znacznie bardziej zaś z architekturą cyberprzestrzeni. Ponadto nie musi ona oznaczać fizycznego zniszczenia przeciwnika, a jedynie uderzenie w krytyczne elementy jego systemu informacyjnego i komunikacyjnego[1037].

Cyberprzestrzeń stała się miejscem walki, czy wręcz prowadzenia działań o charakterze zbrojnym i terrorystycznym. Walka w cyberprzestrzeni przybiera różne formy – od wykorzystania Internetu do komunikacji między terrorystami, rekrutacją, poprzez walkę informacyjną dezinformacyjną, aż po ataki hackerskie na systemy i infrastrukturę innego państwa[1038].

Wojna w cyberprzestrzeni „polega na zakłóceniu bądź niszczeniu systemów informacyjnych przeciwnika oraz zdobywaniu jego strategicznych danych dotyczących środków walki i ich rozmieszczenia[1039]. (…) W wojnie sieciowej główną rolę odgrywa-

---

[1036] P. Zychowicz, *Wirtualna trzecia wojna światowa*, „Rzeczpospolita”, 5 września 2007 r.

[1037] Por. K Liedel, P. Piasecka, *Wojna cybernetyczna*, (online), www.bbn.gov.pl/download/1/7008/1Wojnacybernetyczna.pdf, [15.09.2013].

[1038] Por. tamże. „W literaturze pojawia się rozróżnienie między netwojną (wojną sieciową) a wojną cybernetyczną (cyberwojną). Definicja wojny sieciowej obejmuje konflikt związany z informacją, prowadzony na wysokim szczeblu między narodami bądź grupami społecznymi. Ma ona charakter raczej pozamilitarny. Istotnym elementem netwojny jest cel – wpływanie na to, co populacja, będąca celem ataku, wie o swojej tożsamości bądź o otaczającym ją świecie. Netwojna może zatem skupiać się na opinii publicznej, elitach rządzących bądź obu tych celach. Narzędziarni netwojny są m.in. propaganda, kampanie psychologiczne, działania wpływające na procesy polityczne lub kulturowe, dezinformacja bądź manipulowanie lokalnymi mediami, infiltracja sieci komputerowych i baz danych, wysiłki w zakresie promowania opozycyjnych lub wrogich populacji będących celem grup w sieciach komputerowych. W netwojnę często zaangażowana jest agentura wpływu, jaką udało się wrogowi osadzić w państwie lub społeczności, będących celem ataku na kluczowych stanowiskach (np. w mediach). Z kolei cyberwojna definiowana jest jako sposób prowadzenia operacji wojskowych zgodnie z zasadami związanymi z informacją jako zasobem strategicznym. Jej głównym celem jest zakłócenie funkcjonowania lub zniszczenie systemów komunikacyjnych i informacyjnych przeciwnika oraz osiągnięcie przewagi poprzez zgromadzenie maksymalnej wiedzy na temat przeciwnika przy jednoczesnym zapobieganiu uzyskania przez przeciwnika informacji na temat własnych słabych i mocnych stron. Wyraża się to w takim oddziaływaniu na systemy komunikacyjne i informacyjne przeciwnika, aby wpływać na posiadaną przez niego wiedzę, m.in. na temat identyfikacji własnych oddziałów, możliwości działania, potencjalnych zagrożeń. Wojna cybernetyczna może angażować różnorodne technologie, m.in. dowodzenia i kontroli, gromadzenia informacji wywiadowczych, przetwarzania i dystrybucji informacji etc. Może przejawiać się *takimi* działaniami ofensywnymi, jak <oślepianie> przeciwnika, przeciążanie systemów, infiltracja systemów komunikacyjnych i informacyjnych”.

[1039] Zob. *Bundeswehra jest gotowa do wojny w cyberprzestrzeni*, „TVN24.pl” z 6 czerwca 2012, (online), http://www.tvn24.pl/wiadomosci-ze-swiata,2/bundeswehra-jest-gotowa-do-wojny-w-cyberprzestrzeni,256207.html, [15.09.2013]. „Jeśli idzie o tę ostatnią sytuację, to w literaturze przyjmuje się, że pierwszym państwem, które padło ofiarą zorganizowanego ataku hakerskiego była Estonia, a stało się to w roku 2007. W czerwcu 2012 r. natomiast pojawiły się doniesienia prasowe, że specjalną jednostkę hakerów do prowadzenia wojny w cyberprzestrzeni przygotowała Bundeswehra”.

ją hakerzy-specjaliści z obu stron konfliktu[1040]. (…) W wojnach sieciowych wykorzystuje się wiedzę techniczną i narzędzia używane w atakach cyberterrorystycznych i innych przestępstwach komputerowych"[1041].

Bezpośrednim atakiem na państwo w pojęciu wirtualnym mogą być zastosowane hakerskie ataki z użyciem aplikacji i programów służących do niszczenia struktur gospodarczych ważnych infrastruktur, takich jak kontrola ruchu lotniczego, systemy elektryczne, energetyczne i wodne danego kraju. Zatem wojna w cyberprzestrzeni przyjmuje także skutki bardzo dotkliwe w realnym świecie i dla konkretnego państwa czy rządu[1042]. Chociaż często pole bitwy nie znajduje się w danym regionie, a wojna rozgrywa się globalnie z wykorzystaniem najbardziej wyrafinowanych technik informacyjnych[1043].

Jednym z zagrożeń o charakterze globalnym, powiązanym z cyberterroryzmem, jest prowadzenie cyberwojny, w której sieć staje się niebezpieczną bronią w rękach ugrupowań ekstremistycznych. Można to zauważyć współcześnie na przykładzie wojny z tzw. Zachodem, którą prowadzi al-Kaida[1044]. Wojna wypowiedziana całemu Zachodowi, prowadzona przy pomocy nieregularnych, lecz bardzo mobilnych sił, a współpracą objęte są grupy islamskie na całym świecie. Zaletami działań cyberwojny są: zredukowanie czasu transmisji, który umożliwia rozproszonym grupom porozumiewanie się i koordynowanie zadań; zmniejszenie kosztów komunikacji; decentralizacja i zwiększenie zakresu oraz kompleksowości informacji. Użycie najnowszych technolo-

---

[1040] Zob. *Chiny: Cybermilicja pilnuje sieci*, (online), http://swiat.newsweek.pl/chiny--cybermilicja-pilnuje-sieci,83307,1,1.html, [14.09.2013]. „Chińska armia tworzy grupy cybermilicji, wyspecjalizowane w atakach, bądź w obronie. Nawet największe chińskie firmy technologiczne i uniwersytety oddelegowują ludzi do zespołów specjalnych pracujących dla armii. Inwestowanie w zespoły ludzi, którzy choć siedzą w siedzibach swoich firm, pracują dla wojska jako super-hakerzy lub anty-hakerzy jest elementem <nowego wyścigu zbrojeń>. Toczy się on w przestrzeni wirtualnej"

[1041] B. Hołyst, *Cyberterroryzm,* dz. cyt.

[1042] Zob. J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, dz. cyt. „Od kilku lat w stanie wojny elektronicznej znalazły się Stany Zjednoczone i ChRL. Przykładowo, w maju 2001 r. kiedy to amerykańscy hackerzy zaatakowali masowo chińskie strony internetowe. W odpowiedzi Chińczycy włamali się na strony amerykańskiej administracji i wielkiego biznesu. Obyło się bez wielkich strat materialnych, ale efekt pozwolił zdać sobie sprawę z tego jak mogą wyglądać wojny w przyszłości. Eksperci chińscy twierdzą, że nie oni rozpoczęli tę wojnę. Z wielu napływających informacji wynika, że niewątpliwie biorą w niej aktywny udział".

[1043] Por. B. Hołyst, *Cyberterroryzm,* dz. cyt.

[1044] Por. J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne,* dz. cyt., s. 4. „Groźby al-Kaidy początkowo uznano za czcze przechwałki, jednakże obecnie potwierdza się, że Internet stał się niebezpieczną bronią w rękach radykałów, gdyż wszystkie liczące się skrajne organizacje mają swoje strony, na których szerzą ideologię, zbierają fundusze i rekrutują nowych członków. Potencjalni zamachowcy, zamiast jechać do obozów szkoleniowych dla terrorystów, mogą przejść kurs przy komputerze. Internet stał się również nieocenionym narzędziem w wojnie propagandowej. Zamieszczane tam zdjęcia z egzekucji zakładników wielokrotnie szokowały zachodnią opinię publiczną. Ekstremiści w ciągu paru lat do perfekcji opanowali sztukę wykorzystywania Internetu do walki ideologicznej. Teraz szukają sposobów, by dezorganizować życie zachodnich społeczeństw i powodować straty w gospodarce. Dowody i skutki zaistniałych zamachów w sieci systematycznie dostarczane są przez media".

gii cyberprzestrzennych przez organizacje terrorystyczne pozwala na prowadzenie działań wojennych niezależnie od miejsca i celów. Nowe formy prowadzenia wojny sieciowej stosowanej przez terrorystów wiążą się nie tylko z działaniami bezpośrednio niszczącymi systemy informatyczne, dezorganizującymi państwa czy instytucje, ale zmierzają do propagandy szczególnie, by wpływać na opinię publiczną. Prowadzi się rekrutację nowych członków i zdobywa fundusze. W ten sposób przedstawiane są także żądania grup uderzeniowych porywających np. ważne osoby, a następnie szantażujący rządy czy organizacje na forum całego świata[1045].

3.3.4.5. Inwigilacja, namierzanie elektroniczne, wywiad elektroniczny, podsłuch, podgląd satelitarny

Wszelkie systemy informatyczne narażone są na ataki pasywne, np. tzw. podsłuch elektroniczny i aktywne, np. usunięcie informacji, modyfikacja, przekserowanie informacji. Często przez zorganizowane grupy przestępcze, wywiady różnych państw czy przez terrorystów wykorzystywane są różnego rodzaju techniki szyfrujące. „Metody działania są zróżnicowane, od prostych aż do zainstalowanej w pełni funkcjonalnej aplikacji szpiegowskiej, co całkowicie pozbawia prywatności podczas rozmów, gdyż osoba kontrolująca oprogramowanie ma dostęp do wszystkich informacji. Narzędzia tego typu mogą posłużyć do szpiegostwa przemysłowego, kradzieży tożsamości i danych, podszywania się pod inne osoby, aż do oszustw finansowych na szkodę instytucji finansowych i ich klientów”[1046].

Szczególnie narażone na szpiegostwo, podsłuch, inwigilację i śledzenie lokalizacji są urządzenia mobilne, w których zainstalowano niezgodnie z prawem w pełni funkcjonalną aplikację szpiegowską, przez co użytkownik jest pozbawiony całkowicie prywatności podczas rozmów oraz podczas przesyłania wiadomości w postaci SMS. Jest on narażony na zdalne podsłuchiwanie i potajemne zastosowanie połączeń konferencyjnych, a często także pełne przekazywanie informacji o lokalizacji urządzenia. Ła-

[1045] Por. B. Hołyst, *Cyberterroryzm,* dz. cyt. „Pojęcie to odnosi się do wyłaniającego się modelu konfliktów i przestępczości na płaszczyźnie społecznej, obejmującego przedsięwzięcia niewystępujące w tradycyjnej wojnie. W modelu tym uczestnicy działają w małych, rozproszonych grupach, które komunikują się oraz koordynują akcję, oraz prowadzą kampanie bez centralnego dowództwa. Organizacje terrorystyczne korzystające z sieci mają trzy główne cechy: komunikacja i koordynacja są budowane i zmieniane stosownie do zadań, powiązania są często nieformalne i o różnym stopniu intensywności, zależnie od potrzeb. Drugie, wewnętrzne sieci są zwykle uzupełniane przez łączność z osobami spoza organizacji, wychodząc też poza granice państwowe. Trzecie, wewnętrzne i zewnętrzne więzy umożliwiają nie biurokratyczne zarządzanie lecz podzielane wspólnie normy i wartości oraz wzajemne zaufanie”.

[1046] J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne,* dz. cyt., s. 2.

two zorientować się, jak wielkie szkody dla prywatności osoby szpiegowanej, a nawet jej bezpieczeństwa, przynoszą takie działania przestępcze. Zastosowanie takiego oprogramowania stosuje się czasem nielegalnie do szpiegostwa przemysłowego, kradzieży tożsamości i podszywania się pod inną osobę. Na podstawie tych aplikacji buduje się także bardziej złośliwe oprogramowania, które, dzięki wcześniej zainfekowanemu systemowi, instalują się automatycznie i bez wiedzy użytkownika. Jedyną dobrą formą programów szpiegujących jest monitoring rodzicielski, pozwalający na kontrolę dziecka pod względem otrzymywanych i wysyłanych treści, a także, dzięki możliwościom lokalizacyjnym urządzenia, kontrolę bezpieczeństwa dziecka poza domem[1047].

Popularność mobilnych urządzeń komunikacyjnych i informatycznych powoduje, że wzrasta bardzo mocno forma szpiegostwa elektronicznego i inwigilacji[1048]. Prowadzi do tego szczególnie nieustanny rozwój wielorakich kanałów komunikacji takich jak bluetooth, SMS, komunikatory, e-mail, Wi-Fi czy USB. Narasta także zjawisko *smishingu*, czyli odmiany *phishingu* dokonywanej przy użyciu wiadomości SMS. W zastraszającym tempie rośnie także kradzież danych i tożsamości[1049].

Szpiegowskie oprogramowanie *backdoor-santas* pod pozorem wykonywania pożytecznych czynności, transmitują przez sieć prywatne dane użytkowników: *Microsoft registration wizard* przesyła podczas rejestracji informacje o zawartości dysku klienta[1050]. *Spyware* – aplikacja stworzona wyłącznie w celu szpiegowana, instalowana bez wiedzy użytkownika. Aplikacje te instalują się zanim zainstalowany zostaje program –„nosiciel", nie można ich wykryć wśród aktywnych procesów, odinstalowanie natomiast powoduje zawieszenie całego systemu. Stosuje się w nich wyrafinowane techniki kryptograficzne, a więc udowodnienie transmitowania osobistych danych staje

---

[1047] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt., s. 4.

[1048] *Czerwony październik atakuje: kampania cyberszpiegowska na dużą skalę*, (online), http://technologie.newsweek.pl/czerwony-pazdziernik-atakuje--kampania-cyberszpiegowska-na-duza-skale,100446,1,1.html, [15.09.2013]. „Firma Kaspersky Lab opublikowała w poniedziałek raport, w którym opisuje <kampanię cyberszpiegowską, w ramach której przez co najmniej pięć lat atakowane były dyplomatyczne, rządowe i naukowe organizacje badawcze w kilku państwach>. Głównym celem (...) było gromadzenie poufnych dokumentów atakowanych organizacji, które obejmowały informacje geopolityczne, dane uwierzytelniające dostęp do poufnych systemów komputerowych oraz dane z prywatnych urządzeń mobilnych i sprzętu sieciowego".

[1049] Zob. *Czy wiesz, co robi Twój telefon?*, (online), http://www.gsmmaniak.pl/72429/czy-wiesz-co-robi-twoj-telefon/, [15.09.2013]. „Zespół naukowców z North Carolina State University postanowił sprawdzić, jak przedstawia się ochrona naszych smartfonów pracujących pod kontrolą Androida, w kwestii wycieku prywatnych danych użytkownika. Otóż badania dowiodły, że w ogóle się nie przedstawia. Nie ma żadnego oprogramowania, które skutecznie chroniłoby nas przed takimi wyciekami. Oznacza to, że każda aplikacja może nagrywać nasze rozmowy, śledzić wiadomości SMS, a nawet wymazać wszystkie nasze dane z telefonu bez naszej zgody".

[1050] Zob. *Spyware*, (online), www.infoforce.qc.ca/spyware, [16.09.2013].

się bardzo trudne, często obiektem przesyłania danych stają się numery kart kredytowych, nazwy wirtualnego banku, kody PIN, hasła itp.[1051].

Wiele państw od kilkunastu lat administruje i korzysta także z globalnej sieci wywiadu elektronicznego tzw. *Echelon*. System ten posiada na całym świecie urządzenia techniczne do przechwytywania i podsłuchu wiadomości w kanałach telekomunikacji. Wywiad obejmuje swym zakresem: rozmowy telefoniczne – na łączach kablowych i bezprzewodowych; przekazy radiowe naziemne – przekazy analogowe, przekazy cyfrowe; przekazy satelitarne analogowe i cyfrowe; faksy, teleksy; całą komunikację internetową. Działanie *Echelonu* opiera się głównie na stacjach nasłuchowych (naziemnych i satelitarnych) oraz urządzeniach monitorujących komunikację kablową. Dzienna wydajność *Echelon-u* sięga 3 miliardów przekazów[1052].

3.4. KRADZIEŻ, OSZUSTWA I ŁAMANIE PRAWA

Wraz z rozwojem technologii teleinformatycznych i cyfrowych, większość najważniejszych operacji z udziałem informacji dokonuje się w cyberprzestrzeni. Tak ogromna ilość danych stwarza oczywiste zagrożenia w ich bezpiecznym przesyłaniu, gromadzeniu i archiwizowaniu. „Najbardziej powszechnymi zagrożeniami spotykanymi w sieci są włamania do systemu, działania z ukrycia za pomocą <bocznych drzwi> np. nadużycia bankowe (ang. *carding*) lub kradzieże elektronicznych pieniędzy, łamanie praw autorskich w skutek handlu nielegalnymi kopiami oprogramowania (ang. *cracking*), kradzieże prywatnych lub poufnych danych, czy rozpowszechnianie wirusów komputerowych, robaków lub bakterii”[1053].

Kradzież oszustwa i łamanie prawa w cyberprzestrzeni dokonywane są zarówno wobec firm i instytucji, jak i wobec osób prywatnych. Współcześnie wartość przechowywanych tam danych i informacji o operacjach w przestrzeni cyfrowej wielokrotnie przekracza koszt samego sprzętu i oprogramowania, dlatego pada łupem wyspecjalizowanych cyberprzestępców i cyberterrorystów. Niektóre dane i informacje z kolei mogą stanowić szczególną wartość ze względu na bezpieczeństwo osób, firm, instytucji

[1051] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt.
[1052] Por. tamże.
[1053] *Cyberprzestępczość*, (online), http://www.uplook.net/przestepstwa-komputerowe/cyber-przestepczosc, [16.09.2013].

oraz państwa, dlatego zostały powołane odpowiednie organy, służby i instytucje zajmujące się ochroną oraz zwalczaniem ataków i cyberprzestępstw[1054].

3.4.1. Nielegalne uzyskiwanie danych

Aktualnym problemem dla bezpieczeństwa informacji jest rozpowszechnianie się szpiegostwa informatycznego jako formy kradzieży danych, najczęściej z komputerów instytucji rządowych, firm zajmujących się nowoczesnymi technologiami, danych dotyczących bezpieczeństwa, finansów, wojskowości, a także danych biznesowych czy handlowych. Formy szpiegostwa internetowego obejmują zarówno państwa, jak i sektory prywatne, dotyczą także kradzieży w ramach konkurencji. Szpiegostwo informatyczne pozyskuje dane strategiczne, a także dane osobowe, kody, hasła, dane operacji finansowych, treści poczty elektronicznej. W ramach szpiegostwa w cyberprzestrzeni zdarzają się działania o charakterze sabotażu, niszczenia lub utrudnienia dostępu do danych z wykorzystaniem najnowszych technologii i złośliwego oprogramowania[1055].

Próby nielegalnego dostępu do danych dotyczą także pojedynczych komputerów oraz urządzeń mobilnych osobistych, należą do nich włamania do miejsc w sieci strzeżonych hasłem lub innym zabezpieczeniem[1056]. Działania te przyjmują różne formy np.: włamania na konto e-mailowe, profil w serwisie społecznościowym, na blog, inne miejsce strzeżone hasłem lub innym zabezpieczeniem w celu uzyskania jakichś informacji[1057]. Włamanie oraz wprowadzanie zmian typu: zmiana hasła, dokonanie zmian

---

[1054] Por. *Ochrona informatyczna danych phishing i kradzież tożsamości*, (online), http://www.policja.pl/portal/pol/1218/58792/Ochrona_informatyczna_danych_phishing_i_kradziez_tozsamosci.html, [16.09.2013].

[1055] Por. tamże.

[1056] Zob. *Smartfon może zdradzić numery PIN i hasła*, (online), http://wiedza.newsweek.pl/smartfon--moze-zdradzic-numery-pin-i-hasla,100906,1,1.html, [16.09.2013]. „Jeśli smartfon trafi w niepowołane ręce, może przysporzyć niemałych kłopotów swojemu właścicielowi, ujawniając jego poufne dane. Okazuje się, że analizując odczyty akcelerometru w komórce można ustalić najczęściej powtarzane sekwencje cyfr, czy znaków wystukiwane na klawiaturze, a tym samym poznać hasła lub numery PIN. Wykazali to naukowcy z University of Pennsylvania. Akcelerometr jest czujnikiem, który śledzi zmiany położenia telefonu w przestrzeni. Jest w stanie np. zarejestrować ruchy góra dół i wszelkie przechylenia na osi pionowej i poziomej. Naukowcy z University of Pennsylvania pod kierunkiem Adama J. Aviva wyszli z założenia, że wpisując hasła, czy numery PIN i naciskając wirtualne czy rzeczywiste klawisze w telefonie przechylamy go nieco w charakterystyczny sposób, a akcelerometr te ruchy rejestruje. Badaczom udało się opracować algorytm, który przypisuje konkretnym przechyleniom znaki wpisywane na klawiaturze. Metoda ta działa zaskakująco dobrze. Przy pięciu próbach skuteczność w odgadywaniu numeru PIN, przez napisany przez naukowców program, sięga 43 procent. Wystarczyłoby, żeby przestępca wykonał nieco więcej prób, i miałby gotowy dostęp do naszych poufnych danych. Wcześniejsze badania wykazały już, że wysoką skuteczność daje także analiza danych dostarczanych przez żyroskopy, które także coraz częściej montowane są w smartfonach. Nieco mniej skuteczna okazała się próba ustalenia haseł i numerów pin na podstawie smug jakie palce użytkownika zostawiają na ekranie dotykowym".

[1057] Zob. M. Wojtalik, *Każdy internauta może stać się celem cyberataku*, http://technologie.newsweek.pl/kazdy-internauta-moze-stac-sie-celem-cyberataku,101144,1,1.html,

w treści, czy w wyglądzie strony i profilu, dodanie lub usunięcie zdjęć, niszczenie, uszkadzanie[1058]. „Atak taki ograniczać się może do metod socjotechnicznych (ang. *social engineering*), bądź wykorzystywać szeroki wachlarz metod czysto informatycznych np. podszywanie (ang. *spoofing*), łamanie haseł dostępu (ang. *brute force attack*), czy omijanie istniejących zabezpieczeń (ang. *bypass*) np. przez wykorzystanie dziur w oprogramowaniu"[1059].

Obecnie działania dotyczące nielegalnego pozyskiwania danych znajdują odzwierciedlenie w przepisach prawa karnego[1060]. Proponowane są dwie formy prawnokarnej ochrony. Restrykcyjna, przewidująca nienaruszalność systemu komputerowego i odpowiedzialność już za samo uzyskanie nieuprawnionego dostępu, niezależnie od tego czy wiązało się to z naruszeniem przez sprawcę zabezpieczeń i uzyskaniem określonych danych i informacji. W tym przypadku nie ma znaczenia cel działania sprawcy,

---

[17.09.2013]. „W 2011 r. CERT Polska, jako instytucja zajmująca się bezpieczeństwem w polskim Internecie, otrzymał ponad 21 mln zgłoszeń o różnych typach zagrożeń. Są one zbierane automatycznie przez różne systemu monitoringu z całego świata jak i nasze. Nie wszystkie ataki da się w ten sposób wykryć – można więc założyć, że incydentów bezpieczeństwa w sieci jest znacznie więcej. (…) Hasła jako mechanizm zabezpieczeń stają się coraz mniej skutecznie. Problem polega między innymi na tym, że stron internetowych, które żądają loginu i hasła jest coraz więcej, a przeciętny użytkownik nie jest w stanie wszystkich zapamiętać. Użytkownicy więc stosują proste hasła i powtarzają je wiele razy. Kiedy dochodzi do wycieku haseł w jednym serwisie – a to prędzej czy później się stanie – atakujący ma szanse łatwo się dostać do innych serwisów, z których korzysta użytkownik. (…) Serwisy społecznościowe są z reguły dobrze zabezpieczone, ale nie dają gwarancji, że wrażliwe dane nigdy z nich nie wyciekną. Nie ma czegoś takiego jako 100% bezpieczeństwo. Prędzej czy później coś zawiedzie. (…) Każdy z nas (jak i nasz komputer) jest atrakcyjnym celem: atakujący mogą być zainteresowani dostępem do naszego konta bankowego czy numeru kart kredytowych albo do serwisów z których korzystamy. Ale także mogą chcieć wykorzystać nasz komputer do rozsyłania spamu, ataków DDoS (czyli mających na celu zablokowanie dostępu do zaatakowanego serwisu), oszustw – np. poprzez klikanie na podstawione reklamy itp. Mogą nawet chcieć wynająć nasz komputer innym przestępcom! Rosnącym problemem jest również fakt umieszczania na portalach społecznościowych różnych prywatnych informacji, które mogą się również okazać użyteczne dla przestępców. (…) Najbardziej zaawansowane technologicznie ataki, które wykorzystują luki w oprogramowaniu typu 0-day (czyli na takie luki w oprogramowaniu, na które jeszcze nie istnieją łaty) i przez nie uzyskują dostęp do komputerów i sieci rzeczywiście dotyczą przede wszystkim instytucji dysponujących bardzo cennymi informacjami – banków, korporacji, wojska itd.".

[1058] Por. J. Podlewska, W. Sobierajska, *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.pl*, dz. cyt.

[1059] R. Koszut, *Kwestie sporne na tle wykładni przestępstwa hakingu,* dz. cyt., s. 9-10. „Przy pomocy inżynierii społecznej (*social engineering*), hakerzy nie włamują się bezpośrednio do systemów komputerowych, swe cele osiągają przy pomocy psychologii i socjologii. Potrzebne informacje np. hasła dostępu, uzyskują podstępem od użytkowników lub administratorów systemu. W tym celu najczęściej wprowadzają w błąd dysponenta poszukiwanej przez siebie informacji co do tożsamości nadawcy wiadomości przesłanej pocztą elektroniczną lub rozmawiającej z nim przez telefon osoby. Haker występuje wobec administratora jako legalny użytkownik konta, który rzekomo chce zmienić swoje hasło lub je zapomniał. Może także podawać się za administratora lub serwisanta sprzętu komputerowego i w ten sposób uzyskać informację umożliwiającą późniejsze wejście do cudzego systemu frotowymi drzwiami, bez potrzeby przełamywania zabezpieczeń".

[1060] Podział zaproponowany przez M. Möhrenschlagera, *Hacking: to criminalise or not? Suggestions for the legislator*, [w:] *Prawne aspekty nadużyć popełnianych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii przetwarzania informacji: materiały z międzynarodowej konferencji naukowej*, A. Adamski, (red.), Poznań 20-22.04.1994. Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa „Dom Organizatora", Toruń 1994, s. 169 i n.

rozwiązanie takie znajdujemy m.in. w niektórych ustawodawstwach stanowych USA i Australii[1061].

Z kolei liberalna forma ochrony prawnej zakłada, że przedmiotem ochrony jest wyłączny dostęp osób uprawnionych do danych komputerowych. Odpowiedzialność karna polega jedynie na konsekwencjach za złamanie przez sprawcę zabezpieczeń i wejście w posiadanie zawartych w systemie informacji, jest to tzw. wąski system ochrony. Przepisy tego typu zastosowano m. in. w kodeksach karnych Danii, Włoch i Niemiec[1062].

3.4.2. Kradzież i przestępstwa ze szkodą finansową

Kolejnymi przestępstwami, obok włamania i kradzieży informacji, są formy przestępstw ze skutkiem straty finansowej poniesionej przez użytkownika cyberprzestrzeni. Najprostszymi w realizacji są kradzieże za pomocą kart i przechwyconych haseł dostępu tzw. *carding* – kradzież i wykorzystywanie numerów kart kredytowych i kont bankowych oraz mniej spotykane np. *phreaking* – wykorzystywanie łącz internetowych i telefonii cyfrowej i narażanie użytkowników na koszty[1063].

Do najpopularniejszych kradzieży za pomocą techniki cyfrowej dochodzi przez wykorzystanie różnego rodzaju wirusów i programów hakujących dostęp do kont bankowości elektronicznej[1064]. „Eksperci mówią już wprost o gigantycznej lawinie wirusów i fałszywych witryn internetowych, za pomocą których hakerzy czyszczą konta klientów banków. Wyspecjalizowani przestępcy wysyłają też fałszywe listy elektroniczne oferujące klientom kredyty hipoteczne, pożyczki i inne oferty z upadających banków. Tego typu przestępcy czerpią korzyści z mizernej sytuacji gospodarczej, atakując niczego niepodejrzewające ofiary”[1065].

Współcześnie najdotkliwsze pod względem finansowym są działania terrorystyczne, przeprowadzane w cyberprzestrzeni. Nie wymagają one dużych nakładów fi-

---

[1061] Por. tamże, s. 170-171.

[1062] Por. A. Adamski, *Prawo karne komputerowe*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2000, s. 49. „Ustawodawstwa karne większości krajów europejskich, najczęściej definiują haking jako uzyskanie nieuprawnionego dostępu do danych lub programów komputerowych w wyniku naruszenia zabezpieczeń. Takie ujęcie wykazuje pewne podobieństwa do przestępstwa naruszenia miru domowego, co zresztą niektóre zachodnioeuropejskie kodeksy karne wprost podkreślają. Terminy *breach of computer peace* oraz *data trespass*, którymi posługują się w odniesieniu do hakingu kodeksy karne Holandii (art. 138a) i Finlandii (roz. 38, art. 8) można przetłumaczyć właśnie jako naruszenie miru komputerowego”.

[1063] Por. M. Drożdż, *Internet wyzwaniem dla duchowości*, dz. cyt.

[1064] Zob. *Cyberprzestępczość*, (online), http://www.uplook.net/przestepstwa-komputerowe/cyberprzestepczosc, [16.09.2013].

[1065] Por. E. Siedlecka, *Lawinowy spadek przestępczości*, „Gazeta Wyborcza”, 3 marca 2009.

nansowych i są bezpieczne dla samych przestępców, natomiast często powodują olbrzymie straty ekonomiczne i finansowe. Działania hackerskie mogą spowodować kryzys gospodarczy i finansowy przedsiębiorstw i firm, jak również zachwiać stabilność ekonomiczną sektorów gospodarczych słabych państw. Wywołany w ten sposób kryzys umożliwia często powstanie zorganizowanych grup przestępczych kryminalnych i gospodarczych. Cyberprzestępcy mogą powołać np. *cyberbank,* – fikcyjny bank w cyberprzestrzeni, który może działać wszędzie wyłudzając środki finansowe i ukrywając operacje z działań przestępczych[1066].

W rzeczywistości, jak i w cyberprzestrzeni, powstają grupy zorganizowanej przestępczości ukierunkowane na kradzież, wyłudzenia i oszustwa finansowe na dużą skalę. Przestrzeń cyfrowa, w której dokonują się niezliczone rzeczywiste operacje finansowe, może stać się celem cyberoszustów, którzy przy pomocy technologii cyfrowych i wirtualnej rzeczywistości tworzą fikcyjne banki, domy maklerskie, fundacje, firmy ubezpieczeniowe, sklepy, uczelnie, ambasady, konsorcja międzynarodowe, a nawet fikcyjne państwa. Niestety nie wszystkie działania przestępców i oszustów w cyberprzestrzeni udaje się rozpoznać i skutecznie zwalczać[1067].

3.4.3. Naruszanie własności intelektualnej i praw autorskich

Jedną z form naruszenia własności intelektualnej i praw autorskich[1068] jest wykorzystanie tzw. niebezpiecznych dziur lub niezidentyfikowanych luk w systemach sprzedawanych, instalowanych na wielu urządzeniach informatycznych. Często przestępcy korzystają w ten sposób z nielegalnie nabytego oprogramowania lub informacji czy produktów komercyjnych. Jest to forma piractwa, czyli kradzieży własności intelektualnej autorów systemów, programów czy aplikacji elektronicznych[1069]. Dobra osobiste człowieka obejmują w szczególności: „zdrowie, wolność, cześć, swobodę sumienia, nazwisko lub pseudonim, wizerunek, tajemnicę korespondencji, nietykalność mieszka-

[1066] Por. J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, dz. cyt., s. 8. „Powagę zagrożeń ekonomicznych wywoływanych przez terrorystów, potwierdzają wyniki sondażu przeprowadzonego w lutym 2006 r. wśród członków amerykańskiej organizacji ekonomistów. Na zagrożenia terroryzmem w gospodarce wskazało 26% ankietowanych, natomiast 20% — na zagrożenia związane z cenami energii".

[1067] Por. tamże, s. 15-16.

[1068] Zob. *Copyright*, (online), http://www.wipo.int/about-ip/en/copyright.html, [17.09.2013].

[1069] Zob. R. Pastwa, *Bezpieczny Internet – rady dla uczniów*, (online), http://matrix.umcs.lublin.pl/~rpastwa/art3.htm, [17.09.2013].

nia, twórczość naukową, artystyczną, wynalazczą i racjonalizatorską, pozostają pod ochroną prawa cywilnego niezależnie od wieku”[1070].

Światowa Organizacja Własności Intelektualnej (World Intellectual Property Organization, *WIPO*) proponuje definicję własności intelektualnej, która obejmuje różnorodne wytwory umysłu człowieka. Mogą to być wynalazki, utwory literackie i artystyczne oraz określone symbole, wymyślone nazwy, formy grafiki i wzorów stosowanych w gospodarce. Własność intelektualna dotyczy zarówno wytworów i oznaczeń stosowanych w działalności gospodarczej, jak również dzieł będących przedmiotem praw autorskich, prace naukowe, literackie i artystyczne[1071]. Własność intelektualna wiąże się ściśle z procesem „tworzenia, rozwijania i wykorzystywania zdobytej wiedzy, posiadanych doświadczeń i kompetencji oraz stanowi wynik ludzkiej twórczości, kreatywności, zachowań przedsiębiorczych, pomysłów, inwencji”[1072].

Krzysztof Santarek wyjaśnia, że problem naruszenia własności intelektualnej i praw autorskich dotyczy dzieł indywidualnych człowieka, ale nie ma znaczenia bezpośrednia wartość, przeznaczenie i sposób wyrażenia „słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe); plastyczne; fotograficzne; lutnicze; wzornictwa przemysłowego; architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne; muzyczne i słowno-muzyczne; sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne; audiowizualne (w tym filmowe)”[1073].

Badacz podkreśla, że współcześnie naruszenie własności intelektualnej i praw autorskich dotyczy bardzo często oprogramowania informatycznego tzw. plagiatu korzystania z nielegalnych kopii oprogramowania, kopiowania cudzych utworów, itp. Programy komputerowe są chronione na takich samych zasadach jak inne dzieła człowieka i nie jest wymagana zgoda na wykonanie kopii zapasowej programu. Dopuszczalne są także badania i obserwacje oraz testowanie oprogramowania w celu nauczenia

---

[1070] J. Podlewska*, Odpowiedzialność prawna za cyberprzemoc w stosunku do nieletnich,* Kwartalnik „Dziecko Krzywdzone” 2009, nr 1 (26), s. 3.

[1071] Por. A. Potempa, *Zarządzanie prawami własności intelektualnej i ich wycena w przedsiębiorstwie*, [w:] *Własność intelektualna w działalności przedsiębiorców*, U. Promińska (red.), Fundacja Rozwoju Przedsiębiorczości, Łódź 2010, s. 121.

[1072] W. Walczak, *Własność intelektualna – cenne niematerialne aktywa organizacji*, [w:] “e-mentor”, nr 2 (39), Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2011, s. 14

[1073] K. Santarek, *Transfer technologii z uczelni do biznesu. Tworzenie mechanizmów transferu technologii*, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Warszawa 2008, s. 40.

się poprawnej obsługi, zasad działania oraz integracji programu z innymi zakupionymi programami[1074].

Sporym problemem dotyczącym rozstrzygnięć związanych z przestrzeganiem prawa autorskiego jest umieszczanie na prywatnych stronach, portalach czy blogach obok siebie utworów objętych prawem autorskim, których nie można archiwizować bez zgody autora, oraz utworów z domeny publicznej, utworów opublikowanych w ramach licencji lub tych, których prawo autorskie nie dotyczy i które mogą być archiwizowane[1075].

3.4.4. Łamanie i naruszanie prawa w zakresie prywatności

Spotykane formy działań przestępczych w cyberprzestrzeni skierowane są także przeciwko osobom prywatnym i przyjmują różne możliwości naruszenia prawa do prywatności przez pozyskanie prywatnych danych[1076]. Formą takiego przestępstwa przeciwko prywatności jest kradzież tożsamości. Dane są pozyskiwane na wiele różnych sposobów z wykorzystaniem różnych środków technicznych, teleinformatycznych, jak i socjotechnicznych. Najczęściej pozyskuje się dane prywatne w celu dalszego łamania prawa, np. osiągnięcia korzyści majątkowej lub naruszenia dóbr osobistych zaatakowanej osoby. Jedną z form ataku na osobę prywatną jest pozyskiwanie od niej danych przez wprowadzenie w błąd co do autentyczności portali internetowych, co do autentyczności źródła wiadomości elektronicznych, przekierowujących lub nakłaniających do odwiedzenia fałszywych stron internetowych, tzw. *phishing*, a także uzyskiwanie danych poprzez dokonywanie przekierowań automatycznych na fałszywe strony *phishingowe*, dzięki zmianom na serwerach DNS (*farming*)[1077].

Inną formą ataku na osobę prywatną jest uzyskanie informacji poprzez włamanie ukierunkowane przez wcześniejszą obserwację i podsłuch, a także zbieranie informacji ze wszystkich dostępnych źródeł. Włamanie do jej komputera dokonane jest celem zdobycia pewnych informacji, ale nie jest to typowy *phishing*, który łączy się ze

[1074] Por. tamże, s. 42. „W szczególności bez wymaganej zgody twórcy można korzystać w zakresie własnego użytku osobistego, np. do celów naukowych, z utworu, który już został rozpowszechniony. Pojęcie własnego użytku osobistego oznacza możliwość korzystania z pojedynczego egzemplarza utworu również przez krąg osób pozostających z nami w związku osobistym, tzn. pokrewieństwa a także stosunku towarzyskiego. Instytucje naukowe, w tym uczelnie, mogą, w celach dydaktycznych i naukowych, korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz sporządzać w tym celu egzemplarze fragmentów utworu".

[1075] K. Śląska, A. Wasilewska, *Archiwizacja Internetu*, „Biuletyn EBIB", 2012, nr 1 (128), s. 4.

[1076] Por. *Cyberterroryzm*, dz. cyt.

[1077] Zob. *Co to jest phishing*?, (online), http://www.elementarz-internetu.pl/s/co-to-jest-phishing.html, [17.09.2013].

ślepym, zmasowanym atakiem na dużą grupę społeczeństwa. Tak uzyskane informacje mogą stanowić dane personalne, bazy kontaktów, dane umożliwiające dokonanie elektronicznych transakcji finansowych, zawieranie umów kupna-sprzedaży, uczestnictwo w aukcjach organizowanych przez internetowe serwisy aukcyjne. Ataki kierunkowe najczęściej są przeprowadzane, gdy sprawca zna ofiarę osobiście lub ma już o niej jakieś informacje i w dużej części takich przypadków nad chęcią uzyskania korzyści materialnych biorą górę względy osobiste, np. naruszenie dobrego wizerunku, szkalowanie, formy prześladowania i znęcania psychicznego np. przy przejmowaniu profili użytkowników portali społecznościowych. Kradzież tożsamości jest związana najczęściej z różnymi działaniami przestępczymi, takimi jak komputerowe oszustwo gospodarcze, oszustwo pospolite, z wykorzystaniem mediów, nieuprawniony dostęp do danych, podsłuch komputerowy, wykorzystanie narzędzi hackerskich – złośliwego oprogramowania, zmiany zapisu na informatycznym nośniku danych. Jest to pierwsza faza przestępstwa głównego, jakim jest z reguły oszustwo, wyłudzenie lub kradzież środków finansowych[1078].

Anonimowość w cyberprzestrzeni skłania jej użytkowników do bardzo swobodnego zamieszczania treści, które mogą godzić w prywatność i dobre imię, czy wręcz narażać na szwank bezpieczeństwo osobiste. Wraz z rozwojem i dostępnością technologii cyfrowych nawet w słabo rozwiniętych społeczeństwach pojawiają się problemy dotyczące upowszechniania intymnych nagrań cyfrowych często z udziałem osób, które nie chcą ich publikacji. Problem jest o tyle poważny, że dotyczy zazwyczaj nieletnich, których opublikowane materiały skompromitowały, ośmieszyły lub poniżyły, co często jak wiadomo z doniesień medialnych, kończyło się próbami samobójczymi lub samobójstwem[1079].

Agnieszka Mania w artykule *Prywatność w Internecie* wskazuje na zagrożenia działaniami nielegalnymi i przestępczymi wobec konkretnych osób, które stanowią naruszenia praw do prywatności, ochrony wizerunku, a nawet zdrowia i życia. „W przypadku, gdy na stronie WWW umieszcza się bezprawnie nazwisko, pseudonim lub zdjęcie danej osoby – naruszane zostają jej dobra osobiste. Wyżej wymienione nadużycia dotyczą również publikacji na łamach list dyskusyjnych, a także udostępniania plików

[1078] Por. *Ochrona informatyczna danych phishing i kradzież tożsamości*, (online), http://www.policja.pl/portal/pol/1218/58792/Ochrona_informatyczna_danych_phishing_i_kradziez_tozsamosci.html, [16.09.2013].

[1079] Por. I. Ślęzak, *Seks i erotyka w sieci, czyli czego poszukują internauci*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s.151-152.

przez na przykład FTP. Należy dodać, iż za pośrednictwem Internetu możliwe jest również zagrożenie takich dóbr osobistych, jak zdrowie i życie”[1080].

Justyna Podlewska i Weronika Sobierajska, analizując istniejące przepisy prawne, wymieniają formy i działania przestępcze naruszające omawiane czyny przeciw prywatności. Należą do nich naruszenie dóbr osobistych, nazwiska lub pseudonimu i wizerunku oraz czci. Naruszeniem wizerunku, w ich ocenie, są działania takie jak: publikacje wizerunku danej osoby, jej nazwiska, przypisanego pseudonimu, bez pytania o zgodę właściciela lub nawet wbrew jego woli. Formą takich działań jest umieszczanie zdjęć, filmów przedstawiających dane osoby na stronach internetowych, blogach czy portalach społecznościowych, itp. Niedopuszczalne jest także publikowanie, czy rozsyłanie zdjęć lub filmików z czyimś wizerunkiem i podawanie informacji zawierających numer telefonu, adres, adres mailowy[1081].

Naruszeniem czci, czyli zniesławieniem, skutkują wszelkie działania w cyberprzestrzeni, które uwłaczają czyjejś godności, stanowią przejaw lekceważenia oraz pogardy. Wszystkie działania znieważające inne osoby przez użycie komunikacyjnych technologii cyfrowych, pomówienie lub oszczerstwo o takie postępowanie, które może daną osobę poniżyć wobec innych, używanie wizerunku osoby po to, aby ją ośmieszyć i upokorzyć, wypowiedzi pod adresem pokrzywdzonego znieważające go i pełne wulgaryzmu. Powyższe działania często przyjmują konkretne formy w cyberprzestrzeni takie jak: umieszczenie wizerunku osoby po to, aby ją ośmieszyć i zdyskredytować w oczach innych użytkowników konkretnych stron internetowych, blogów, portali społecznościowych, a także rozpowszechnianie za pomocą poczty elektronicznej lub telefonu komórkowego, itp., obrażających kogoś, treści i opinii. Spotykaną często formą dyskredytacji i ośmieszenia w cyberprzestrzeni jest także tworzenie kompromitujących stron internetowych, specjalnych blogów, czy fałszywych profili na portalach społecznościowych oraz rozsyłanie tą drogą lub pocztą elektroniczną i telefonem komórkowym różnego rodzaju kompromitujących – określoną osobę czy grupę osób – materiałów[1082].

3.4.5. Łamanie i naruszanie prawa w zakresie dobra wspólnego

[1080] A. Mania, *Prywatność w Internecie*, dz. cyt.
[1081] Por. J. Podlewska, W. Sobierajska, *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.pl*, dz. cyt.
[1082] Por. tamże.

Dzięki wielu pozytywnym cechom cyberprzestrzeni możliwe jest niestety łamanie i naruszanie prawa ochraniającego dobra wspólne. Prawo przekraczane jest w różnych rodzajach działań, które przyjmują formę zmasowanych ataków najpierw na prywatne osoby i ich dobra, później na same struktury i systemy całych społeczności. Do praw zabezpieczających dobro wspólne należą konstytucje, ustawy zasadnicze i ustawy szczegółowe, oparte na zasadzie ochrony godności i wolności każdego człowieka. Wszystkie działania w cyberprzestrzeni łamiące to dobro są działaniami przeciwko wartościom i prawom dotyczącym człowieka[1083].

Wśród działań łamiących prawo ochraniające dobro wspólne są wszelkie rodzaje niesprawiedliwości i wykluczenia cyfrowego, przestępstwa dyskryminacji, zniesławienia, poniżenia, oszustwa, kradzieże, przestępstwa seksualne – szczególnie wobec dzieci; handel żywym towarem, publikacja treści namawiających do nienawiści, rasistowskich, namawiających do przestępstw, niszczenia dóbr kultury i tradycji, itd. Przykładem takich rosnących w zastraszającym tempie plag, jest nielegalny handel w cyberprzestrzeni, przynoszący współcześnie olbrzymie straty finansowe w skali globalnej.

Problem dotyczy także działań, które bazują nie na bezpośredniej kradzieży, a często na pozyskaniu i ujawnieniu wrażliwych danych osobowych gromadzonych przez firmy i sieci korporacyjne o swoich klientach. „W tej kwestii coraz częstsze stają się ataki na skalę masową, skierowane przeciwko systemom informatycznym, organizacjom i osobom prywatnym (często za pośrednictwem tzw. *botnetów*). Ostatnio zaobserwowano również przypadki systematycznych, dobrze skoordynowanych bezpośrednich masowych ataków na krytyczne infrastruktury informatyczne kilku państw”[1084].

Innym globalnym, narastającym współcześnie problemem, są ataki za pomocą cyberprzestrzeni stanowiące masowe zagrożenie dla całych społeczeństw. Określa się je cyberterroryzmem i infoteroryzmem oraz formami cyberprzestępczości. Powyżej zawarta analiza tych zagrożeń pozwala stwierdzić, że tego typu działania łamią prawo w ujęciu państwowym i globalnym oraz mogą narażać na tragiczne skutki całe społeczności.

[1083] Zob. Konferencja Episkopatu Polski, *W trosce o człowieka i dobro wspólne*, Biblos, Tarnów 2012.
[1084] Tenże, s. 12.

3.5. UZALEŻNIENIA I KONSEKWENCJE NIEODPOWIEDZIALNEJ OBECNOŚCI W CYBERPRZESTRZENI

W jednym z artykułów Marka Kucińskiego pt. *Internet a relacje międzyludzkie* odnajdujemy próbę nakreślenia powodów, dla których współczesny człowiek zanurzający się w cyberprzestrzeni ponosi często tak poważne i nieodwracalne konsekwencje w rzeczywistości wirtualnej oraz świecie realnym. Przede wszystkim człowiek nadmiernie zanurzający się w cyberprzestrzeni uzależnia się od niej, od jej aplikacji i wirtualnej prezentacji w podobny sposób, jak od realnych używek, i ponosi realne konsekwencje tych działań. Anonimowość użytkowników przestrzeni cyfrowej odrealnia odpowiedzialność za słowa i zamieszczane treści, co w konsekwencji w świecie rzeczywistym może się spotkać z pociągnięciem do odpowiedzialności karnej[1085].

Współcześnie jeszcze za mało zostały zbadane psychologiczne konsekwencje zanurzenia w cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej, zarówno dzieci, młodzieży jak i dorosłych użytkowników cyfrowych technologii. Długotrwałość takich badań nie pozwala jeszcze na poznanie w pełni konsekwencji takiego stanu rzeczy dla zdrowia psychicznego jednostki i całych społeczeństw postindustrialnych. Jak pesymistycznie zaznaczał Lewis Mumford, maszyna nie zastąpi naszej wewnętrznej pustki, lecz jeszcze ją bardziej pogłębi; nie przezwycięży naszej słabości i bezsiły, lecz uczyni nas jeszcze bardziej pasywnymi i słabymi[1086].

Andrew van Melsen, z kolei, pisał: „uprawianie współczesnej technologii zdaje się przypominać jakiś rodzaj przymusu nerwowego; gdy tylko zacznie się ją uprawiać, wówczas nie pozwala ona człowiekowi na nic innego. Człowiek musi iść razem z nią i nieustannie głębiej się w nią uwikłuje”[1087].

3.5.1. Zagrożenia dla osobowości, rozwoju i postaw dzieci i młodzieży

Dynamiczny rozwój technologii multimedialnych i cyfrowych, komercjalizacja sektora rozrywki, rozwój gier komputerowych oraz stosowanie coraz doskonalszych technik wirtualnej perswazji stawiają coraz młodszych odbiorców rzeczywistości wirtualnej wobec nowych wyzwań, którym powinna nadążać i sprostać edukacja[1088].

[1085] Zob. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie,* [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 156-165.

[1086] R. A. Ziemkiewicz, *Koniec ery telewizji,* „Gazeta Polska” 1994, nr 49, s. 10.

[1087] Tamże, s. 11.

[1088] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 248.

Najczęściej wymieniane zagrożenia wobec najmłodszych uczestników przestrzeni cyfrowej to: marnowanie czasu, problemy z koncentracją i przyswajaniem wiedzy oraz długotrwałym wysiłkiem umysłowym; rozdwojenie i relatywizacja systemu wartości, przenoszenie doświadczeń wirtualnych na realne życie, ocena rzeczywistości według działań innych, zaburzenie okoliczności formacyjnych i wychowawczych, niszczenie wyobraźni bezwartościowymi obrazami i treściami, konsumpcjonizm, zmiany osobowościowe, formy ucieczki od obowiązków i trudności, zatracenie i zapominanie się, poszukiwanie przyjemności, stanów ekstremalnych, uleganie sugestiom[1089].

Wyróżnić można szczególny rodzaj zagrożeń zaburzających tożsamość zanurzających[1090] się w cyberprzestrzeni najmłodszych uczestników[1091] (typ *borderline*, czyli głębokie zaburzenia własnej tożsamości). Objawia się on niepewnością obranych celów, wyznawanego systemu wartości, nieumiejętnością dokonywania wyborów, problemami z trwałym osądem i przekonaniami. Zaburzenia charakteryzują się powracającymi i trudnymi do opanowania odczuciami pustki i nudy, którym towarzyszą stany depresyjne. Dalsze konsekwencje to nieumiejętność nawiązywania i podtrzymywania trwałych relacji międzyludzkich, brak samokontroli, impulsywność, uczucia złości i wrogości wobec innych ludzi[1092].

Psychologowie i badacze tematu podkreślają, że to nie cyberprzestrzeń jest niebezpieczna, raczej niebezpieczna jest niewiedza o niej oraz przekonanie, że dziecko i bardzo młodzi ludzie potrafią samodzielnie wejść w cyfrową przestrzeń i bezpiecznie z niej korzystać[1093]. Daje się to zauważyć szczególnie podczas korzystania z gier kom-

---

[1089] Por. M. Drożdż, *Duchowość w sieci*, dz. cyt.

[1090] M. Gajewski, *Brutalne gry komputerowe w życiu dzieci i młodzieży*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 269. „Aby mógł zajść proces interakcji, konieczna jest dwustronna komunikacja i reagowanie na działania z obydwu stron: człowieka i komputera. Drugim niezwykle ważnym elementem jest fikcjonalizacja. Aby mówić o pełnym doświadczeniu rzeczywistości wirtualnej, musi nastąpić zanurzenie w innym świecie (w świecie gry). Procesowi ternu służą różnego rodzaju techniki wizualizacyjne i narracyjne. Za ich pośrednictwem człowiek do bytów wirtualnych odnosi się tak samo jak do tych, które spotyka w świecie realnym, w życiu codziennym. Wspomniane wyżej czynniki konstytuują tzw. <doznanie teleobecności>, które jest fundamentalnie istotne dla doświadczenia rzeczywistości wirtualnej".

[1091] A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, dz. cyt. „Dziecko najszybciej zostaje wchłonięte przez cyberprzestrzeń. Dla niego nie ma najczęściej podziału na to, co wirtualne, a co rzeczywiste. Z czasem, zazwyczaj dość szybko, jedyną rzeczywistością, w której potrafi się odnaleźć, staje się wirtualna iluzja – mówi dr hab. Marek Krzystanek, psychiatra ze Śląskiego Uniwersytetu Medycznego w Katowicach. To właśnie on jako pierwszy w Polsce już ponad dekadę temu zdiagnozował u polskiego dziecka *hikikomori* – całkowitą izolację od świata spowodowaną uzależnieniem od Internetu. Z plagą *hikikomori* od lat walczy Japonia. Dzieci, u których zdiagnozowano tę chorobę, w zasadzie nie opuszczają cyberprzestrzeni. Zdarza się, że na siłę trzeba je karmić. W prawdziwym świecie nie chcą już żyć".

[1092] Por. M. Drożdż, *Duchowość w sieci*, dz. cyt.

[1093] Zob. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt. „Dziecko w całym życiu realnym nie spotka tak wielu przypadków agresji i przemocy jak doświadcza ich w ciągu 2-3 godzin aktywnej agresywnej gry komputerowej. Bardzo łatwo jest ulec magii gier komputerowych. Różnorodność i możliwość dostępu do nich powoduje, że dzieci bardzo chętnie po nie sięgają. Z łatwością przenoszą się w świat fantazji, gdzie wszystko jest łatwiejsze i ciekawsze. Nie bez powodu są one

puterowych. Dzieci przyjmują wydarzenia z gier jako bezpieczne, oswajają w ten sposób agresję i przemoc oraz znieczulają się na krzywdę, ból i zło w realnym świecie[1094].

Zagrożenia psychologiczne i społeczne związane z niekontrolowaną i niewłaściwą obecnością dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni są bardzo poważne. Do najważniejszych znanych współcześnie należy zaliczyć: różne formy alienacji – zanik więzi rodzinnych i możliwości oddziaływania wychowawczego ze strony rodziców; utratę przyjaciół – cały przekaz emocjonalny odbywa się ze znajomymi i przyjaciółmi w sieci. Następnie w konsekwencji może dochodzić do zachwiania komunikacji w sferze pozawerbalnej i werbalnej, a w bardziej drastycznych sytuacjach przeradza się to w fobię społeczną, która wyraża się unikaniem kontaktów osobistych z innymi ludźmi. W skrajnych przypadkach może dojść do: całkowitego wyalienowania, niemożliwości kontaktowania się z otoczeniem, depresji powodowanej brakiem kontaktu z wirtualną rzeczywistością, utraty dotychczasowych zainteresowań, zaburzeń w normalnym funkcjonowaniu jednostki[1095].

Zanurzenie w świecie cyfrowym rozregulowuje, a wręcz przestawia, cykl okołodobowy, głównie zaś rytm sen – aktywność. Główna aktywność przenosi się w godziny nocne, dochodzi do zaniedbania szkoły, studiów, pracy i życia rodzinnego[1096]. Warto zauważyć, że najmłodsi zanurzający się w cyberprzestrzeni oprócz zagrożeń dotyczących kształtowanej się psychiki, uspołecznienia, prawidłowego budowania systemu wartości, mogą ulec zagrożeniom fizjologicznym[1097].

---

określane jako elektroniczne LSD. Z psychologicznego punktu widzenia oraz kształtowania się osobowości dziecka, zwłaszcza jego cech emocjonalnych zasadnym jest aby dzieci do 10-12 roku życia w ogóle nie grały w gry, gdzie pojawia się agresja i przemoc".

[1094] Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* dz. cyt., s. 9-11.

[1095] Por. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, dz. cyt. „Dzieci i młodzież często korzystają z mediów, bywa, że czynią to bez umiaru i kontroli, co niestety może doprowadzić do zachwiania normalnych relacji z otaczającym ich światem, a w konsekwencji do uzależnienia. Aby komputer nie był przyczyną powstawania nowych schorzeń należy od najmłodszych lat kształtować prawidłowe nawyki w pracy z tym narzędziem. Każdy powinien wiedzieć, jak należy zorganizować własne stanowisko komputerowe w domu i szkole oraz zdawać sobie sprawę ze skutków wszelkich nieprawidłowości".

[1096] Zob. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt. „Gwałtowna zmiana zachowań związanych z cyklem dobowym, może prowadzić do rozdrażnienia, podenerwowania i spadku sprawności psychicznej. Jest to o tyle groźne, że zmianie nie ulega tylko i wyłącznie czas snu i aktywności, lecz również następują wahania stężenia we krwi hormonów, glukozy, oraz innych substancji ważnych dla prawidłowego funkcjonowania organizmu. ograniczenie, a nawet rezygnacja z ruchu i aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu; zaniedbywanie obowiązków szkolnych i domowych; kształtowanie się nowych, w tym szkodliwych zachowań, postaw w związku z narażeniem na szkodliwe bodźce psychiczne (przemoc fizyczna, słowna, erotyka) zamieszczone na wielu stronach WWW; niezdanie do kolejnej klasy (dzieci i młodzież), bądź utrata pracy (dorośli); kłopoty w sferze zawodowej – włącznie z utratą i niemożnością znalezienia innej pracy".

[1097] Zob. M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie,* dz. cyt. „Zagrożenia psychiczne; zaburzenia funkcji poznawczych, ucieczka w świat wirtualny, patologie społeczne – agresja, dostęp do grup patologicznych, syndrom przymusu bycia online – ponad 70 godzin tygodniowo, technohipnoza –w czasie bajek, filmów,

Młode osoby często i długotrwale korzystające z komputera, mogą mieć problemy ze wzrokiem spowodowane promieniowaniem, które emituje monitor. Lekarze wyliczają tzw. zespół kanału nadgarstkowego czasami zwanego „ciasnym nadgarstkiem", występującego przy długotrwałym, nieumiejętnym korzystaniu z klawiatury komputerowej, długotrwałym napięciem mięśni, co może prowadzić do bolesnych skurczów mięśni; naprężenia mięśni pleców i karku, skrzywienie kręgosłupa; przewlekłe bóle ramion, przedramion, przegubów i dłoni, których przyczyny mogą kumulować się, nie dając o sobie znać przez wiele lat[1098].

3.5.2. Uzależnienie od cyberprzestrzeni

Wielu współczesnych naukowców zauważa, że należy zwracać uwagę na umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami, które dają wiele możliwości, ale i stwarzają ryzyko uzależnienia, mogące doprowadzić nawet do całkowitej izolacji człowieka od realnego świata, w skrajnych przypadkach zaś do śmierci uczestnika[1099].

Aktualnie uzależnienie od cyberprzestrzeni rozpoznaje się – według różnych badań – dzięki symptomom, które charakteryzują coraz liczniejsze jednostki chorobowe[1100]. Do najważniejszych symptomów tego typu uzależnień zalicza się m. in. przeznaczanie na aktywność w cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości nadmiernej ilości czasu, kosztem podstawowych obowiązków; powstanie nowej mentalności związanej z teleobecnością, konformistyczne poglądy, sieciowy sposób myślenia, wzorce, nawyki myślowe, kształt relacji społecznych; zmianę odbiorcy w automatycznego adoratora, a nawet fanatyka cyberprzestrzeni; trudności z rozstaniem się z ulubionym cyberświatem; wewnętrzna potrzeba, a nawet przymus „bycia w nim" niezależnie od miejsca i czasu; osłabienie lub stępienie wrażliwości na ludzką krzywdę i nieszczęście,

---

ASC – zmienne stany świadomości (jak po alkoholu), uzależnienia od programów stosujących psychomanipulację, padaczka ekranowa".

[1098] Por. tamże, s. 3.

[1099] Por. T. Siudyło, *Kobieta o Internecie*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 217.

[1100] Por. A. Szulc, *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, dz. cyt. „Co trzeci polski nastolatek – jak wynika z najnowszych badań EU Kids Online – przyznaje, że sieć psuje jego kontakty z otoczeniem. Prawie co trzeci czuje się jednak źle, gdy nie ma do niej dostępu. Co czwarte polskie dziecko nie ma czasu na sen i jedzenie, bo godzinami serfuje. – Przyjeżdżają do mnie dzieci agresywne i apatyczne. Przyjeżdżają rodzice z odwodnionymi, wyniszczonymi nastolatkami na wózkach. Nie dlatego, że urodziły się niepełnosprawne, tylko dlatego, że zanikły u nich mięśnie. Bo miesiącami, latami zamiast grać w piłkę i huśtać się na trzepaku, siedziały przed komputerem – mówi psychiatra i terapeuta uzależnień dr Lubomira Szawdyn z Warszawy".

desensytyzacja i przyzwyczajenie do obrazów ludzkich nieszczęść, agresji; łatwe uleganie perswazji treści zawartych w cyberprzestrzeni; brak lub osłabienie krytycyzmu w stosunku do cyberprzestrzeni, a nawet wręcz infantylny sposób przyjmowania przekazu. Jednym z niebezpiecznych skutków uzależnienia od cyberprzestrzeni jest pozostawanie jednostki w „sieci" licznych powiązań pozornych, iluzorycznych i fikcyjnych z osobami i awatarami w świecie wirtualnym[1101].

Kimberly Young uważa, że uzależnienie od sieci nie jest jednorodną jednostką chorobową. Wyróżniła ogólnie pięć podtypów uzależnienia od cyberprzestrzeni: cybernetyczną erotomanię – przymusowe przeglądanie stron internetowych zawierających treści pornograficzne; cybernetyczne uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych; kompulsję sieciową – obsesyjny hazard online, zakupy, transakcje handlowe w sieci; uzależnienie od komputera – chodzi tutaj głównie o korzystanie z gier komputerowych; przymus pobierania informacji – obsesyjne przeglądanie stron internetowych i wyszukiwarek baz danych[1102]. Do powyższej listy można dodać formy uzależnienia od urządzeń mobilnych od kilku lat wyposażonych w pełny dostęp do cyberprzestrzeni z jej aplikacjami.

W samych badaniach także można napotkać wiele terminów ogólnie lub szczegółowo odnoszących się do uzależnienia od cyberprzestrzeni, należą do nich: „infoholizm, siecioholizm (ang. *netaholism*), sieciozależność (ang. *netaddiction*), cyberzależność, cybernałóg (ang. *cyberaddidion*), uzależnienie komputerowe (ang. *computer addiction*), internetoholizm, internetozależność, uzależnienie internetowe, uzależnienie od Internetu (ang. *Internet addiction*), uzależnienie od Internetu o charakterze behawioralnym (ang. *Internet Addiction Disorder*), zaburzenia spowodowane zależnością od Internetu (ang. *Internet Addiction Disorder* – IAD), zespół uzależnienia od Internetu (ang. *Internet Addiction Syndrom* – IAS), patologiczne używanie Internetu (ang. *Pathological Internet Use*), problematyczne używanie Internetu (ang. *Problematic Internet Use* – PIU), nadmierne używanie Internetu (ang. *Excessive Internet Use*), uzależnienie od technologii (ang. *technological addiction*)"[1103].

Elementami składowymi uzależnienia od cyberprzestrzeni nie w pełni ujmującymi zjawisko są infozależność lub infoholizm. To określenia bardzo szerokie i tylko

---

[1101] Por. A. Zwoliński, *Homo televisiosus,* [w:] *Katecheta a media,* dz. cyt., s. 14-15.

[1102] Zob. K. Young, M. Pistner, J. O'Mara, J. Buchanan, *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. Paper published in "Cyber Psychology & Behavior", 3 (5), 475-479. (online), http://www.netaddiction.com/ articles/cyberdisorders.pdf, [17.09.2013].

[1103] K. Waszyńska, *Uzależnienie od cyberseksu. Problemy diagnostyczne*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 218.

w części odnoszą się do cyfrowej przestrzeni. Z kolei interholizm czy siecioholizm są używane w węższym znaczeniu i odnoszą się tylko do jednego z pięciu podtypów wymienianych uzależnień. W przypadku problematycznego lub patologicznego używania Internetu, wskazuje się raczej na zaburzenie, niż uzależnienie[1104].

3.5.2.1. Uzależnienia od gier komputerowych

Współczesna nauka klasyfikuje różne formy uzależnienia związanego z nieprawidłowym uczestnictwem w cyberprzestrzeni. Do często badanych i opisywanych należą skutki nadmiernego korzystania z różnego rodzaju wirtualnych gier i symulatorów, które dostępne są nie tylko na urządzeniach stacjonarnych, ale także na różnego rodzaju tabletach, smartfonach i telefonach cyfrowych[1105]. Symulowanie przemocy i samodzielne jej realizowanie w grach komputerowych, rozbudza dzieci do powtarzania okrutnych zachowań. Tak mocne wyobrażenia i agresywne emocje pozostawiają długotrwały ślad „związany z kształtowaniem agresywnych skryptów poznawczych i mogą prowadzić to do trwałych zmian w strukturze osobowości gracza”[1106].

Łatwość dostępu i możliwość bycia online, zwiększa ryzyko niekontrolowanej teleobecności, a co za tym idzie, uzależnienia z charakterystycznymi dla niego objawami. Naiwne byłoby zatem twierdzenie, że gry służą edukacji i pozytywnej rozrywce dzieci i młodzieży, a tylko w niewielkim stopniu szkodzą i uzależniają. „Fakt wielogodzinnego uczestniczenia w tej rzeczywistości i schemacie postępowania przez nią wytyczonym nie pozostaje bez konsekwencji dla psychiki i faktycznego funkcjonowania w normalnym świecie, zwłaszcza w przypadku dorastającej młodzieży, która dopiero kształtuje swoją osobowość, wrażliwość etyczną i wchodzi w nowe relacje interpersonalne”[1107].

Mariusz Gajewski w swojej publikacji ukazuje, o ile bardziej niebezpieczne staje się korzystanie i uczestnictwo w grach i symulatorach w porównaniu do często krytykowanej za zmasowaną brutalność scen w emitowanych programach i filmach telewizji. Peł-

[1104] Por. tamże.

[1105] Zob. B. Tumiłowicz, *Infomaniacy specjalnej troski*, dz. cyt.

[1106] Tamże. „Liczba zachowań brutalnych w agresywnych grach komputerowych jest większa od tych, jakie spotykamy na najbardziej brutalnych filmach akcji i horrorach. Wraz z kupieniem komputera (podłączeniem Internetu) należy z dzieckiem ustalić zasady korzystania z tych narzędzi. Twarde przestrzeganie tych zasad jest najskuteczniejszym sposobem uchronienia dziecka przed infoholizmem. Najważniejszym skutkiem niekontrolowanego grania jest wyzwalanie agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży. Dziecko poprzez obserwację brutalnych scen uczy się negatywnych zachowań, destygmatyzuje śmierć, która urasta do <zwykłego> odwracalnego aktu. Dzieli świat jedynie na wrogów i sprzymierzeńców”.

[1107] M. Gajewski, *Brutalne gry komputerowe w życiu dzieci i młodzieży*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 265.

ne przemocy gry komputerowe są o wiele bardziej niebezpieczne niż brutalne filmy w telewizji, gdyż wymagają aktywnego włączenia się w akty przemocy, ze względu na częstotliwość i intensywność brutalności, na jaką jest wystawiony gracz, stają się instrukcją zachowań antyspołecznych, zamykają graczy na dialog z kimś, kto ma inne poglądy i dążenia[1108].

Specjaliści prowadzący od wielu lat terapie najmłodszych uzależnionych od gier przygotowali publikację *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem* dostępną w sieci, w której wyliczają oprócz skutków, także przyczyny częstego uciekania w rzeczywistość wirtualną. Zauważają, że uzależnienie od gier[1109] zaczyna się już w młodym wieku, gdy zapracowani rodzice nie kontrolują czasu przebywania dziecka przy komputerze oraz treści gier i stron, na które wchodzi pociągane coraz większą ciekawością wrażeń i bodźców[1110].

Nadmierne uczestnictwo i uzależnienie się od wirtualnej rzeczywistości gier i symulatorów, prowadzi do oderwania się od rzeczywistości i przejścia do świata marzeń. Wywołane w ten sposób wrażenia i emocje wzbudzają u młodego gracza niepokój, podniecenie, frustrację. Długotrwałe zanurzenie w rzeczywistości wirtualnej w skrajnych przypadkach powoduje zapominanie nawet o fizjologicznych potrzebach ciała, co może zagrażać zdrowiu, a w niektórych sytuacjach życiu. Nagminna pojawiająca się u graczy utrata poczucia czasu powoduje zanik więzi rodzinnych, zanik więzi rówieśniczych, następstwa chorobowe, jak bóle kręgosłupa i stawów. Zanurzenie w brutalnej rzeczywistości gier rozbudza i intensyfikuje przemoc zarówno słowną, jak i fizyczną, naśladowanie scen przemocy wobec innych, szczególnie rówieśników, rozwój popędów seksualnych, zaniedbania rzeczywistych obowiązków, uzależnienia, tzw. efekt emeryta, obsesyjność, zobojętnienie[1111].

3.5.2.2. Uzależnienia od Internetu i bycia online

[1108] Por. tamże, s. 266.„Opisując oddziaływanie świata wirtualnego na młodzież, warto wskazać na podstawowe cechy konstytutywne tej rzeczywistości. Z pewnością ważnym elementem przestrzeni wirtualnej oraz doświadczenia wirtualnego jest technologicznie rozwinięty interfejs, który pozwala użytkownikowi na wejście w świat wirtualnych obiektów, oraz psychologiczne mechanizmy pobudzające wyobraźnię gracza. Jedną z najważniejszych właściwości warunkujących rzeczywistość wirtualną jest jednak jej interaktywność. Jest to pojęcie związane z cybernetycznym terminem <sprzężenie zwrotne>, które należy rozumieć jako kierowanie maszyną na podstawie jej faktycznego, nie zaś spodziewanego działania. Interakcja taka nie polega jedynie na bezmyślnych i ograniczonych odpowiedziach człowieka wobec danych odebranych z komputera".

[1109] Zob. *Gracze komputerowi są jak Lady Makbet*, (online), http://nauka.newsweek.pl/gracze-komputerowi-sa-jak-lady-makbet,94063,1,1.html, [18.09.09,2013].

[1110] Por. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.

[1111] Por. M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, dz. cyt.

Naukowcy i terapeuci ostrzegają, że uzależnienie od Internetu (ang. *online addiction, Internet addiction*) staje się dziś takim samym problemem społecznym jak alkoholizm czy zażywanie narkotyków. Jest to zjawisko coraz częściej opisywane, choć trudno jednoznacznie nakreślić, co jest uzależnieniem[1112]. Jest to zjawisko wielowarstwowe, w którym istotny jest czas spędzony przy komputerze, korzystanie z poczty, przeglądanie serwisów informacyjnych, granie w gry online. Syndromem, który winien sygnalizować zagrożenie, jest niemożność oderwania się od jakiejś funkcji, aplikacji Internetu, a w przypadku odłączenia się od sieci częstotliwość myślenia o zanurzeniu się w nim na nowo[1113].

Analiza zagrożeń wynikających z niekontrolowanego dostępu do Internetu i treści tam zawartych oraz występujące syndromy, pozwalają stwierdzić, że wrażliwość i psychika dziecka jest o wiele większa niż osoby dorosłej i dlatego wymaga większej ochrony. Przeprowadzone badania pozwalają zauważyć dolegliwe konsekwencje uzależnień od Internetu i przyjmowania treści w nim znalezionych jako pewnika[1114].

W wielu przypadkach atrakcyjność stron i portali łatwy i nieskrępowany dostęp angażuje dzieci i młodzież ciekawe świata, tak mocno, że zapominają o obowiązkach i osobach w świecie rzeczywistym. Hipertekstualność oraz inne cechy charakterystyczne dla stron internetowych, jak natychmiastowość, różnorodność i możliwości nieograniczonego kontaktu z innymi znacząco wpływają na powstawanie i pogłębianie się Zespołu Uzależnienia od Internetu[1115]. „*Internet Addiction Disorder* – IAD to postulowany przez niektórych psychiatrów, w tym Ivana Goldberga, syndrom uzależnienia się użytkownika Internetu od wielogodzinnego obcowania w tym środowisku. Nadużywanie to ma znaczący wpływ na funkcjonowanie w sferze fizycznej, psychicznej, interpersonalnej, społecznej, rodzinnej i ekonomicznej danej osoby”[1116].

[1112] Zob. *Polscy internauci: Mobilni i niefrasobliwi*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/polscy-internauci--mobilni-i-niefrasobliwi,101121,1,1.html, [17.09.2013]. „Mobilni i niefrasobliwi – taki obraz polskich internautów wyłania się z raportu "Bezpieczeństwo w sieci" przygotowanego przez firmę SW Research na zlecenie organizacji Bezpieczniejwsieci.org. Staliśmy się też bardziej aktywnymi i świadomymi użytkownikami Internetu, o czym świadczy chociażby fakt, że aż 70 proc. z nas korzysta z usług finansowych online – pisze "Rzeczpospolita". Raport pokazuje, że o 12 proc. wzrosła liczba osób łączących się z Internetem za pomocą tabletów. Wg firmy IDC w 2012 roku sprzedano w Polsce ponad 700 tys. tych urządzeń”.

[1113] Zob. A. Radziejowska, *Bezpieczeństwo w sieci*, (online), http://www.witrynawiejska.org.pl/strona.php?p=1489, [17.09.2013].

[1114] Por. M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 183.

[1115] Por. *Bezpieczeństwo w sieci*, dz. cyt.

[1116] J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.

Monika Buczek wylicza kolejno fazy rozwoju uzależnienia od Internetu[1117]. Faza wstępna, to przebywanie w sieci, które sprawia przyjemność i wzrost ochoty na coraz częstsze korzystanie z jej możliwości. Faza ostrzegawcza – charakteryzuje się szukaniem okazji do jak najczęstszego przebywania w sieci, różne formy rozładowania napięcia poprzez Internet wiąże się to z próbami korzystania z sieci w ukryciu. Następna faza – krytyczna – charakteryzuje się spadkiem zainteresowania innymi sprawami nie związanymi z siecią, a następnie nawet zaniedbaniem wyglądu zewnętrznego. Faza chroniczna – uczestnik jest tak zanurzony, że na pierwszym miejscu jest dla niego świat wirtualny[1118].

Uzależnienie od „bycia ciągle zalogowanym" jest bardzo podobne do uzależnienia od komputera, lecz polega na ciągłym przebywaniu w sieci[1119]. Współcześnie jest to jeszcze łatwiejsze, gdyż dzieci i młodzież mają bardzo łatwy dostęp do urządzeń mobilnych takich jak: laptopy, tablety, czy telefony cyfrowe z pełnym dostępem do Internetu. Osoby takie są cały czas zalogowane w sieci na portalach społecznościowych, obserwują, co się tam dzieje, są ciągle gotowe to podjęcia komunikacji, obserwacji oraz komentowania. Może to przybierać formę obsesyjnego grania w sieci, a także uczestniczenia w aukcjach etc. Można stwierdzić, że uzależnienie to łączy w sobie wszystkie inne formy IAD[1120].

3.5.2.3. Uzależnienia od komunikatorów i portali społecznościowych

Cyberprzestrzeń stała się źródłem kontaktów interpersonalnych, doszło do zrewolucjonizowania relacji międzyludzkich, wywierając znaczny wpływ na ich jakość oraz intensywność. Wielu osobom pozwoliło to na śmiałe kreacje siebie i eksperymentowanie z tożsamością w rzeczywistości wirtualnej. Przestrzeń cyfrowa udostępniła

[1117] Zob. *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie,* dz. cyt. „Uzależnienie od Internetu to wielogodzinne obcowanie w tym środowisku. Socjomania internetowa – jest to uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych. Uzależnienie od sieci – polega na pobycie w Internecie. Uzależnienie od gier. Uzależnienie od komputera – osoba chora nie musi „być" w sieci, wystarczy, iż spędza czas przy komputerze. Erotomania internetowa".

[1118] Por. M. Buczek, *Zagrożenia w Internecie*, dz. cyt. „Symptomy uzależnienia; niepokój, złe samopoczucie, nadpobudliwość, rozdrażnienie, agresywne zachowanie, lęk, depresja po odejściu od komputera, myślenie, mówienie i częste wykonywanie czynności związanych z komputerem, zaniedbywanie obowiązków, rezygnacja z innych form spędzania czasu, unikanie kontaktów z rówieśnikami i rodziną, okłamywanie rodziców".

[1119] Zob. B. Tumiłowicz, *Infomaniacy specjalnej troski*, dz. cyt.

[1120] Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* dz. cyt., s. 6.

użytkownikom płaszczyznę, na której mogą bez żadnych przeszkód realizować swoje pragnienia, mogą spotykać inne osoby podobne do nich[1121].

Wśród najmłodszych obecnie najpopularniejsza, po korzystaniu z gier online, jest komunikacja za pomocą licznych aplikacji i portali społecznościowych, umożliwiających nieustanne przebywanie w kontakcie z osobą lub osobami zalogowanymi w cyberprzestrzeni. Zjawisko to szczególnie interesuje młode osoby, które funkcjonują w nim jakby między dwoma światami, często traktując ten wirtualny jako bliższy i bardziej interesujący. Technologie cyfrowe i oprogramowanie pozwala im na swobodny wybór przestrzeni, w której pragną przebywać. W cyberprzestrzeni współcześnie można zalogować się do wielu popularnych portali społecznościowych, które łączą uczestników ze względu na ich pasje, poglądy czy wyznawane ideały. Rzeczywistość wirtualna, w której przebywa współczesny młody człowiek, staje się coraz bardziej istotnym elementem świata rzeczywistego, niebezpiecznie szybko stając się jego zastępnikiem[1122].

Dzięki wszechobecnej cyfrowej technologii mobilnej, pozwalającej każdemu na ciągłe zanurzenie w cyberprzestrzeni, dochodzi coraz częściej do chorobowego wręcz od niej uzależnienia, a co za tym idzie uzależnienia od różnych form związków i kontaktów nawet przestępczych w wirtualnym świecie. Uzależnienie od związków wirtualnych, czasami także jest rozumiane i tłumaczone jako socjomania sieciowa (internetowa, ang. *cyberrelationship addiction*) „jest to uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych, nadmierne zaangażowanie w związki w sieci (wirtualne). Wyraża się poprzez udział w listach dyskusyjnych, IRC-u, oraz kontaktach przy pomocy poczty elektronicznej. Osoba chora nawiązuje nowe kontakty tylko i wyłącznie poprzez sieć, ma zachwiane relacje osobowe w kontaktach poza siecią”[1123]. Specjaliści alarmują, że problem ten dotyczy coraz młodszych uczestników cyberprzestrzeni i objawia się tak jak ogólnie rozumiane uzależnienie od komputera[1124].

Autorzy artykułu pt. *Nadużywanie portali społecznościowych*, proponują swoje kryteria uzależnienia od portali społecznościowych, wykorzystując kryteria już istnieją-

---

[1121] Por. *Nadużywanie portali społecznościowych,* (online), http://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=151%3Anaduzywanie-portali-spolecznosciowych&Itemid=121, [20.12.2015].

[1122] Por. M. Klimczewska, *Wirtual w życiu codziennym*, [w:] *Wirtual czy nowy wspaniały świat*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2010, s. 208.

[1123] A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* dz. cyt., s. 5.

[1124] Zob. A. Kłodecki, *Przyjaźń z komputerem – korzyść czy zagrożenie*, „Twoje Dziecko” 2000, nr 6, s. 64. „Zdarzają się już kilkunastoletni pacjenci z całym zespołem objawów uzależnienia od komputera. Przypominają one zaburzenia nerwicowe – niepokoje, lęki, zaburzenia snu, a w sferze fizjologicznej – nadmierne pocenie się, naprzemienne uczucie gorąca i zimna, moczenie się. Takie dzieci czują się źle, kiedy nie mają przed sobą włączonego monitora”.

ce i opisujące inne uzależnienia. Wyliczają tzw. wzrost tolerancji (aby uzyskać większy poziom zadowolenia, potrzeba zwiększyć ilość, spędzonego na portalu czasu). W momencie wylogowania się następują tzw. symptomy odstawienia, czyli pogorszenie samopoczucia, stany lękowe, depresyjne, rozdrażnienie. Dalej: utrata kontroli, korzystanie z portali społecznościowych dłużej niż to było zakładane, nieudane próby odstawienia, podporządkowanie uzależnieniu wszystkich aktywności. Zmniejszenie lub porzucenie aktywności w sferze społecznej, zawodowej lub rekreacyjnej ze względu na przebywanie na portalach. Użytkownik ciągle korzysta z portali, pomimo wielu problemów osobistych, społecznych, zawodowych, czy rodzinnych wywołanych przez ich użytkowanie[1125].

Społeczeństwo informacyjne, dzięki portalom społecznościowym, między innymi takim jak *Facebook*, ma możliwość nieskrępowanego realizowania się na wielu płaszczyznach. Przestrzeń cyfrowych spotkań umożliwia natychmiastowe zaprezentowanie siebie, swoich przemyśleń, opublikowanie informacji oraz pochwalenie się ilością kontaktów. Wszystkie te perspektywy sprawiają, że spora część społeczeństwa nie wyobraża sobie życia bez posiadania konta, na którymś z popularnych portali społecznościowych[1126].

3.5.2.4. Uzależnienia od urządzeń mobilnych

Technologia cyfrowa jej miniaturyzacja i mobilność, pozwala współczesnym użytkownikom na ciągły dostęp do cyberprzestrzeni. Przejawia się to najczęściej w nadmiernym, czy wręcz chorobliwym uzależnieniu się od bliskości włączonego urządzenia, ciągłym sprawdzaniu aplikacji sieciowych, komunikatorów i portali online. Ciągłe „bycie online" i aktywne używanie cyfrowych, mobilnych urządzeń, naraża każdego użytkownika na utratę zdrowia i inne zagrożenia jak: utrata koncentracji, zaburzenia osobowości, obsesje, kłopoty ze snem. Skutki zdrowotne mają też wymiar fizyczny – nadużywający urządzeń mobilnych skarżą się na urazy mięśni i ścięgien wywołane długotrwałym korzystaniem z nieergonomicznych urządzeń[1127].

Bycie zawsze dostępnym często ważniejsze jest niż to, czy w ogóle dojdzie do wymiany informacji i czego ona będzie dotyczyć. Niestety w takiej sytuacji nadużywa-

[1125] Por. M. Kotyśko, P. Izdebski, M. Michalak, P. Andryszak, A. Pluto-Prądzyńska, *Nadmierne korzystanie z sieci społecznościowych*, [w:] „Alkoholizm i Narkomania" 2014, Tom 27, nr 2, s. 185.

[1126] Por. *Nadużywanie portali społecznościowych*, dz. cyt.

[1127] Por. *Polacy uzależnieni od smartfonów?,* (online), http://technologie.newsweek.pl/polacy-uzaleznieni-od-smarfonow,99997,1,1.html, [17.09.2013].

nie komunikacji zapośredniczonej powoduje osłabienie, a nawet utratę, zdolności komunikacji *face to face*[1128]. Inni badacze tematu zwracają uwagę na to, iż problem dotyczy nie tylko dzieci i młodzieży, ale także przybiera podobne formy i skutki uzależnienia u ludzi dorosłych. Bardzo dużo dorosłych użytkowników uzależnia się od urządzeń mobilnych[1129].

Od niedawna nadmierne korzystanie z telefonu komórkowego jest klinicznym problemem. Diagnozowany nałóg zyskał fachową nazwę – *fonoholizm*. „Według badań co czwarty Hiszpan, co piąty Brytyjczyk i niemal każdy Amerykanin nie wyobraża sobie życia bez komórki. W Polsce problem dotyczy przede wszystkim ludzi młodych. Co trzeci nastolatek (36%) twierdzi, że nie przeżyłby jednego dnia bez telefonu. 27% na pewno wróciłoby do domu po zapomnianą komórkę, a kolejne 28% odczuwałoby niepokój z powodu braku telefonu przy sobie”[1130].

3.5.2.5. Uzależnienia od hazardu

Dzięki cyberprzestrzeni i nieograniczonemu dostępowi do Internetu narasta problem uczestnictwa w grach hazardowych i uzależnienia od nich coraz większej liczby młodych ludzi. Wśród gier dostępnych przez Internet szczególnie groźne są te, w których dokonuje się realnych zakładów; gry drużynowe, w których obstawia się wyniki; gry losowe; różne rodzaje konkursów SMS-owych. Mniejszą popularnością cieszą się automaty, zakłady bukmacherskie, internetowe kasyna, dzięki którym można wygrać lub częściej przegrać realne pieniądze[1131].

Richard Davis w artykule pt. *Poznawczo-behawioralny model patologicznego używania Internetu* rozróżnia dwa typy uzależnienia od sieci. Pierwszy wiąże się z uzależnieniem od konkretnego aspektu sieci takiego jak treści pornograficzne czy hazard. Drugi zaś, obejmuje wiele wymiarów nadużywania cyberprzestrzeni bez jasno określonego celu, przejawia się najczęściej w postaci przeszukiwania poczty, sprawdzania komunikatorów, różnych stron i aplikacji. Autor zwraca uwagę na ważną zależność, doty-

---

[1128] Por. H. Tomaszewska, *Komunikacja młodzieży w dobie społeczeństwa medialnego*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, dz. cyt., s. 199–200.

[1129] Por. M. Sikorski, *Staliśmy się niewolnikami urządzeń mobilnych?*, (online), *http://www.gsmmaniak.pl/98517/stalismy-sie-niewolnikami-urzadzen-mobilnych/*, [12.09.2013].

[1130] A. Szewczyk, [za:] K. Nadolski, *Czy jesteś infoholikiem?*, (online), http://www.focus.pl/sekrety-nauki/czy-jestes-infoholikiem-10353?utm_source=focus&utm_medium=boksy&utm_campaign=podobne, [17.09.2013].

[1131] Por. J. Wegrzecka-Giluń, *Przewodnik dla rodziców. Uzależnienia behawioralne. Patologiczny hazard i Internet*, Fundacja ETOH, Warszawa 2012, s. 3.

czącą patologii realizowanej w sieci, mianowicie, że najczęściej jest ona kolejnym etapem uzależnienia przenoszonego i nabytego w rzeczywistości[1132]. „Kompulsywny hazardzista może skutecznie uprawiać hazard przy użyciu sieci i w rezultacie przejawiać specyficzny typ PIU. Niespecyficzny typ *patologicznego używania Internetu* wiąże się ze społecznym kontekstem funkcjonowania użytkownika. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na brak wsparcia społecznego, izolację społeczną (…). Takie osoby poświęcają bardzo dużo czasu na Internet, co skutkuje dezorganizacją funkcjonowania w świecie realnym i wzrostem napięcia"[1133].

Terapeuci zauważają rosnący problem związany z uzależnieniami rzeczywistymi przenoszonymi współcześnie do cyberprzestrzeni. Głównym problemem z pogłębianiem uzależnienia od różnego rodzaju form hazardu jest możliwość technologiczna, czyli łatwy dostęp np. dzięki urządzeniom mobilnym, ciągła potencjalność zaspokajania potrzeby grania, atrakcyjność, bogactwo aplikacji i możliwości poznania wielu podobnych sobie graczy. Taki stan nie ułatwia rozwiązywania problemów z uzależnieniem, a często wręcz je pogłębia, sprawiając iluzję bezpieczeństwa, anonimowości i trzymania wszystkich działań pod kontrolą grającego w cyberprzestrzeni.

3.5.3. Patologie społeczne w sieci

Marek Jędrzejko w jednym z swoich artykułów wymienia patologie społeczne, których specyfiką jest zapośredniczenie w sieci. Należą do niech: „nieuzasadniona indywidualna lub zbiorowa agresja i autoagresja oraz frustracje; powielanie wzorców patologicznych i destrukcyjnych; dostęp do patologicznych grup o niejasnych celach, funkcjonujących na pograniczu lub poza prawem; dostęp do <toksycznych> grup kulturowych, parareligijnych, pseudoterapeutycznych, krypto lub jawnie satanistycznych, szerzących ideologię destrukcji, zła, agresji i nihilizmu"[1134].

Odrębną grupę stanowią osoby o niespecyficznym typie patologicznego korzystania z Internetu (ang. *Generalized Internet Use* – GPIU), charakteryzujące się wielowymiarowym wykorzystywaniem tego medium. Richard Davis twierdzi, że w odniesie-

[1132] Por. R. Davis, *Poznawczo-behawioralny model patologicznego używania Internetu*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 375.
[1133] Tamże, s. 380.
[1134] M. Jędrzejko, *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy*, [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, dz. cyt., s. 184.

niu do tych jednostek komputer i Internet są wyzwalaczami patologicznych zachowań, które nie ujawniłyby się, gdyby osoby nie korzystały z tej technologii[1135].

Przyczyn pojawienia się destrukcyjnych wzorców funkcjonowania w sieci autor upatruje w niesatysfakcjonujących relacjach społecznych w świecie rzeczywistym[1136]. Możemy do nich zaliczyć między innymi: syndrom IAD (ang. *Internet Addicton Disorder*, nałóg zaburzeń internetowych), który charakteryzuje się wewnętrznym przymusem „bycia w sieci"; netmanię, sieciomanię, internetmanię, telemanię: nałóg traktowania telewizji czy Internetu jako środka uspokajającego[1137].

Syndrom AIDS rozumiany jest jako *Anti-Information Deficiency Syndrome* (syndrom braku odporności na informację); człowiek w świecie mediów, pozbawiony zewnętrznych mechanizmów kontrolnych, wytwarzanych na przykład przez rodzinę, religię, szkołę, nie jest w stanie sam zbudować wewnętrznych mechanizmów obronnych wobec zalewu informacji, dlatego zdaje się na technikę, akceptując jej autorytet i zdolności do określania podstawowych celów rozwoju jego samego oraz społeczności[1138].

Współcześnie formą patologii pośrednio związanej z siecią jest chorobowe korzystanie z samego komputera (ang. *computer addiction*), w której osoba uzależniona nie musi być podłączona bezpośrednio do sieci, ale musi być obecna przy samym urządzeniu, niezależnie od działań, które podejmuje. Najczęściej jednak taka forma patologii wiąże się z spędzaniem dużej ilości czasu na granie w gry sieciowe[1139]. Sytuacje te są na tyle niepokojące, że zwracają uwagę państw takich jak Japonia czy Chiny, w których „użytkownicy cyberprzestrzeni angażują się w wykreowany przed nimi cyfrowy świat, często do tego stopnia, że zapominają o otaczającej ich rzeczywistości umierając z wyczerpania przed monitorem"[1140].

Badania sieci wskazują na niezwykle niepokojące patologie związane z dewiacjami seksualnymi, które właśnie dzięki Internetowi rozwijają się w zastraszającym tempie. Przyjmuje np. formę już sklasyfikowanej patologii erotomanii internetowej[1141]. Patologia ta polega na oglądaniu filmów i zdjęć pornograficznych w różnych kategoriach, rozmowach na forach internetowych o tematyce seksualnej. Szczególne groźne są

[1135] Por. A. Jaszczak, *Poczucie uzależnienia od Internetu a poczucie kontroli u adolescentów*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 238.

[1136] Zob. A. Zwoliński, *Homo televisiosus*, [w:] *Katecheta a media*, dz. cyt., s. 15-16.

[1137] Por. N. Postman, *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1992, s. 78.

[1138] Por. tamże, s.78.

[1139] Por. A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów*, dz. cyt., s. 6.

[1140] R. Bomba, *Antropologia cyberprzestrzeni*, [w:] „Kultura Współczesna" 2007, nr 1 (51), s. 122.

[1141] Por A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów*, dz. cyt., s. 6.

sytuacje, w których od takich stron i treści uzależnia się młodzież, lub materiały te dostępne są dla osób z zaburzeniami w sferze emocjonalnej. Kolejnym czynnikiem powstania patologii erotomanii sieciowej są dewiacje seksualne, szczególnie pedofilia, skrajny ekshibicjonizm i inne[1142].

3.5.4. Infoholizm i netomania

Pośród nowej generacji uzależnień, które wiążą się z korzystaniem z komputera i Internetu wymienia się infoholizm. Jest on o tyle niebezpieczny, że człowiek nie zauważa, kiedy zostaje wplątany w sieć, z której trudno mu się wydostać. Problem ten staje się coraz poważniejszy i dotyka wszystkich użytkowników sieci, coraz częściej dzieci i młodzież[1143]. „Przyczyny i skutki uzależnienia od komputera i Internetu, które określane jest także jako infoholizm są niezwykle złożone, wielorako warunkowane, gdyż zależą od wielu czynników, a skutki społeczno-pedagogiczne dla poszczególnych środowisk są dramatyczne, czy nawet tragiczne”[1144].

Terminologia i definicje poszczególnych uzależnień używane w odniesieniu do nowych technologii cyfrowych, często nie są sprecyzowane i odnoszą się do szerokiego zakresu problematyki. Infoholizm używany przez różnych badaczy przyjmuje znamiona ogólnego określenia zjawiska uzależnienia od Internetu, komputera, gier czy samych treści w sieci[1145]. I jako taki omawiany jest w kontekście powyższych badań. Pojawia się także coraz częściej termin infoholizm, na określenie uzależnienia od informacji czerpanej z sieci[1146].

Infoholizm to ciągły głód, notoryczne poszukiwanie informacji, które nigdy tej potrzeby nie nasyca. Uzależniona osoba ciągle potrzebuje nowych bodźców informa-

---

[1142] Por. J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.

[1143] Por. J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Infoholizm*, http://www.zs69.x.pl/d/cyberprzemoc/INFOHOLIZM.pdf, s. 1, [06.08.2013].

[1144] A. Andrzejewska, J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* dz. cyt., s. 4.

[1145] Por. K. Young, *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder.* Paper presented at the 104 th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996: http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf, [17.09.2013].

[1146] Zob. K. Nadolski, *Czy jesteś infoholikiem?*, (online), http://www.focus.pl/sekrety-nauki/czy-jestes-infoholikiem-10353?utm_source=focus&utm_medium=boksy&utm_campaign=podobne, [17.09.2013]. „Infoholik musi uświadomić sobie jakie są źródła tego nałogu, np. rozpaczliwe szukanie leku na dramatyczną samotność, odreagowanie codziennych kłopotów, stresów i złudzeń, niespełnione marzenia, lęk przed światem i ludźmi w realu, zranienia z dzieciństwa, kompleksy itd. Poznając je można szukać innych sposobów uzdrowienia, bo infoholizm nie leczy lecz coraz silniej pogrąża, dając jedynie doraźną przyjemność. Często pomocne okazuje się sprecyzowanie hierarchii wartości, oparcie się na autorytecie moralnym, budowanie dojrzałych więzi międzyludzkich, walka z kryzysem w rodzinie, z zagubieniem egzystencjalnym”.

cyjnych, które zazwyczaj analizuje tylko pobieżnie, a wiedzy zdobytej w ten sposób prawie w ogóle nie zapamiętuje[1147].

Określany tym terminem jest także stan przesycenia informacjami[1148] uzyskiwanymi za pomocą sieci[1149]. „Przeciążenie informacyjne lub przeładowanie informacjami (ang. *information overload*) – nałogowe surfowanie w sieci lub przeglądanie baz danych. Występuje przy natłoku informacji, na przykład przebywanie w wielu pokojach rozmów jednocześnie lub udział w wielu listach dyskusyjnych"[1150].

Netomania odnosi się do niewłaściwego korzystania z Internetu, w tym różnych jego aspektów, takich jak poczta elektroniczna, portale i strony[1151]. Inaczej netomania określana jest jako uzależnienie od Internetu[1152]. W niektórych aspektach nadużywanie Internetu przypomina taki sam proces uzależnienia i działania, jak w przypadku uzależnienia od sklasyfikowanych substancji[1153].

3.6. CYFROWE WYKLUCZENIA I NOWE FORMY WYZYSKU I NIESPRAWIEDLIWOŚCI

Przemiany społeczne ostatnich dekad dokonywały się niezwykle szybko[1154]. Porównuje się współczesny rozwój społeczny do rozmachu przemysłowego końca

---

[1147] A. Cieślar, *Infoholizm kontra realna wiedza*, (online), http://www.polskieradio.pl/10/483/Artykul/1111045,Infoholizm-kontra-realna-wiedza, [18.09.2013].

[1148] K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, A. Maj, M. Derda-Nowakowski (red.), dz. cyt., s. 21, http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf, [22.08.2013]. „Teoretycy informacji nazwali to redundancją, czyli nadmiarem danych i informacji w stosunku do tego, co konieczne; to permanentny backing up – ilość informacji przekraczająca minimum wymagane do funkcjonowania danego systemu. Często celowe zwiększenie redundancji danych jest uzasadnione ułatwieniem ich odtworzenia po częściowej utracie czy uszkodzeniu, co ma istotne znaczenie dla bezpieczeństwa funkcjonowania systemów".

[1149] J. Jabłońska, *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, dz. cyt.

[1150] J. Bednarek, A. Andrzejewska, *Infoholizm*, dz. cyt.

[1151] Zob. B. T. Woronowicz , *Uzależnienia: geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wydawnictwo Media Rodzina; Warszawa. „Badania Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego pokazują, że około 6% użytkowników Internetu jest od niego uzależnionych, natomiast około 30% traktuje go jako ucieczkę od rzeczywistości. Ponadto badania wykazały, że jedna czwarta internautów uzależniła się w ciągu pierwszego półrocza korzystania z sieci, 58% w ciągu 6-12 miesięcy, a najmniej, bo 17% – po ponad roku używania Internetu".

[1152] Por. L. Kirwil, *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2.* Częściowy raport z badań *EU Kids Online II* przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców, SWPS, Warszawa, (online), http://www.swps.pl/images/stories/zdjecia/eukidsonline/l_kirwil_raport_polska_eukidsonline_v3.pdf, [18.09.2013]. „Dane z Polski pokazują, że od 18% do 38% młodych użytkowników Internetu w wieku od 11 do 16 lat twierdziło, że w ostatnim roku pojawiły się u nich jakieś symptomy uzależnienia, 9% zwróciło uwagę na wystąpienie kilku symptomów wskazujących znacząco na uzależnienie, zaś 41% nastolatków nie stwierdziło żadnych symptomów uzależnienia. Badania przeprowadzono na grupie 805 dzieci".

[1153] *Netomania*, (online), http://neelyluga.blogspot.com/2009/08/netomania.html, [19.09.2013].

[1154] Zob. J. Kłossowicz, *Potwory i wampiry*, „Spotkania" 1992, nr 32, s. 28-34.

dziewiętnastego i początku dwudziestego wieku. Analogicznie jak nazywano poprzednie pokolenia społeczeństwem industrialnym, charakteryzującym się ogromnym rozwojem przemysłu, tak teraz coraz częściej używa się w terminologii socjologiczno-filozoficznej pojęcia społeczeństwa postindustrialnego[1155], informatycznego[1156], czy systemowego, charakteryzującego się niezwykłym rozwojem dziedzin związanych z informacją. Rozwój technologii teleinformatycznych jednocześnie wiąże się z przesunięciem działań człowieka – właściwie we wszystkich dziedzinach – z produkcji przemysłowej do wytwarzania, obrabiania i przesyłania informacji. „Przekraczający granice ponadnarodowy charakter Internetu oraz jego rola w globalizacji wymagają międzynarodowej współpracy w ustanawianiu standardów i mechanizmów mających wspierać i chronić międzynarodowe dobro wspólne[1157]. W odniesieniu do technologii medialnej, podobnie jak wielu innych przypadkach, <istnieje pilna potrzeba równouprawnienia na płaszczyźnie międzynarodowej>[1158]. Stanowcze działanie w sektorze prywatnym i publicznym jest konieczne, by zmniejszać, a w końcu usunąć cyfrową przepaść”[1159].

3.6.1. Zjawisko cyfrowego wykluczenia – *digital dividens*

Uczestnictwo w cyberprzestrzeni zależy przede wszystkim od świadomej decyzji konkretnego człowieka, ale ten wybór może być ograniczony czynnikami zewnętrznymi, które przybierają różne formy wykluczenia cyfrowego. Przestrzeń cyfrowa jest wytworzona przez skomplikowane w obsłudze urządzenia i systemy cyfrowe, co powoduje, że ludzie o ograniczonych możliwościach ich poznania są wykluczeni. Najczęściej są to osoby starsze, niepełnosprawne i dzieci[1160].

[1155] Zob. *Społeczeństwo postindustrialne,* dz. cyt.

[1156] Zob. *Społeczeństwo informacyjne,* dz. cyt.

[1157] Zob. Jan Paweł II, *Przemówienie do Papieskiej Akademii Nauk społecznych*, nr 2, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/globalizacja_27042001.html, [18.09.2013].

[1158] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 22.

[1159] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 314.

[1160] Por. KRRiT, *Informacja o podstawowych problemach radiofonii i telewizji w 2011 roku,* Warszawa 2012, (online), http://www.krrit.gov.pl/Data/Files/_public/Portals/0/sprawozdania/spr2012/informacja_krrit_03_2012.pdf , [18.09.2013]. „Wykluczenie cyfrowe to nie tylko brak dostępu do Internetu, ale też w coraz większym stopniu brak umiejętności wszechstronnego korzystania z nowych technologii (znamienne jest, że ponad połowa e-wykluczonych ma w domu dostęp do sieci, ale o tym nie wie, albo na przykład nie umie zapłacić za jej pomocą rachunków lub sprawdzić rozkładu jazdy autobusu). Z badań wynika, że osoby o niskim kapitale społecznym albo nie mają motywacji do szukania korzyści wynikających z aktywnego używania Internetu albo, jeśli już to robią, ich aktywność w sieci sprowadza się do powielania zachowań znanych z realnego świata. Osoby o wyższych kompetencjach społeczno-technologicznych, poza rozrywką, docierają do takich zasobów informacji, które pozwalają im rozwijać posiadane umiejętności i zdo-

Ciągle narastające przenoszenie kolejnych sfer życia do cyberprzestrzeni powoduje, że osoby czy społeczności, które nie będą mogły i nie będą potrafiły korzystać z nowych technologii, będą coraz bardziej upośledzone i wykluczone z życia w rozwiniętych społecznościach globalnej wioski[1161]. „Można zaobserwować pogłębianie się różnic sytuacji życiowych osób korzystających z nowych technologii i nie korzystających. Istnieje ścisła korelacja między poziomem wykluczenia cyfrowego a niewielkim stopniem innowacyjności gospodarki"[1162].

Podział cyfrowy może wynikać z szybkiego rozwoju technologii informatycznych w bogatych i rozwiniętych krajach, który doprowadza do powiększenia różnic między klasami bogatą i średnią a klasą niższą, której nie stać na swobodny dostęp do technologii cyfrowych. Obecnie można nawet mówić o nowym rodzaju stratyfikacji społecznej, gdzie podział przebiega między połączonymi i niepołączonymi z siecią[1163].

---

bywać nowe, a to z kolei służy poprawie jakości życia, statusu społecznego lub zawodowego. (…) Jednakże cyfryzacja nadawania telewizyjnego niesie za sobą również określone zagrożenia i bariery, powodując, że część obywateli może podlegać cyfrowemu wykluczeniu. Można je w uproszczeniu podzielić na trzy grupy: zagrożenia ekonomiczne; bariery kompetencyjne; bariery zdrowotne".

[1161] Por. M. Jewdokimow, B. Markowska, *Od społecznych technoutopii do posthumanizmu. Wybrane strategie narracyjne nowych technologii komunikacyjnych*, [w:] Societas/Communitas 2010, nr 1 (9), s. 42. „Jednak nie wszyscy mają dostęp do nowych technologii i nie wszyscy mogą czerpać z nich korzyści. Podstawowym zagrożeniem związanym z powstawaniem społeczeństwa informacyjnego jest problem wykluczenia z niego całych regionów geograficznych i grup społecznych. Zjawisko tak zwanego cyfrowego wykluczenia (*digital divide*) odnosi się do systematycznych różnic w dostępie i korzystaniu z komputerów i Internetu pomiędzy osobami różnym statusie społeczno – ekonomicznym (wykształceniu, dochodach, zawodzie), pomiędzy osobami na różnych etapach życia, mężczyznami i kobietami, a także pomiędzy różnymi regionami".

[1162] D. Bogucki, *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego*, wnioski z *European Innovation Scoreboard 2007*, (online), www.ukie.gov.pl [20.09.2013].

[1163] Zob. *Information society as seen by eu citizens, flash eurobarometer 241*, dz. cyt. „Powyższe badania, ukazują wyraźnie, że problem wykluczenia rozumiany według definicji urzędu istnieje jeszcze w dużym stopniu w Polsce. Na tle państw Unii Europejskiej pod względem cyfrowej alienacji społecznej polskie starania, o wyrównanie szans dostępności wszystkich, a równości i społecznej jedności w tej kwestii powinny nabrać większego tępa. Najlepiej problem wykluczenia cyfrowego ze względu na dostęp do nowoczesnych technologii zilustrują nam badania przeprowadzone na obywatelach Unii Europejskiej „Według badań <Eurobarometr (nr 241) Information society as seen by EU citizens> (<Społeczeństwo informacyjne oczami obywateli EU>) dwie trzecie ankietowanych obywateli Unii Europejskiej korzystało z Internetu (w celach prywatnych) co najmniej kilka razy w ciągu ostatnich trzech miesięcy od badania. Połowa pytanych korzystała z Internetu regularnie. 21% korzystało z sieci raz dziennie, 31% kilka razy dziennie. Odsetek obywateli, którzy korzystali z Internetu w ciągu ostatnich trzech miesięcy od badania (od „rzadziej niż raz na miesiąc" po „kilka razy dziennie") wahał się od 91% w Danii do 41% w Rumunii. Ponad 80% badanych korzystało z Internetu w Szwecji, Holandii, Luksemburgu, Finlandii i Wielkiej Brytanii. Najmniej internautów było w Rumunii (zaledwie 41%) i Bułgarii (49%). Średnia dla wszystkich 27 krajów UE to 68% używających Internetu dla prywatnego użytku w ciągu ostatnich 3 miesięcy (w jakiejkolwiek częstotliwości), w tym 31% kilka razy dziennie. Polska jest nieco powyżej tej średniej: odpowiednio 69% i 37%. 90% obywateli UE używało telefonu komórkowego (w Polsce 88%), prawie połowa (47%) kilka razy dziennie (w Polsce 67%). Jedna trzecia (32%) obywateli UE nie miała dostępu do Internetu, w tym 14% nie korzystało nigdy z sieci. W Polsce nie miało dostępu do sieci 31% badanych, 9% nie korzystało nigdy z sieci. Dla porównania w Rumunii aż 59% obywateli nie miało dostępu do Internetu. Większość obywateli UE korzystających z Internetu (86%) zgadzała się z opinią, że Internet pomaga im być lepiej poinformowanymi, 72% mówi, że ma dzięki niemu więcej możliwości nauki, 56%

Wykluczenie cyfrowe nie sprowadza się jedynie do samej fizycznej możliwości dostępu do technologii cyfrowych. Wykluczenie pogłębiają także inne czynniki takie jak: brak umiejętności posługiwania się oprogramowaniem i aplikacjami sieci, zwłaszcza wśród osób starszych; niska jakość łącza lub sygnału cyfrowego; brak znajomości języków obcych[1164]. Jednym z poważniejszych problemów, które stwarzają technologie cyfrowe jest forma komunikacji człowieka z cyberprzestrzenią, swoisty język komunikacji za pomocą interfejsu typu: ekrany dotykowe, klawiatury, itp. Charakterystyczny język komunikacji pełen znaków graficznych, skrótów, zlepek sylabowych, cyfr może dla niewtajemniczonych osób stanowić istotną barierę[1165].

Wejście w dobę cyfryzacji dotyczy wielu płaszczyzn obecności człowieka, należy do nich także informacja, edukacja, kultura i rozrywka oferowana przez środki masowego przekazu[1166]. Narastającym współcześnie problem jest kwestia dostosowania umiejętności i wiedzy wszystkich obywateli związana z szybkim rozwojem systemów cyfrowych, takich jak specjalistyczny język obcy, języki programistów i aplikacji, komplikacja i wielozadaniowość działań[1167]. Dochodzą do tego; rozwarstwienie społeczne, ze względu na wiek i naturalne możliwości aplikacji umiejętności i przyswajania wiedzy[1168], niedostosowanie wobec ludzi niepełnosprawnych ograniczonych w swobodzie działania[1169].

Cyfrowe wykluczenie obejmuje zazwyczaj ludzi ze względu na wiek, wykształcenie, położenie geograficzne, rozwój infrastruktury teleinformatycznej o okre-

---

uważa, że Internet poprawił ich relacje z rodziną i przyjaciółmi, a 43%, że dał możliwości poznawania nowych ludzi".

[1164] Por. Badanie CBOS *Aktualne problemy i wydarzenia z kwietnia 2010 roku*, (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_079_10.PDF, [17.09.2013]. Według badań CBOS tylko 6 procent osób powyżej 65 lat i 23 procent w wieku 55-64 korzysta z Internetu, podczas gdy młodzi ludzie (18-24) korzystają z Internetu w zdecydowanej większości (93 procent)".

[1165] Por. KRRiT, *Informacja o podstawowych problemach radiofonii i telewizji w 2011 roku*, dz. cyt.

[1166] Por. tamże. „W całej Europie zjawisko to dotyka około 150 mln osób. Z kolei w USA szacuje się, że blisko 100 milionów osób nie ma dostępu do sieci (…) W Polsce ponad połowa polskiego społeczeństwa korzysta z Internetu, jednak wykluczonych z tego świata pozostaje wciąż około 13 mln Polaków aktywnych zawodowo. Głównym czynnikiem wykluczenia cyfrowego jest dziś wiek – problem dotyczy szczególnie pokolenia 50+, które w Polsce stanowi ponad 30% społeczeństwa. Spośród 13 mln Polaków po 50. roku życia ponad 10 mln (78%) nie korzysta z Internetu".

[1167] Tamże.

[1168] Zob. *Korzystanie z komputerów i Internetu*, (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_079_10.PDF [18.09.2013]. „Korzystanie z komputera zależy przede wszystkim od wieku i wykształcenia ankietowanych. Jest niemal powszechne wśród najmłodszych dorosłych oraz osób z wyższym wykształceniem (odpowiednio: 94% i 90%). Natomiast wśród badanych mających od 55 do 64 lat, a także wśród respondentów z wykształceniem podstawowym i zasadniczym zawodowym przynajmniej raz w tygodniu komputera używa około jednej trzeciej, a wśród najstarszych (w wieku 65 lat i więcej) – nieliczni (8%)".

[1169] Zob. M. Filiciak, M. Danielewicz, M. Halawa, P. Mazurek, A. Nowotny, *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, (online), http://wyborcza.pl/0,104532.html, [18.09.2013].

ślonych parametrach, czy kompatybilności z innymi systemami[1170]. „Na horyzoncie jest zaś już <trzeci poziom cyfrowego podziału> polegający na tym, iż <odmienne wzorce korzystania z mediów elektronicznych sprzyjają rozwojowi jednostek i społeczności lub rozwój ten hamują>"[1171].

3.6.2. Ograniczenia dostępu do informacji

Jan Paweł II podkreślał, że fundamentalnym prawem człowieka jest wolność poszukiwania i poznawania prawdy[1172], a wolność jej wyrażania jest podstawą demokracji. „Człowiek, zachowawszy porządek moralny i wzgląd na powszechny pożytek, ma prawo swobodnie szukać prawdy i opinie swoją głosić i rozpowszechniać (...), zgodnie z prawdą powinien być informowany o wydarzeniach publicznych"[1173].

Michał Drożdż zauważa, że współcześnie niestety wykorzystuje „się media jako narzędzia indoktrynacji, aby kontrolować, co ludzie wiedzą, i pozbawiać ich dostępu do tych informacji, których w opinii władz nie powinni posiadać"[1174]. Janusz Gajda słusznie zauważa, że proces komunikacji społecznej wypływa z przyjętego systemu społecznego. W demokracji komunikowanie społeczne pozwala na prowadzenie nieskrępowanego dialogu, wymianę doświadczeń, równy dostęp do informacji. Prawo do dialogu i dostępu do komunikacji musi wiązać się z ogólną zasadą zaspokajania podstawowych potrzeb, do których należy nieskrępowany przepływ informacji, prawo do spotykania i zrzeszania, prawo do prywatności, do własnego języka, prawo do informowania i bycia informowanym także za pomocą wszystkich ogólnodostępnych mediów. Nie wszystkie społeczności międzynarodowe i państwowe zapewniają taki ład informacyjny, niektóre wręcz stosują ograniczenia, cenzurę, czy wykluczenie w przekazywaniu i otrzymywaniu aktualnych informacji, jest to jedna z przyczyn konfliktów społecznych o różnej formie eskalacji[1175].

[1170] Por. M. Felisiak, *Korzystanie z komputerów i Internetu,* dz. cyt., s. 17. „W ostatnich latach w niewielkim stopniu zmienia się ogólna postawa Polaków wobec nowych technologii. Obecnie połowa badanych (50%) uważa, że dzięki rozwojowi Internetu czy telefonii komórkowej świat staje się lepszy, a co ósmy (12%) twierdzi, że gorszy. Co trzeci ankietowany (33%) nie przypisuje nowym technologiom określonego wpływu".

[1171] *Portret Internauty,* (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K_033_09.PDF, [20.09.2013].

[1172] Por. Jan Paweł II, *Centesimus annus,* nr 47, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1996, s. 515-516.

[1173] Sobór Watykański II, *Gaudium et spes*, nr 59, (online), http://www.nonpossumus.pl/encykliki/sobor_II/gaudium_et_spes/II.php, [20.09.2013].

[1174] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 270.

[1175] Por. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt.

Dobro wspólne wymaga dostępu do informacji i możliwości jej przetwarzania, różne czynniki państwowe próbują blokować dostęp do informacji w Internecie czy w innych środkach społecznego przekazu, starając się manipulować odbiorcami za pomocą propagandy i dezinformacji, czy też powstrzymywać uprawnioną wolność wyrazu i przekonań[1176].

Obok celowych i zorganizowanych ataków na podstawowe prawa człowieka do dostępu do informacji, istnieją przeszkody, które wielu użytkownikom sieci oraz mediów cyfrowych uniemożliwiają lub poważnie utrudniają dostęp do wartościowej informacji. Dzięki technologiom cyfrowym, szczególnie Internetowi i zintegrowanym sieciom komunikacji, gromadzenie i przetwarzanie informacji jest możliwe na skalę globalną. Należy jednak zauważyć, że duża ilość zamieszczanych i przetwarzanych informacji w cyberprzestrzeni jest bezwartościowa, (tzw. śmietnik informacji) i stanowi raczej problem w perspektywie dezinformacji społecznej, podobnie treści złe, a nawet przestępcze, które według prawa winny być ograniczane[1177].

Oprócz dyskursu etycznego i prawnego dotyczącego treści przekazu, a także do samego procesu przekazu, należy również dodać podstawowe zagadnienia strukturalne i systemowe, związane „często z rozległymi kwestiami politycznymi, które mają wpływ na dostępność nowoczesnych technologii i produktów, czyli decydują o tym, kto będzie bogaty, a kto ubogi w informację. Te problemy wiążą się z kolei z ekonomicznymi i politycznymi kwestiami własności i kontroli”[1178].

Ograniczeniami dostępu do informacji coraz częściej dotknięci są ludzie, którym z różnych powodów brak umiejętności do ich odnalezienia, odczytania, odsłuchania, czy zobaczenia. Do tego szczególnie w cyberprzestrzeni potrzeba umiejętności obsługi specjalistycznego oprogramowania, znajomości języka obcego, czy skomplikowanych kosztownych urządzeń, ale także pewnych umiejętności wyszukiwania informacji w cyfrowej przestrzeni, oceny jej wiarygodności i przydatności, a także umiejętności jej przetworzenia i wykorzystania do własnych celów. Przetwarzanie informacji wiąże się także z umiejętnością wykorzystania dostępnych technologii cyfrowych do tworzenia, zamieszczania, i publikacji odpowiednio przygotowanych treści. Formą ograniczenia stają się obecnie problemy z nierównym dostępem do technologii informacyjnych, które wykluczają lub zakłócają możliwość uczestnictwa w różnych aspektach życia społecz-

[1176] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 311.
[1177] Por. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt.
[1178] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 272.

nego. To dzięki dobrej komunikacji społecznej zwiększa się liczba nowych relacji, jak również podtrzymywane są w odpowiednim zakresie już istniejące więzi i kontakty. W przyszłości osoby nie posiadające dostępu do sieci mogą być mocno wyalienowane społecznie, ograniczone do lokalnych kontaktów i relacji, gdy tymczasem pozostali z odpowiednim dostępem do technologii informacyjnych będą posiadać większe szanse społeczne i zawodowe[1179].

Różnego rodzaju ograniczenia dostępu do informacji przenoszą się do sfery politycznej i społecznej, na przykład kontaktów polityk – wyborca i wyborca – polityk, obecnych już dziś w dużym stopniu w cyberprzestrzeni. Taka sytuacja w pewnych aspektach utrudnia, czy wręcz ogranicza komunikację w ważnych sprawach społecznych dotyczących określonych społeczności. Podobnie wykluczeniem dostępu do informacji mogą być objęci wszyscy ci, którzy korzystają z różnego typu urzędów, w których przenosi się procedury załatwiania spraw obywatelskich do Internetu[1180].

3.6.3. Cenzura i ograniczenia systemowe dla wolności i odpowiedzialności

Społeczeństwo postindustrialne traktuje informacje jako najcenniejszy towar na rynku, a jej przepływ jako najistotniejsze operacje w cyfrowej przestrzeni. „W tym kontekście trzeba zauważyć, że chociaż w niektórych krajach regulacja praktyczna i prawna społecznego przekazu zmienia się wyraźnie na lepszą, to jednak są takie regiony, gdzie interwencja czynników państwowych stanowi nadal instrument ucisku i dyskryminacji”[1181].

Warto zauważyć, że nawet wysoko rozwinięte państwa pod pretekstem zapewnienia bezpieczeństwa kontrolują informacje, a nawet cenzurują je, ograniczają dostęp lub przepływ także prywatnych informacji[1182]. Narastają globalne problemy związane z terroryzmem, migracją na dużą skalę, nielegalnym handlem i przestępczością. Wiele

[1179] Por. *Portret Internauty*, dz. cyt.

[1180] Por. M. Jewdokimow, B. Markowska, *Od społecznych technoutopii do posthumanizmu. Wybrane strategie narracyjne nowych technologii komunikacyjnych*, dz. cyt., s. 44, „Logikę sieci opartą na infrastrukturze Internetu charakteryzuje to, że miejsca (i ludzi) można równie łatwo włączać do sieci, co z niej wyłączyć”. Co nie zmienia faktu, że od paru lat kampanie wyborcze, które nie toczą się w sieci za pomocą portali społecznościowych, nie mają szansy na wygraną”.

[1181] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 274.

[1182] Por. M. Górka, *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka,* dz. cyt. „Niektóre reżimy wykazują większe zainteresowanie problemem cyberprzestrzeni oraz dążą do większej jej kontroli i chcą mieć decydujący głos na forum międzynarodowym. Chiny i Rosja oraz Tadżykistan i Uzbekistan oczekują na Zgromadzeniu Ogólnym Narodów Zjednoczonych przyjęcia „Międzynarodowego Kodeksu Postępowania ds. Bezpieczeństwa Informacji”. Pozostałe kraje tak jak: Indie, Brazylia i Republika Południowej Afryki również wzywają, aby „nowy zapis globalny” stanowił swoiste uprawomocnienie – poprzez dekret ONZ – cenzurowania opozycji politycznej w Internecie”.

państw podjęło decyzje i procedury prawne dotyczące ograniczania wolności społeczeństwa. W związku z takimi działaniami rządów, nasiliło się zjawisko poszukiwania nieograniczonej wolności w cyberprzestrzeni[1183]. Powyższe analizy wielokrotnie wykazały stosowanie przez organy państwowe, a w tym także służby specjalne, kontroli i inwigilacji całych społeczeństw i narodów z użyciem niewyobrażalnie rozwiniętych środków technologicznych[1184].

W dobie wielosystemowej komunikacji cyfrowej jednoczenie się i dzielenie wspólnymi poglądami, nawet małych grup obywateli, nie koniecznie z narzuconą poprawnością polityczną, powoduje, że organy państwowe uruchamiają mechanizmy kontroli, narzucając jedyną wizje rzeczywistości[1185]. „Innym mechanizmem jest swego rodzaju kolonizacja cyberprzestrzeni przez państwo. Dzieje się to poprzez różne regulacje prawne, które przybierają formę zakazów lub cenzury. Drugą tendencją tego samego procesu jest przenoszenie instytucji, wizytówek państwa do cyberprzestrzeni"[1186].

Państwa bogate, posiadające środki i możliwości techniczne, wprowadzają nierzadko nowy rodzaj cenzury oraz ograniczenia systemowe, a nawet prawne, wobec swoich obywateli[1187]. Współcześnie formą ograniczania dostępu do prawdy i narzucania określonej systemem politycznym poprawności sądów jest stosowanie środków technicznych, jak odpowiednio zaprogramowane wyszukiwarki internetowe, które automatycznie cenzurują niektóre treści[1188].

Szacunek i odpowiedzialność oraz poszanowanie podstawowych praw obywateli państw i społeczności międzynarodowych wymaga, aby nawet w kontekście wspólnego dobra, jakim jest bezpieczeństwo, nie stosować uprzedzającej cenzury i drastycz-

---

[1183] Por. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 78.

[1184] Por. J. Wadowski, *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, dz. cyt., s. 355.

[1185] Por. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt. „Natomiast w krajach o systemach totalitarnych, gdzie obywatele mają ograniczoną wolność, podlegają one ścisłej kontroli państwa i są ocenzurowane. Jeśli nie chcą wspierać reżimu i być jego „oczami, uszami i ustami", zmuszone są do działań nielegalnych i przejścia do podziemia – do tak zwanego drugiego obiegu".

[1186] Tamże.

[1187] Por. L. Lessing, *Wolna kultura*, Warszawa 2005, s. 9. „Paradoksem wolnej kultury i jej form demokratyzacji jest nowa forma kontroli, żeby nie powiedzieć, zniewolenia. Komunikaty typu „film nie jest dostępny w twoim kraju", z jakimi spotykają się internauci w serwisie Youtube.com jednoznacznie wskazują, jak nominalne „uwolnienie" kultury jest iluzoryczne. Google, właściciel serwisu Youtube.com, może dowolnie decydować o tym, co jest dystrybuowane na danym terytorium, a co nie. Internauci zachłyśnięci wolnością myloną z otwartością cieszą się z możliwości komunikowania. Jak można mówić o znaczącym komunikacie, kiedy nie wiemy, jakie kompetencje stoją za nadającym? Wydaje się, że wciąż potrzebujemy tradycyjnych mediów informacyjnych, w których jakość wynika z wiedzy i doświadczenia, a nie z samego pragnienia nadawania. Lessing przyznaje, że <technologie wolności na naszych oczach przekształcają się w technologie kontroli>".

[1188] Por. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 78.

nych ograniczeń przez ciągłą inwigilację[1189]. „Cenzura (...) powinna być stosowana tylko jako całkowita ostateczność”[1190]. Z drugiej jednak strony, obowiązuje każdego uczestnika cyberprzestrzeni przestrzeganie praw podstawowych zapewniających sprawiedliwy dostęp do prawdziwej informacji, do edukacji i wiedzy, do wyrażania swoich poglądów z uwzględnieniem szacunku i poszanowania norm etycznych[1191].

3.6.4. Niesprawiedliwy podział dóbr technologicznych i informacyjnych

Cyberprzestrzeń powinna być źródłem wszechstronnej informacji i usług dostępnych bezpłatnie dla wszystkich i w wielu językach. Miarą dobrobytu i osiągania wspólnych wartości powinna być norma, „by przepaść między wyposażonymi w nowe środki informacji i wyrazu oraz tymi, którzy nie mają do nich dostępu (...) nie stawała się kolejnym trudnym do wykrycia źródłem nierówności i dyskryminacji”[1192]. Należy wyeliminować cyfrowe rozwarstwienie społeczne przez budowanie dostępnej dla wszystkich infrastruktury cyfrowej. Instytucje publiczne powinny być odpowiedzialne za tworzenie i utrzymywanie witryn tego rodzaju oraz umożliwić edukację w obsłudze i umiejętności wykorzystania systemów cyfrowych w codziennym życiu[1193].

Jeden z najważniejszych postulatów sprawiedliwości w dostępie do technologii cyfrowej i informacji, zakłada działania wyrównujące tak zwaną *cyfrową przepaść*, która jest formą dyskryminacji społecznej, jak i międzynarodowej w zakresie dostępu do nowych technologii informatycznych[1194]. W encyklice *Centesimus annus* Jan Paweł II apeluje o wyrównywanie szans ludzi biednych także w pojęciu dostępu do nowych technologii wobec bogatych wysoko rozwiniętych społeczności. „Należy obalić bariery

---

[1189] Por. A. Nowak, *Internetowi giganci* z *Chin będą kontynuowali cenzurę*, „Dziennik Internautów” z 11 kwietnia 2012 r. (online), http://di.com.pl/news/44665,0,Internetowi..,.giganci_z_Chin _ beda_ kontynuowali _ cenzure.html, s. 58, [21.09.2013]. „Jednak trzy największe chińskie koncerny internetowe (wyszukiwarka Baidu oraz Sina i Tencent) zapowiedziały kontynuację polityki „walki z plotkami”, pod którym to eufemizmem rozumieć należy cenzurę Internetu.

[1190] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Communio et progressio*, nr 86, (online), http://www.niedziela.pl/artykul/1506/Communio-et-progressio, [21.09.2013].

[1191] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 313. „Internet nie jest jednak bardziej niż inne media wyjęty spod rozsądnych praw sprzeciwiających się rozpowszechnianiu nienawiści, oszczerstw, oszustw, pornografii dziecięcej i pornografii w ogóle oraz innych przestępstw. Zachowanie kryminalne w innych kontekstach jest nim także w cyberprzestrzeni, a władze państwowe mają obowiązek i prawo egzekwować normy. Mogą być potrzebne także nowe regulacje prawne, dotyczące szczególnych przestępstw <internetowych>, takich jak rozpowszechnianie wirusów komputerowych, kradzież danych osobistych zgromadzonych na dyskach twardych itp.”

[1192] Jan Paweł II, *Głosić Jezusa – Drogę, Prawdę i Życie*, Orędzie na XXXI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1997, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/sdssp_24011997.html, [20.09.2013].

[1193] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 309.

[1194] Por. tamże, s. 309.

i monopole, które wielu narodom nie pozwalają na włączenie się w ogólny proces rozwoju, i wszystkim – jednostkom i narodom – zapewnić podstawowe warunki uczestnictwa w nim”[1195].

Badania nad cyberprzestrzenią w kontekście etyki chrześcijańskiej, oddaje wydany przed kilku laty dokument Papieskiej Rady ds. Środków Społecznego Przekazu *Etyka w Środkach Społecznego Przekazu*, w którym zostają przywołane konkretne problemy, nierozstrzygnięte jeszcze dylematy, dotyczące równego dostępu do cyberprzestrzeni i informacji w niej zawartych, równego traktowania uczestników cyfrowej przestrzeni. Dokument wylicza sfery i problemy, którymi winna zająć się społeczność międzynarodowa oraz władze państwowe. Pierwszą kwestią jest zagwarantowanie prawa do prywatności (jednocześnie nie umniejszając procedur i prawa związanego z bezpieczeństwa społecznym). Kolejna kwestia dotyczy szeroko rozumianego dostępu do informacji, co za tym idzie, zabezpieczenia praw autorskich własności intelektualnych, dobra narodowego, jednocześnie uskutecznienia dostęp do własności publicznych, baz danych i szybkiego przepływu informacji bez barier językowych. Zwrócono uwagę także na konieczność ochrony praw kobiet w odniesieniu do dostępu do sieci oraz innych aspektów cyberprzestrzeni. Naglącym problemem wymagającym natychmiastowych rozwiązań jest zmniejszenie cyfrowej przepaści między bogatymi w informację oraz informacyjnie biednymi, oraz kwestie technologiczne, kulturalne i edukacyjne dotyczące cyberprzestrzeni[1196].

Warto zwrócić uwagę na to, iż potężny rozwój infrastruktury cyfrowej w krajach bogatych okupiony jest często wyzyskiem biedniejszych społeczeństw, które bardzo niskim nakładem produkują np. urządzenia mobilne czy komputerowe[1197]. Wyrównywanie cyfrowych szans ciągle wymaga pilnych decyzji i działań wspólnoty międzynarodowej, dotyczących infrastruktury teleinformatycznej, od której w wielkiej mierze zależy wydajność produkcji i dobrobyt. Z kolei w krajach bogatych należy zwrócić uwagę na adaptację społeczną do szybkich zmian technologicznych, gdyż ci, którzy nie będą potrafili się odpowiednio szybko przekwalifikować i dostosować, będą wykluczeni cyfrowo i znajdą się na marginesie społecznym[1198].

[1195] Jan Paweł II, *Centesimus annus*, nr 35. (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/encykliki/centesimus_1.html, [22.09.2013].

[1196] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, dz. cyt.

[1197] Por. O. Filipowski, *Analiza ekonomiczna efektów monopolistycznych w Cyberprzestrzeni*, http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/anal_ekonom.pdf, [21.09.2013].

[1198] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 273.

Wielorakie badania współczesnego społeczeństwa ujawniają niezwykle dynamiczne przemiany, w których większość sfer ludzkiej obecności przeniesiona została do cyberprzestrzeni. Wiąże się to z problemem dynamicznej zmiany na rynku pracy i dostosowania aktywności zawodowej do rzeczywistości pracy za pomocą technologii cyfrowych lub całkowicie w cyberprzestrzeni. Przeniesienie wielu sfer życia, także tych najistotniejszych, do cyberprzestrzeni powoduje, że współczesny człowiek, aby mieć do nich pełny dostęp i móc w nich rzeczywiście uczestniczyć musi nabywać odpowiednie kwalifikacje i umiejętności. Kompetencje cyfrowe, czyli umiejętność korzystania z nowoczesnych technologii dziś decydują o jakości życia, mobilności, możliwościach rozwoju zawodowego[1199].

Wysoko rozwinięte państwa oraz instytucje naukowo-badawcze pracują nad projektami, bardzo szybkich i zarezerwowanych dla wybranych instytucji aplikacji cyberprzestrzeni, które wyeliminują słabości współczesnej sieci, która przetwarza i gromadzi wiele bezwartościowych i bezużytecznych informacji[1200].

[1199] Por. *Portret Internauty,* dz. cyt. „Płeć jest jedną ze zmiennych, które w pewnym, ale tylko niewielkim stopniu różnicują korzystanie z sieci. Użytkowników Internetu jest relatywnie więcej wśród mężczyzn – 53% z nich korzysta z sieci, niż wśród kobiet, z których 45% to internautki. (…) Czynnikiem, który znacznie wyraźniej dzieli dorosłych jeśli chodzi o kompetencje cyfrowe, jest wiek. Im młodsi badania, tym większa szansa, że używają sieci, natomiast im starsi, tym większe prawdopodobieństwo, że znajdą się w grupie nieużywających Internetu. Przeciętny wiek ludzi dorosłych nieskorzystających z sieci wynosi 56 lat, a średni wiek dorosłych internautów to 35 lat. (…) Korzystanie z sieci jest niemal powszechne wśród osób z wyższym wykształceniem. Zarówno w grupie mających wykształcenie wyższe z dyplomem magistra, jak i tych, którzy studia ukończyli z tytułem inżyniera lub licencjata, Internetu używa 85% badanych. Online bywa również ponad połowa ludzi mających wykształcenie średnie, bądź pomaturalne lub policealne. Natomiast stosunkowo niski odsetek internautów (35%) jest wśród ankietowanych z wykształceniem zasadniczym zawodowym. (…) Z Internetu korzysta większość osób pracujących w pełnym i niepełnym wymiarze czasu (67%), a także ponad połowa zatrudniających się dorywczo (53%). Więcej niż dwie trzecie ankietowanych, którzy nie pracują, stanowią osoby nieużywające sieci (67%). (…) Wśród specjalistów, kadry kierowniczej, pracowników administracyjno-biurowych i techników, jak również wśród prowadzących własną działalność gospodarczą, internauci stanowią przeważającą większość. Z Internetu korzysta także mniej więcej dwie trzecie pracowników usług oraz ponad połowa robotników wykwalifikowanych. Posiadanie kompetencji cyfrowych jest relatywnie rzadsze wśród rolników i robotników niewykwalifikowanych. Większość osób w każdej z tych grup nie używa Internetu. (…) Kondycja materialna gospodarstw wpływa w pewnym stopniu na to, czy ich członkowie korzystają z Internetu. Większość oceniających swoją sytuację materialną jako dobrą stanowią internauci (69%). Wśród tych którzy przyznają, że ich sytuacja materialna jest średnia ponad połowa (58%) nie używa sieci, a wśród najgorzej sytuowanych tylko co czwarty (26%) bywa online. (…) Użytkownicy sieci to częściej mieszkańcy większych miast, szczególnie największych aglomeracji, w których internauci stanowią blisko dwie trzecie dorosłych (65%). Stosunkowo najmniej korzystających z sieci jest na wsi (35%)".

[1200] Zob. A. Zwoliński, *Etyka Komputera*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, dz. cyt., s. 85-86. „Nadmierna ilość treści w Internecie powoduje jego nieprzydatność dla tych, którzy go przez lata tworzyli, czyli naukowców z uczelni amerykańskich. Środowisko naukowe postanowiło więc <obejść> młodzież namiętnie korzystającą z rozmów w czasie rzeczywistym (IRC) i użytkowników WWW. Ponad 110 amerykańskich uniwersytetów, agencje federalne i firmy teleinformatyczne (m.in. IBM i Sun Microsystems) stworzyły projekt Internet 2, mający własne i niedostępne dla osób postronnych ścieżki przekazu. Jest to jednak jednocześnie stworzenie społeczności internetowej elitarnej oraz podzielenie użytkowników na <powszednich> i <mających dostęp> Ma to m.in. przyspieszyć międzyuczelnianą wymianę informacji. Prezydent USA zapowiedział też powstanie NGI (ang. *Next Generation Internet* – Internetu

3.6.5. Nowe formy sieciowej niesprawiedliwości

Wszelka obecność człowieka w cyberprzestrzeni wiąże się z różnymi działaniami, przede wszystkim pozytywnymi, ale w dużym stopniu dochodzi także do nadużyć i niesprawiedliwości, braku uczciwości, i wykorzystania tych, dla których technologia cyfrowa stanowi duży problem adaptacyjny. Wśród współczesnych form niesprawiedliwości niespotykanych w takim zakresie poza cyberprzestrzenią jest sterowany dostęp do informacji, dzięki indeksowaniu wyszukiwarek internetowych. „Zostały one skonstruowane w celu odnajdywania oraz katalogowania tych informacji, które są w danym momencie użytkownikom potrzebne. (…) Dlatego można stwierdzić, że dostęp do informacji jest kontrolowany przez wyszukiwarki, które poprzez promowanie bądź umyślne pomijanie podmiotów w katalogu rezultatów mogą mieć pośredni wpływ na podział sił rynkowych na innych rynkach”[1201].

Warto w tym miejscu zauważyć, że programy wyszukujące opierają się na wcześniejszych zebranych cyfrowych indeksach, słowach kluczach i informacjach z programów przeszukujących zasoby Internetu[1202]. Szacuje się, że ponad 90% nowych informacji archiwizuje się cyfrowo, a rocznie wielkość zasobów w digitalnej postaci rośnie o jedną trzecią. Zatem umiejętność klasyfikowania, porządkowania i wyszukiwania informacji staje się jednym z podstawowych wyzwań współczesnych narzędzi technologii informacyjnych[1203]. Z tego względu współcześnie nazywa się wyszukiwarki *gatekeeperami* Internetu, ponieważ w znacznej mierze kształtują one środowisko, w którym funkcjonują, zaś jako filtry informacji, jednocześnie pełnią funkcję selekcji treści[1204]. „Pozornie neutralne, na tysiąc sposobów decydują, jakie informacje ostatecznie zostaną przez nas wybrane”[1205].

Nowej Generacji)”.

[1201] O. Filipowski, *Analiza ekonomiczna efektów monopolistycznych w Cyberprzestrzeni*, dz. cyt.

[1202] Por. A. Tarkowski, J. Hofmokl, *Wyszukiwarki jako gatekeeperzy internetu*, [w:] *Społeczna Przestrzeń internetu*, dz. cyt., s. 63-64. „Jądrem każdej wyszukiwarki jest jej indeks. Jest to zasób informacyjny o zawartości poszczególnych stron wyróżnionej umyślnie lub przypadkowo części Sieci. Zawartość indeksu jest rezultatem pracy internetowych szperaczy (pająków, robotów – ang. *spider* lub *crawler*), czyli specjalnych programów, które przeczesują Sieć i poszczególne strony internetowe. Oczywiście, nie są w stanie przeszukać wszystkich zasobów Internetu – szacuje się, że tzw. głęboka Sieć (*deep Web*) obejmuje ok. 500 razy więcej informacji niż Sieć płytka”.

[1203] Por. W Gogołek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, dz. cyt., s. 196-197.

[1204] Por. A. Tarkowski, J. Hofmokl, *Wyszukiwarki jako gatekeeperzy internetu*, [w:] *Społeczna Przestrzeń internetu,* dz. cyt., s. 56.

[1205] M. Filiciak, A. Tarkowski, *Alfabet nowej kultury:* G *jak gatekeeper* (*albo gatekeepera brak*), „Dwutygodnik.com”, 2009 nr 8, (online), http://www.dwutygodnik.com/artykuV279, [20.09.2013].

Wyszukiwarki, ze względu na brak programowej neutralności oraz na parametry użycia i obsługi, mogą być używane z różnym skutkiem, a ponadto są usługą, kontrolowaną przez instytucje, które je dostarczają[1206]. Współcześnie zaś wyszukiwarki stają się coraz częściej postrzegane jako czynnik, który wpływa na niesprawiedliwość korzystania z sieci i cyfrowych technologii informacyjnych[1207].

W kontekście niesprawiedliwości, która dotyka uczestników cyberprzestrzeni jest także forma narzucania standardów i masowego wprowadzania w urządzeniach cyfrowych lojalności wobec wybranej firmy i jej produktów. Okazuje się, że problemem ograniczenia konkurencji w cyberprzestrzeni nie jest działanie oparte o nadużywanie pozycji dominującej np. ustalania cen, ilości produktów, itp. ale przez ustalanie określonych standardów technologicznych, na których opiera się technologia cyfrowa[1208].

Formą niesprawiedliwości w sieci jest także dominacja kulturowa Zachodu, narzucana za pośrednictwem moderatorów sieci i treści, które np. ze względu na język tam najczęściej są umieszczane[1209]. W niektórych regionach, także przejawy kultury tradycyjnej opartej na wartościach nie mają praktycznie dostępu do cyfrowych środków przekazu i skazane są na wymarcie[1210].

Społeczeństwa wysoko rozwinięte bazujące na ogromnym dostępie do informacji i edukacji za pomocą sieci, wyzwalają niesprawiedliwy podział ze względu na dostęp do wiedzy. Dochodzi do powiększenia się przepaści informacyjnej między takimi jednostkami a resztą społeczeństwa. Rewolucja technologiczna i informacyjna powoduje, że społeczeństwa różnicują się coraz bardziej ze względu na nowe formy edukacji za pomocą cyberprzestrzeni[1211].

Wykluczenie cyfrowe z dostępu do sieci czy informacji w niej zawartych może oprócz skali globalnej przybierać także formę pojedynczych przypadków, gdy przez hasła i klucze dostępu, odbiera się możliwość korzystania z zasobów np. portali informa-

---

[1206] Por. M. Maj, *Ojciec Internetu krytykuje Facebooka,* „Dziennik Internautów" z 22 listopada 2010 r. (online), http://di.com.pVnews/34651,0,OjciecJntemetu_krytykuje_Facebooka.html, s. 52, [21.09.2013]. „Przed sytuacją monopolu jednej tylko wyszukiwarki ostrzegał swego czasu jeden z ojców Internetu, Tim Berners-Lee, podkreślając, że taka sytuacja nieuchronnie prowadzi do ograniczenia liczby innowacji, które są jednym z czynników gwarantujących uniwersalność Sieci".

[1207] Por. A. Tarkowski, J. Hofmokl, *Wyszukiwarki jako gatekeeperzy internetu,* [w:] *Społeczna Przestrzeń internetu,* dz. cyt., s. 56.

[1208] Por. O. Filipowski, *Analiza ekonomiczna efektów monopolistycznych w Cyberprzestrzeni*, dz. cyt.

[1209] Por. *To już 12 firm. Oskarżają Google o nadużywanie monopolu,* „Wyborcza.biz" z 1 kwietnia 2012 r. (online), bttp://wyborcza.biz/biznes/1,101558,11461984,Tojuz_12_firm_Oskarzaja_Google_o_naduzywanie_monopolu.html, [22.09.2013].

[1210] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 270.

[1211] Por. S. Juszczyk, *Rola komunikacji wirtualnej w transformacji społecznej oraz w edukacji i kulturze,* [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 134.

cyjnych czy społecznościowych[1212]. Taki proceder „(…) może mieć formę usunięcia ofiary z listy znajomych przez wiele osób (np. na portalach społecznościowych) lub poprzez zmianę hasła/loginu umożliwiającego, korzystanie na przykład ze skrzynki e-mailowej, która jest wspólna dla jakiejś określonej grupy osób”[1213].

[1212] Por. B. Johnson, *Amnesty criticises Global Network lnitiative for on/ine freedom of speech*, “The Guardian” z 30 października 2008 r. (online), http://www.guardian.co.ukltechnology/2008/oct/30/amnesty-global-network-initiative, [22.09.2013].

[1213] I. Ulfik–Jaworska, *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, dz. cyt., s. 211.

ROZDZIAŁ IV

PROSPEKTYWNO-WYCHOWAWCZA ROLA ETYKI CYBERPRZESTRZENI

Procesom technologicznego rozwoju współczesnej cyberprzestrzeni towarzyszy teoretyczna refleksja. Przestrzeń cyfrowa posiada nie tylko wymiar technologiczny i społeczny, ale przede wszystkim kulturowo-etyczny. Jest ona obszarem świadomych i wolnych działań człowieka, dlatego obecność człowieka implikuje w sposób konieczny etyczny charakter cyberprzestrzeni. Procesy usieciowienia społeczeństwa oraz dominujący wpływ cyfrowej przestrzeni na życie człowieka stanowią oczywiste wyzwanie dla etyki, generując i wzmacniając poszukiwania jej fundamentów, charakteru zasad, jakości argumentacji oraz siły i zakresu jej normatywności[1214].

Etyka cyberprzestrzeni powinna być postrzegana przede wszystkim z perspektywy jej prospektywności. Prospektywny charakter etyki cyfrowej rzeczywistości ujawnia się w jej funkcjonalności: niezbywalnej dla współczesnego pokolenia. Wskazuje ona na kryteria wyborów i decyzji wewnętrznych, dostarczając adekwatnej, uprzedzającej działanie człowieka, argumentacji etycznej, która umożliwia wybór i realizację dobra. Zasady etyczne, w różny sposób uzasadniane, stanowią także podstawę retrospektywnych ocen etycznych ukazujących sferę wewnętrznej odpowiedzialności moralnej człowieka za podjęte i wykonane działanie, sankcjonowane tylko w sferze wewnętrznej człowieka w formie wyrzutów sumienia. Etyka cyberprzestrzeni jest przede wszystkim przed prawem i obok prawa, uzyskując od niego konieczne wsparcie w sankcjonowaniu zewnętrznym naruszenia podstawowych zasad etycznych i w chronieniu w cyfrowym świecie wartości i godności każdego człowieka[1215].

Współcześnie pojawia się postulat dotyczący ukazywania i propagowania prospektywno-wychowawczej roli etyki cyberprzestrzeni. Należy więc przede wszystkim wychowywać do sankcjonowania etycznych wartości i rozumienia niezbywalnej godności osoby, zarówno kreatora, jak i uczestnika cyfrowej przestrzeni. Trzeba zatem uwzględnić charakter wychowawczy etyki cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości,

[1214] Por. M. Drożdż, *Etyczne aspekty mediów integralną częścią nauk o mediach*, [w:] „Studia medioznawcze" 2013, nr 4 (55), s. 11.
[1215] Por. tamże, s. 14.

w której, coraz częściej przebywa – równoważnie, a nawet częściej niż w rzeczywistym środowisku – współczesne pokolenie[1216].

Cyberprzestrzeń jako rozległe środowisko technologiczne współczesnego człowieka musi być przedmiotem zainteresowania zarówno nauk teoretycznych, jak i praktycznych. Zasadniczym celem nauk teoretycznych jest opisywanie już istniejących i ciągle powstających zjawisk dotyczących człowieka. Szczególną kategorią zainteresowań badawczych winny stawać się zjawiska wypływające z nowych technologii cyfrowych, a dotyczące wychowania młodego pokolenia. Nauki praktyczne zajmują się projektowaniem pożądanych stanów rzeczy, ale nie można nie zauważać następstw technologicznego rozwoju dla człowieka, a nawet związanych z nim zagrożeń[1217].

4.1. PROSPEKTYWNY CHARAKTER ETYKI CYBERPRZESTRZENI

Personalistyczny system etyczny oparty jest na idei celowości osoby oraz celowości jej działania, spełnia kryterium prospektywności, ponieważ nakreśla bardzo wyraźnie i wartościuje cele, oraz ukazuje przesłanki, według których uczestnik oraz kreator cyberprzestrzeni powinien podejmować określone procesy i decyzje. „Jeżeli człowiek przez swoje działanie urzeczywistnia określone wartości, to jednocześnie to działanie jest zorientowane na osiągnięcie określonych celów. Możemy powiedzieć, że cele działania wpisane są w wartości, zatem podstawowy cel ludzkiego działania wpisany jest w wartość ontyczną osoby ludzkiej, a jest nim doskonalenie własnego człowieczeństwa”[1218].

Dobro i doskonałość osoby są osiągnięciem celu, a zatem są wielkościami korelatywnymi. Każda osoba poprzez samo-stanowienie i samo-posiadanie zmierza do właściwego sobie dobra, służącego ukazaniu się pełni jego człowieczeństwa. Celem człowieka jest osiągnięcie własnego dobra, czyli obiektywne doskonalenie swoich ważnych ludzkich predyspozycji i harmonijne włączanie ich w działanie dla dobra innych osób[1219].

Prospektywny charakter etyki cyberprzestrzeni musi ujawniać się w jej roli kształtowania właściwego spojrzenia na współczesną przestrzeń cyfrową nowych me-

---

[1216] Por. J. Bednarek, *Cyberprzestrzeń i roboty humanoidalne nowym wyzwaniem edukacji*, http://www.ktime.up.krakow.pl/symp2012/referaty_2012_10/bednarek.pdf, [12.08.2014].

[1217] Por. tamże.

[1218] M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 215.

[1219] Por. tamże.

diów i nowych technologii. Właściwe spojrzenie to spojrzenie racjonalne i krytyczne, unikające skrajności opartych na sloganach, uprzedzeniach czy bezkrytycznym zafascynowaniu wirtualną rzeczywistością i cyberprzestrzenią. Cyberprzestrzeń jest bez wątpienia światem człowieka oraz integralną częścią współczesnej kultury[1220].

4.1.1. Podmiotowość sumienia i jego słuszna autonomia w rozstrzyganiu dylematów etycznych

Zanurzający się współcześnie w świat cyfrowy i prezentacje tej przestrzeni przez projekcje wirtualnej rzeczywistości – często nie uformowany prawidłowo pod względem rozumienia i wybierania wartości – człowiek, staje przed wieloma dylematami etycznymi wynikającymi z jego uczestnictwa w cyberprzestrzeni. Wielokrotnie w przestrzeni cyfrowej można spotkać takie sytuacje, w których nie jest łatwe rozpoznanie wartości etycznej jakiegoś działania. Trudno wtedy rozstrzygnąć, co w konkretnym usytuowaniu należy czynić, a czego należy unikać. Dotyczy to zarówno kwestii społecznych, jak i indywidualnych spraw ludzkich związanych z komunikacją interpodmiotową. Osobowe uczestnictwo w cyfrowej rzeczywistości, analizowane z perspektywy podmiotu, wspólnoty i kultury domaga się podstawy wartościowania, dlatego kolejne elementy paradygmatyczne propozycji etyki cyberprzestrzeni wiążą się z wewnętrzną zdolnością człowieka do wartościowania etycznego – sumieniem[1221], ukazując je, jako przestrzeń odkrywania prawdy, urzeczywistniania wolności i realizowania podmiotowości człowieka. Podmiotowość uczestnictwa i kreowania cyfrowej przestrzeni domaga się podmiotowości instancji wartościującej wszelkie działanie zanurzającego się w niej człowieka[1222].

Dlatego też przyjmujemy sumienie, jako konieczną i potrzebną podmiotową instancję normującą i wartościującą te działania, a więc stanowiącą podstawę modelu etycznego cyberprzestrzeni[1223]. Sumienie jest atrybutem osoby[1224], której nie sposób pojąć bez pewnego rodzaju działania, aktywności, która polega na ocenie moralnej ze

[1220] Por. M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 190.

[1221] Zob. T. Styczeń, *ABC etyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1981, s. 27. „(…) określa sumienie jako samoświadomość moralną podmiotu. Moralna samoświadomość ujmuje czyn na tle godności osoby (powinność, dobro moralne), jak i na tle przedmiotowego wymiaru czynu (treść przedmiotowa czynu, słuszność moralna)".

[1222] Zob. S. Rosik, *Sumienie jako wyznacznik osobowego rozwoju człowieka*, „Roczniki Filozoficzne KUL" 1980, z. 2, s. 106-114.

[1223] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 170.

[1224] Zob. K. Wojtyła, *Ocena możliwości zbudowania etyki chrześcijańskiej przy założeniach systemu Maksa Schelera*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1959, s. 77-78.

względu na dobro lub zło[1225]. Podstawą wszelkich ocen czynów związanych z uczestnictwem w cyfrowej przestrzeni może być tylko prawe, uformowane i dojrzałe sumienie, które dostosowuje działania osoby do obiektywnych norm moralności. Do sumienia więc należy zadanie wywołania powinności, spełnienia czynu moralnie dobrego[1226].

Człowiek – uczestnik cyfrowej przestrzeni – staje wielokrotnie wobec konieczności podjęcia decyzji wyłącznie w swoim sumieniu. Jednocześnie, aby nie popełniał błędów, musi on nieustannie odnosić kryteria swego wartościowania i działania do odkrywanej prawdy o sobie i całym kontekście osobowym jego indywidualnego działania[1227]. Wartościowanie dotyczące uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni dokonuje się w gruncie rzeczy w sumieniu człowieka. Zatem podstawowym kryterium właściwych ocen etycznych jest pewne i prawdziwe sumienie[1228].

Dlatego propozycja personalistycznej etyki cyberprzestrzeni odwołuje się do osobowej koncepcji sumienia, budując na nim zasady wartościowania etycznego[1229]. Jan Paweł II zaznacza, że „sumienie w pewnym sensie stawia człowieka wobec prawa, samo stając się <świadkiem> w jego sprawie: świadkiem jego wierności lub niewierności prawu, to znaczy jego istotnej prawości lub niegodziwości moralnej. Sumienie jest świadkiem jedynym: to, co dokonuje się we wnętrzu osoby, jest zasłonięte przed oczyma jakiegokolwiek zewnętrznego obserwatora. Sumienie składa swoje świadectwo wyłącznie wobec samej osoby”[1230].

Sumienie człowieka uczestniczącego w cyfrowym świecie nie może być oderwane od osobowej natury człowieczeństwa[1231]. Jednocześnie w naturze sumienia człowiek odkrywa prawo, któremu winien być posłuszny. Sumienie ma charakter ontologiczny i samo nie tworzy sobie prawa. Nadaje ono normom jedyną i niepowtarzalną postać w odniesieniu do osoby, jej przeżyć i chęci realizacji siebie[1232]. Sumienie ujawnia

---

[1225] Por. R. Wójtowicz, *Osoba wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II,* [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości,* dz. cyt., s. 220.

[1226] Por. tamże, s. 221.

[1227] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 218-219.

[1228] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 31.

[1229] Por. J. F. Crosby, *Dialektyka autonomii i teonomii w osobie ludzkiej*, „Ethos” 1991, nr 15-16, s. 49. „Personalizm twierdzi, że <osoba ludzka posiada bardzo realną autonomię, czyli podmiotowość>”.

[1230] Jan Paweł II, *Veritatis splendor,* nr 57, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* dz. cyt., s. 583.

[1231] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 31.

[1232] Por. W. Stróżewski, *Tak – tak, nie – nie. Kilka uwag o prawdzie,* „Ethos” 1988, nr 2-3, s. 29. „Prawda wpisuje się wewnętrznie w <słuszną autonomię sumienia>. Słuszna autonomia moralna sumienia jest możliwa tylko wtedy, gdy sumienie osoby jest wewnętrznie ukształtowane i związane z całą prawdą o osobie i jej działaniu. Człowiek bowiem nie jest <twórcą> prawdy, ale jedynie jej <odkrywcą>. Sądy sumienia są nośnikiem prawdy, a samo sumienie przestrzenią odsłaniania się prawdy o rzeczywistości. Dopiero to <odsłonięcie>, ta <manifestacja> prawdy, umożliwia wydanie prawdziwego sądu sumienia”.

zależność człowieka od prawdy, a ta z kolei kształtuje wolność i określa granice właściwej osobie ludzkiej autonomii[1233].

Funkcja sumienia polega na określeniu prawdziwego dobra w czynie i ukształtowaniu odpowiedniej do niego powinności. Autonomia sumienia wypływa z odniesienia osoby ludzkiej do prawdy o sobie i o całym otaczającym ją świecie. Prawdy tej człowiek nie tworzy, ale ją odkrywa[1234]. W swoim doświadczeniu człowiek odkrywa sumienie jako jedyną w swoim rodzaju rzeczywistość podmiotową, dotykającą i odzwierciedlającą wnętrze człowieka jako działającego podmiotu. Sumienie, zatem, aby być autonomiczne, musi pozostawać w nieustannej zależności od wolności i prawdy. W takiej sytuacji etyka nie może się, opierać tylko na twierdzeniu, że trzeba żyć zgodnie z sumieniem[1235].

Jan Paweł II podkreśla znaczenie i rolę prawdy w budowaniu wolności sumienia. Pisze, że wolność sumienia nie jest nigdy wolnością od prawdy, ale zawsze i wyłącznie w niej ma docierać do odkrywania prawdy o dobru człowieka[1236]. Niniejsza osobowa autonomia jest słuszną autonomią, ponieważ jest wciągnięta w obiektywny porządek wartości, opierając się na prawdzie o osobie ludzkiej i jej odniesieniach transcendentnych do innych osób oraz do Transcendencji[1237]. Niezbywalna autonomia osoby wynika z jej wolności i rozumności, czyli norma personalistyczna określa rzeczywistą ocenę autonomii sumienia[1238].

4.1.2. Sumienie jako podstawowe narzędzie etyczności

W przestrzeni cyfrowej funkcjonuje wiele struktur organizacyjnych, instancji kontrolnych, organizacji regulujących, nakładających i egzekwujących prawo itd. Wy-

---

[1233] Por. P. Bortkiewicz, *Autonomia sumienia,* (online), http://www.przewodnik-katolicki.pl/nr/spoleczenstwo/slowniczek_pojec_etycznych_autonomia, [12.08.2014]. „Do istoty sumienia (jako sądu rozumnego) należy jego odniesienie do prawdy (co implikuje ograniczenia autonomii sumienia w zakresie powinności działania i jego ukierunkowania). W innym miejscu dodawał, że <sumienie ludzkie w swojej funkcji kierowniczej ujawnia zależność od prawdy, która określa granice właściwej osobie ludzkiej autonomii>. (…) Oznacza to zarazem autonomię sumienia pojmowaną jako <możność kierowania własnym postępowaniem>".

[1234] Por. B. Jurczyk, *Wolność – sumienie – prawda w świetle encykliki Veritatis splendor. Krytyczna ocena koncepcji „kreatywnego" sumienia,* [w:] *Nie lękać się prawdy. Encyklika Veritatis splendor*, P. Morciniec (red.), Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża, Opole 1994, s. 54.

[1235] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 32.

[1236] Por. Jan Paweł II *Veritatis splendor*, nr 64, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* dz. cyt., s. 588.

[1237] Por. J. Seifert, *Sumienie – poznanie – prawda*, „Ethos" 1991, nr 15-16, s. 48. „Ponieważ osoba ludzka jest zdolna i zobowiązana do autotranscendencji w poznaniu, wiąże ją tylko to, co poznała jako prawdziwe, nawet jeśli w rzeczywistości jest w błędzie. Skoro, więc nawet błędne sumienie pozostaje nadal w pułapce prawdy, prawda stanowi zawsze zasadę moralnego działania".

[1238] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 32.

pełniają one wiele pożytecznych funkcji, regulujących całokształt cyberprzestrzeni. Nie obejmują one jednak i nie wyczerpują wszystkich oczekiwań i potrzeb ludzi, uczestniczących w tym cyfrowym świecie, którego zasadnicza część realizuje się przecież w sferze wewnętrznej człowieka, do której instancje zewnętrzne nie mają dostępu. Dlatego konieczne jest wprowadzenie i uznanie instancji najważniejszej – ludzkiego sumienia, które staje się jednocześnie najważniejszą instancją etyczności cyberprzestrzeni. Pozwala ono bowiem wszystkim osobom uczestniczącym w jakikolwiek sposób w świecie cyfrowym nie tylko na właściwe, czyli ludzkie korzystanie z cyberprzestrzeni, ale pomaga im odkrywać w tej bogatej i różnorodnej wirtualnej rzeczywistości ich wartość osobową oraz powinności z nią związane. Jeśli do tego dodamy konieczność instancji sumienia dla prawidłowego funkcjonowania wszystkich zewnętrznych instancji cyberprzestrzennych, gdzie przecież działają w sposób wolny i rozumny ludzie, to tym bardziej ukazują się nam wyraźnie i jednoznacznie: ważność, nieodzowność i nieuniknioność dobrze ukształtowanego sumienia, jako instancji podstawowej, koniecznej i integralnej – a nie tylko dodatkowej, czy fakultatywnej – dla prawidłowego funkcjonowania cyfrowej przestrzeni i dla właściwego uczestniczenia w niej wszystkich ludzi, jako osobowych podmiotów[1239].

Sumienie, wobec tych przesłanek, powinno stanowić najważniejsze narzędzie etyczności cyberprzestrzeni. Główna jego funkcja polega w każdym z tych działań na określeniu prawdziwego dobra w czynie i na odkrywaniu w nim pola powinności. Powinność jest jakby doświadczalną postacią zależności od prawdy, której podlega wolność osoby[1240]. Sumienie nie pełni w przestrzeni cyfrowej jedynie funkcji komunikacyjnej, ale staje się czymś więcej, wewnętrzną instancją człowieka, instancją poznawczą, porządkującą, wartościującą, normatywną[1241].

Podmiotem wszelkiego działania w cyberprzestrzeni jest człowiek, który także z perspektywy personalizmu stanowi również podstawę wartościowania etycznego, jako tzw. norma personalistyczna. Pojawia się potrzeba odkrywania sposobów jej odsłaniania się i realizacji w cyberprzestrzeni poprzez sumienie człowieka[1242]. Uczestnictwo w cyberprzestrzeni jest aktem człowieka, zatem człowiek musi dysponować możliwo-

[1239] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 175-176.

[1240] Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 163.

[1241] Por. A. Szostek, *Wokół godności, prawdy i miłości: Rozważania etyczne*, dz. cyt., s. 146. „(…) Sumienie jest świadkiem prawdy o człowieku i strażnikiem jego godności, w tym także jego wolności".

[1242] Zob. Jan Paweł II, *Poszanowanie sumienia każdego człowieka warunkiem pokoju*, Orędzie na XXIV Światowy Dzień Pokoju 1991, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378718.Poszanowanie-sumienia-kazdego-czlowieka-warunkiem-pokoju-1991, [13.10.2013]. „Odmawianie osobie pełnej wolności sumienia, a zwłaszcza szukania prawdy lub podejmowanie prób narzucenia pewnego szczególnego sposobu rozumienia prawdy, sprzeciwia się jej najbardziej podstawowemu prawu".

ścią wartościowania etycznego tego działania[1243] w sposób zarówno obiektywny, jak i podmiotowy[1244].

Działania człowieka wyrażają się między innymi przez tworzenie różnych form kultury. Człowiek uczestniczący w cyberprzestrzeni, czy też kreujący ją, tworzy specyficzną formę kultury tzw. cyberkulturę. Sumienie, jako podstawowy element przestrzeni etyczności, stanowi integralną część także wielu form cyberkultury, dlatego też analiza cyberkultury musi dotykać problematyki związanej z tym wszystkim, co określamy mianem sumienia[1245]. Cyberkultura jest „przestrzenią specyficznie ludzką, dlatego też wszystkie dokonujące się w niej działania muszą być oparte na wartościach i powinnościach. Sumienie pozwala człowiekowi na właściwe orientowanie się w tej przestrzeni wartości i powinności oraz na dokonywanie właściwych wyborów i działań. Sumienie nie decyduje i nie rozstrzyga nigdy w próżni, bo przestaje być wtedy <sumieniem>, ale zawsze decyduje i ocenia w kontekście wartości i powinności”[1246].

Powyższa refleksja ukazuje ogromną złożoność problematyki etycznej skondensowanej w przestrzeni wytworzonej przez technologie cyfrowe oraz wskazuje na sumienie, jako podstawę rozwiązywania tych problemów. Choć sumienie potrzebuje niepodważalnych i jednoznacznych fundamentów swoich rozstrzygnięć, nie przekreśla to różnorodności wyborów argumentacji etycznej, używanych przez człowieka odnoszącego się w swoich działaniach zgodnych z sumieniem do tych jednoznacznych fundamentów[1247].

4.1.3. Uniwersalność i nieusuwalność etyki w cyberprzestrzeni

[1243] Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn,* dz. cyt., s. 164. „Rzeczywistość jest normatywna i właściwa dla moralności i etyki, choć nie tylko dla niej”.

[1244] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 167. „Norma personalistyczna gwarantuje obiektywność tego wartościowania, wypływającą z obiektywnego charakteru wartości ontycznej człowieczeństwa, osoby ludzkiej, natomiast świadomość moralna człowieka i sumienie gwarantują jego podmiotowość, wypływającą z racjonalności człowieka, a więc z jego rozumności i wolności”.

[1245] Zob. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 174-175. „Sumienie pozwala człowiekowi orientować się w kulturze medialnej w oparciu o odkrywany przez siebie świat wartości i powinności. Sumienie pełni w przestrzeni mediów funkcję komunikacyjną również w tym sensie, że pomaga człowiekowi odkrywać (inaczej: komunikuje mu) wzajemne relacje, różnice i właściwy porządek między elementami natury i kultury, a więc pomiędzy elementami materialnymi, przedmiotowymi, narzędziowymi, technicznymi, a elementami duchowymi, treściowymi, kulturowymi, podmiotowymi itd. Dobrze ukształtowane sumienie gwarantuje człowiekowi zdobycie umiejętności poznania tych różnic oraz utrwalenie zdolności porządkowania i wartościowania wszystkich elementów i działań w przestrzeni mediów. Możemy powiedzieć, że kultura medialna, w każdym okresie czasu, jest owocem twórczości człowieka i społeczności, ale jest także w pewnym sensie owocem i widzialnym odbiciem stanu ludzkich sumień”.

[1246] M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 173.

[1247] Por. tamże, s. 169.

Propozycja etyki, która ma stanowić podstawę etycznego wartościowania w całokształcie ludzkiego działania w cyberprzestrzeni, musi być uniwersalna. Spotykane w literaturze przedmiotu niektóre propozycje etyczne są efektem osobistych upodobań i przekonań ich twórców. Odnotować można brak troski o uniwersalny charakter proponowanych przez nie zasad[1248]. Subiektywizacja etyki łączy „postmodernistyczną negację normatywności z jej różnorodnymi propozycjami <etyki ponowoczesnej>, <moralności bez etyki>[1249], a także propozycje innych orientacji, np. <etyki prostomyślności>[1250], <etyki przekonań>[1251], <planetarnej etyki współodpowiedzialności>[1252], <etycznego systemu moralności względnej>[1253], <metody kontrolowanych postaw>[1254], czy <etyki autentyczności>[1255], to tym bardziej uwidoczni się potrzeba poszukiwania uniwersalnych fundamentów wartościowania etycznego przestrzeni komunikacji, w której uczestniczą ludzie o różnych orientacjach światopoglądowo-filozoficznych"[1256].

Proponowanym fundamentem etyki cyberprzestrzeni powinna być opisana wyżej norma personalistyczna, która może stać się platformą poszukiwania uniwersalnych zasad etyki cyfrowej przestrzeni. Przyjmując odmienne fundamenty wartościowania cyfrowego uczestnictwa – opartego np. na prawach ekonomii, estetyki; pragmatycznych lub innych zawężonych i subiektywnych – dochodzi do nieuniknionej relatywizacji ludzkich zachowań i działań, a w konsekwencji do postępującej destrukcji etycznego i społecznego wymiaru uczestnictwa w cyfrowej rzeczywistości. W tej sytuacji szczególnego znaczenia nabiera warunek prawdziwości sumienia[1257], który jest źródłem akceptacji całej hierarchii wartości odkrywanej i urzeczywistnianej w człowieku, bez której nie odkryje on siebie jako osoby[1258].

[1248] Por. tamże, s. 197.

[1249] Zob. Z. Bauman, *Etyka ponowoczesna*, PWN, Warszawa 1996; Z. Zieliński, *Status etyki w kulturze ponowoczesnej. Analiza propozycji Zygmunta Baumana*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001.

[1250] Zob. A. A. Dura, *Etyka prostomyślności. Sumienie a rzeczywistość ponowoczesna*, „Archeus. Studia z bioetyki i antropologii filozoficznej", 2001, nr 2, s. 67-87; J. Bańka, *Świat poręczenia moralnego. Medytacje o etyce prostomyślności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1988.

[1251] Zob. R. Rorty, *Etyka bez powszechnych powinności,* „Etyka", 1998, nr 31, s. 9-25; C. Geertz, *Zastane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne,* przeł. Z. Pucek, Universitas, Kraków 2003.

[1252] Zob. K. O. Apel, *Uniwersalistyczna etyka współodpowiedzialności*, „Etyka", 1996, nr 29, s. 11 n; K. O. Apel, *Komunikacja a etyka: perspektywa transcendentalno-pragmatyczna,* [w:] *Komunikacja, rozumienie, dialog*, B. Andrzejewski (red.),Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1990, s. 83-93.

[1253] Zob. B. Williams, *Moralność. Wprowadzenie do etyki*, PWN, Warszawa 2000.

[1254] Zob. R. B. Brandt, *Etyka. Zagadnienia etyki normatywnej i metaetyki,* PWN, Warszawa 1996.

[1255] Zob. Ch. Tylor, *Etyka autentyczności*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2002.

[1256] M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów,* dz. cyt., s. 198.

[1257] Zob. J. Seifert, *Sumienie – poznanie – prawda,* dz. cyt., s. 38-48.

[1258] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 198.

Zasady etyczne o tyle mają sens, o ile posiadają uniwersalny charakter i wypływają z uniwersalności wartości i prawdy. Uniwersalność dotyczy obiektywnego świata wartości, prawdy i wypływa z uniwersalności natury ludzkiej. Zasada uniwersalności stanowi punkt odniesienia do założeń fundamentalnych propozycji etyki cyberprzestrzeni. Podstawą działania i doświadczenia moralnego jest osoba, a uniwersalne założenia antropologiczne mają ścisły związek z wartościami i normami etycznymi[1259].

Jak zaznacza Michał Drożdż wypaczenie uniwersalności, czy jej odrzucanie, zaprzecza racjonalności, bez której przesłanek etyka i moralność tracą sens w działaniu i życiu człowieka. Pluralizm i wielość kulturowa cyberprzestrzeni potrzebuje uniwersalnych norm etycznych, gwarantujących pełny i integralny rozwój osoby otoczonej różnorodnymi wartościami, celami i sensami. Autor podkreśla wartość i nieusuwalność uniwersalnej propozycji personalistycznej etyki cyberprzestrzeni to najmocniejszy fundament jej trwałości i niezmienności. Ukazuje, że uniwersalność odniesień etycznych otwiera możliwość pełnego i integralnego rozwoju człowieka. Warto podkreślić, że zasada uniwersalności nadaje etyce cyberprzestrzeni powszechnego i trwałego charakteru, chroniąc ją tym samym przed partykularyzmem i subiektywizmem wskazań. Obiektywne i powszechne kryteria wartościowania nie są bez znaczenia wobec sumienia, pozwalają na podejmowanie odpowiedzialnych decyzji, które będą stanowić podstawę integralnego i całościowego rozwoju człowieka jako człowieka[1260].

Normatywność etyczna, wydaje się być zatem całkowicie pewną i niezastąpioną formą regulacji obecności także w cyberprzestrzeni. Człowiek przecież, nie może działać w próżni etycznej, ani cyberprzestrzeń w swej strukturze urzeczywistniania i funkcjonowania nie znajduje się po za jej uniwersalnymi normami. Nie da się zredukować cyberprzestrzeni tylko do przedmiotowych procesów, ani tak neutralizować etycznie działań uczestników i kreatorów cyfrowej przestrzeni, jakoby źródło dobra i zła, wyborów i działań było poza nimi. Taka pustka etyczna nie może istnieć w cyfrowej przestrzeni, gdyż jest to obszar złożonych ludzkich działań, które są regulowane i sankcjonowane różnego typu zasadami i normami. Regulacje cząstkowe oparte tylko na przesłankach prawnych, dyscyplinarnych, czy psychologicznych, nie mające umocowania na fundamencie wartości człowieka, są niewystarczające i zawodne[1261].

[1259] Por. tamże, s. 259.
[1260] Por. tamże s. 260.
[1261] Por. tamże, s. 510.

4.1.4. Prospektywność etyki wobec regulacji normatywno-prawnych cyberprzestrzeni

Cyberprzestrzeń, jako przestrzeń uczestnictwa i wieloaspektowej działalności współczesnego człowieka, z konieczności została objęta różnymi formami normatywności etycznej oraz prawnej. Pomiędzy tymi wewnętrznymi i zewnętrznymi regulacjami zachodzi na różnym etapie korelacja. Etyka obejmująca cyberprzestrzeń musi także wiązać się z cyberprawnymi regulacjami działań w tej przestrzeni. Struktura i charakter relacji etyki cyfrowej przestrzeni do cyberprawa wynika z ogólnych relacji etyki i prawa. Domena etyczna i domena prawna posiadają pewien obszar wspólny, zachowując również w tym obszarze własną specyfikę i kompetencję oraz niezależność[1262].

Model etyki cyberprzestrzeni – zgodnie z naturą etyki – musi dotyczyć sfery wewnętrznej, indywidualnych wyborów i decyzji, ukazując normy etyczne o wewnętrznej sile kierującej i zobowiązującej człowieka do określonych powinności. Regulacje prawne natomiast wskazują często na te same sposoby działania, ale posiadają zewnętrzne zobowiązania, których respektowanie jest uwarunkowane zewnętrznymi sankcjami prawnymi. Oczywistym jest, że w cyfrowej przestrzeni, konieczne są oba sposoby regulacji uczestnictwa i kreacji cyfrowej rzeczywistości, zarówno etyczne o charakterze wewnętrznych norm i powinności, jak i prawne, chroniące w wymiarze zewnętrznym dobro człowieka i społeczności. Asekuracja prawna dobra osoby i społeczności, wskazuje na etyczny wymiar prawnych regulacji cyberprzestrzeni oraz etyczne fundamenty przepisów prawnych, które dają się także usprawiedliwić argumentacją etyczną, o ile nie są sprzeczne z prawdą o obiektywnym świecie wartości człowieka jako osoby. Cyberprawo może regulować zachowania i działania człowieka w obszarach i sytuacjach naruszania zasad etycznych, o ile mają one swój prawny korelat. W takiej sytuacji można więc powiedzieć, że cyberprawne regulacje mają charakter retrospektywny. Z tej racji potrzebują one w sposób konieczny etyki cyberprzestrzeni, jako wewnętrznej sfery regulacji działań w cyfrowej rzeczywistości[1263].

Etyczność cyberprzestrzeni posiada także „prospektywny charakter, to znaczy, że wskazuje na kryteria wyborów i decyzji wewnętrznych, dostarczając odpowiedniej, uprzedzającej działanie człowieka argumentacji etycznej, umożliwiającej wybór i realizację dobra. Zasady etyczne stanowią także podstawę retrospektywnych ocen etycz-

[1262] Por. M Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [*w:*] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 194-195.
[1263] Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 496.

nych, ukazujących sferę wewnętrznej odpowiedzialności moralnej człowieka za podjęte i wykonane działanie, sankcjonowane tylko w sferze wewnętrznej człowieka (wyrzuty sumienia)”[1264].

Etyka cyberprzestrzeni prezentuje się więc jako płaszczyzna komplementarna wobec cyberprawa, sprawdzając się jednocześnie jako przestrzeń zasad, zachowujących prymat wobec zasad prawnych. Inaczej mówiąc, etyka cyfrowej przestrzeni znajduje się przede wszystkim przed prawem (prospektywnie) i obok prawa, uzyskując od niego konieczne wsparcie w sankcjonowaniu zewnętrznym naruszenia podstawowych zasad etycznych, chroniących w cyberprzestrzeni wartość i godność każdego człowieka[1265].

4.1.5. Formacja sumienia jako konieczny warunek prawdziwej etyki cyberprzestrzeni

Współczesna analiza kondycji moralno-społecznej uczestników współczesnej cyberkultury[1266], sonduje głęboką potrzebę kształtowania ludzkich sumień. W natłoku wytwarzanych i obrabianych informacji przyswojenie sobie coraz liczniejszych wiadomości cyfrowych wydaje się niektórym niezbędnym warunkiem kształtowania jednostek przystosowanych do współczesnego społeczeństwa sieciowego. Często zapomina się jednak, że bez wymagającego i dobrze uformowanego sumienia, jednostki te staną się łatwym łupem niezliczonych manipulatorów[1267]. Kształtowanie – szczególnie młodych – sumień jest niezbędnym współcześnie zadaniem edukacyjnym i wychowawczym[1268].

Kodeksy, regulaminy, prawo, wewnętrzne zasady, nie wystarczą, potrzeba formułować prawdziwe sumienie uczestników i twórców zarówno treści, jak i samych technologii cyfrowych. Zagadnienie dotyczące edukacji i formacji człowieka do właściwego uczestnictwa w cyberprzestrzeni stało się także przedmiotem szczegółowych

---

[1264] Tamże, s. 497.

[1265] Por. tamże, s. 497.

[1266] Zob. H. Promieńska, *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt., s. 13 n. 91 n; J. Gajda, *Media w edukacji*, dz. cyt., s. 113-134.

[1267] Zob. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 70. „(…) indywidualna świadomość etyczna nie wyłania się dziś spontanicznie w naturalnym procesie tradycyjnego wychowania. Sumienie poszczególnych ludzi nie rozwija się jak jakiś ukryty narząd, powoli osiągając właściwe funkcjonowanie. Dziś formuje się ono lub deformuje często w brutalnej konfrontacji ze społeczeństwem, którym rządzą, najczęściej nieznane ogółowi ludzi, twarde prawa rynku medialnego. Dlatego jednostka wykuwa swą świadomość moralną w silnym zderzeniu z medialną produkcją wypełniającą jej codzienność. Razem z nią – jak wskazują szczegółowe badania empiryczne – przyswaja sobie <złudzenia prywatności i poczucie autonomicznej spontaniczności> A jest to bardzo niebezpieczne zjawisko wpływające z kolei na kształt opinii publicznej i całej kultury i sensu życia ludzkiego”.

[1268] Por. P. Valadier, *Pochwała sumienia*, PWN, Warszawa 1994, s. 190.

analiz wielu dyscyplin zajmujących się uczestnictwem człowieka w przestrzeni cyfrowej i projekcji wirtualnej rzeczywistości, tj. cyberpsychologii, pedagogiki cyberprzestrzeni oraz etyki cyberprzestrzeni. W przestrzeni cyfrowej należy analizować przede wszystkim wpływ człowieka na człowieka oraz wpływ kształtowania ludzi przez ludzi za pomocą technologii cyfrowych. Kluczowe znaczenie zatem ma jakość i stan dojrzałości oraz formacji sumień ludzi odpowiedzialnych za tworzenie cyfrowej rzeczywistości, jak również stan i dojrzałość sumień uczestników cyberprzestrzeni[1269]. „Z punktu widzenia etyki personalistycznej najważniejszą sprawą jest przygotowanie właściwego fundamentu wartościowania etycznego, czyli właściwa formacja prawdziwego sumienia w oparciu o podstawowe zasady wyrażające wartość i godność człowieka”[1270].

Personalizm w formacji sumienia kładzie nacisk na priorytet normy personalistycznej wobec wszystkich cyberprzestrzennych i wirtualnych form oddziaływania na człowieka. Z analizy skutków oddziaływania technologii cyfrowych na współczesnego człowieka zdaje się wynikać dominacja również w sferze wewnętrznej człowieka. Tymczasem problem nie leży po stronie przedmiotowej cyfrowej rzeczywistości, ale po stronie podmiotowych uczestników cyberprzestrzeni, którzy w coraz bardziej złożonym, kompleksowym i nieuniknionym kontekście cyfrowej przestrzeni, winni dysponować odpowiednią, podmiotową zdolnością racjonalnego działania, czyli prawdziwie uformowanym sumieniem. Prawdziwie, to znaczy zgodnie z prawdą o osobie ludzkiej, z prawdą o świecie wartości, z prawdą o podmiotowym charakterze korzystania z technologii cyfrowych; oraz z prawdą o mechanizmach funkcjonowania przedmiotowego cyberprzestrzeni. Ta ostatnia prawda jest również potrzebna do formacji poznawczej roli sumienia. Jeżeli zabraknie tego odniesienia i osadzenia w prawdzie, wówczas mamy do czynienia, nie tylko w cyfrowej rzeczywistości, z bardzo różnymi przejawami deformacji sumień. Ta deformacja sumień może obejmować coraz szersze kręgi ludzi, a wzmacniana jeszcze przez negatywne oddziaływanie cyberprzestrzeni, może się rozszerzyć na całe grupy społeczne i większe kręgi kulturowe, stając się deformacją całych społeczeństw. Takie destrukcyjne procesy eliminują również potrzebę wartościowań etycznych, opartych na obiektywnych fundamentach, a więc także potrzebę personalistycznej etyki cyberprzestrzeni[1271].

[1269] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 193.

[1270] Tamże, s. 194.

[1271] Por. T. Styczeń, *Sumienie: źródło wolności czy zniewolenia?*, [w:] *Wprowadzenie do etyki*, dz. cyt., s. 105. „Jednym z największych błędów etycznego wymiaru współczesnej kultury, nie tylko medialnej, jest to, że bardzo łatwo przechodzi się od stwierdzenia, że człowiek jako podmiot sumienia jest twórcą swego sądu, do twierdzenia, że jest także twórcą prawdy swego sądu. Wydaje się, że upowszechnieniu się

Tymczasem tego typu etyka miałaby za zadanie nie tylko regulować etycznie działania w cyfrowej przestrzeni, ale także formować i kształtować podstawę podmiotową tych wartościowań etycznych, a więc ludzkie sumienie. Deformacja sumienia, która dokonuje się często pod wpływem negatywnych oddziaływań cyberprzestrzeni, jest pozbawieniem człowieka zdolności racjonalnego wartościowania i działania w tej przestrzeni[1272].

Wydaje się zatem, że najlepszym rozwiązaniem jest prospektywna formacja sumienia za pomocą etyki cyberprzestrzeni do momentu słusznej autonomii sumienia podmiotu, co jednocześnie gwarantuje etyczne i moralne, zgodne z własnym sumieniem i normami obiektywnymi, działanie uczestnika cyfrowej przestrzeni. Etyka cyberprzestrzeni „oparta na fundamencie poszanowania obiektywnej wartości i godności osoby, może w sposób prospektywny kształtować taką słuszną autonomię sumienia, będącego dla człowieka i w człowieku najbliższą normą etycznego wartościowania”[1273]. Nieodzownym staje się podkreślanie potrzeby ciągłej formacji sumień, zarówno korzystających, jak i tworzących nowoczesne technologie cyfrowe[1274].

4.2. ETYKA GWARANTEM ODPOWIEDZIALNEGO UCZESTNICTWA W WIRTUALNYM ŚWIECIE

Dla współczesnego pokolenia uczestnictwo w wirtualnej rzeczywistości – jako wyniku prezentacji cyfrowego świata i działań w nim przeprowadzanych – jest oczywistym niezbywalnym doświadczeniem, które stanowi już dziś dużą część realnego życia

---

tej iluzji można skutecznie przeciwdziałać tylko w jeden sposób, poprzez obiektywizację prawdy. Z jednej strony należy sfalsyfikować tę iluzję, czyli ujawnić i uznać, dzięki obiektywnym kryteriom, prawdę, w świetle której iluzja ta ujawnia swój charakter kłamstwa czy błędu”.

[1272] Por. tamże, s. 195.

[1273] M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 198.

[1274] Zob. S. Mycek, *Etyka jako odpowiedzialność. Zarys możliwości i konieczności spotkania rozumu i wiary*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 2006, s. 103-104. „Nie można jednak zapominać, że sumienie to subiektywne odniesienie, czyli indywidualne odniesienie, które bardzo często staje się jedynie opinią nie mającą nic, lub niewiele wspólnego z prawdą o obiektywnym dobru do realizacji. Warto odkryć <triadyczność> formacji sumienia, które może prawidło rozwijać się i osiągnąć dojrzały kształt w dialogalno-dialektycznej osi: wolność podmiotu – obiektywna prawda – prawdziwa wiara. Wolność podmiotu nie może rozwijać się bez obiektywnej prawdy. Obiektywna prawda odsłania i pozwala rozeznać indywidualne, konkretne i realne pole odpowiedzialności. Prawdziwa wiara, z pytaniem o wiarygodność religijnej propozycji, to światło, które oświeca człowieka wewnętrznie i zewnętrznie, pozwalając ogarniać całość życia i odczytywać konkret w całości. Dojrzałe sumienie to zadanie do autentycznej pracy nad sobą, wolności samo-stanowienia, otwarcia na innych w prawdzie i wspaniałomyślności, porządkującego światła łaski żywej wiary; wszystko w rytmie: wchodzenia w siebie, zatrzymywania się nad sobą i z innymi / z Innym, oraz wychodzenia i bycia z innymi / z Innym, zarówno w perspektywie indywidualnej jak i społecznej”.

i podejmowanych w nim operacji. Mają one, skutki zarówno w świecie realnym, jak i cyfrowym, wielokrotnie nawet głębsze i groźniejsze niż tylko przeprowadzane w rzeczywistości. Zatem przebywanie w świecie cyfrowym nie umniejsza ani nie odsuwa ponoszenia odpowiedzialności za czyny i działania w wirtualnej rzeczywistości, tym bardziej, że skutki podjętych przez uczestnika działań i wyborów są często dużo poważniejsze i obejmują większy obszar niż w świecie realnym. Ważnym elementem w rozważaniu istoty odpowiedzialności człowieka, jest uwzględnienie rzeczywistości, w jakiej w danym momencie się on znajduje. Tak rozumiana odpowiedzialność to przede wszystkim gotowość do wzięcia na siebie konsekwencji jakiegoś własnego czynu lub wyników procesu działania. Konsekwencją działań w świecie realnym, czy też cyfrowej rzeczywistości, są zawsze dobre lub złe skutki. Odpowiedzialność, jest to jakaś konieczność – obowiązek moralny lub prawny – odpowiadania za swoje czyny „przed" kimś, „wobec" kogoś, „za kogoś", lub „za coś" i ponoszenia za te czyny i działania realnych i cyfrowych konsekwencji[1275].

Personalistyczna propozycja etyki cyberprzestrzeni jest rozumiana, jako etyka odpowiedzialności za osobę. „Prawdziwa odpowiedzialność odnajduje w osobie ludzkiej, w godności człowieka swoje uzasadnienie i wypełnienie. Wewnętrzne doświadczenie osoby czy też doświadczenie innych osób poprzez relacje komunikacyjne ma zawsze swój wymiar etyczny, jako doświadczenie odpowiedzialności za siebie i innych, za dobro i świat wartości"[1276].

4.2.1. Istota odpowiedzialności etycznej w cyberprzestrzeni: wolność, odpowiedzialność, uczestnictwo

W kierunku rozumienia istoty odpowiedzialności etycznej w cyfrowym środowisku przebywania współczesnego człowieka, prowadzą niezbywalne wartości: wolność, odpowiedzialność, uczestnictwo[1277]. Karol Wojtyła w książce *Osoba i czyn* pisze, że istnieje struktura odpowiedzialności właściwa tylko osobie. Struktura ta jest najpierw

[1275] Por. S. Olejnik, *W odpowiedzi na dar i powołanie Boże,* Akademia Teologii Katolickiej, Warszawa 1979, s. 128-129; S. Rosik, *Wezwania i wybory moralne, refleksje teologiczno-moralne,* Wydawnictwo KUL, Lublin 1992, s. 412-418.

[1276] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 101

[1277] Por. J. Galarowicz, *Powołanie do odpowiedzialności. Elementarz etyczny*, dz. cyt., s. 13-15. „Wyróżnia się także różne płaszczyzny odpowiedzialności, które pokazują różne formy związania człowieka ze swoim działaniem i jego skutkami, np. pociąganie do odpowiedzialności (odpowiedzialność prawna), doświadczanie odpowiedzialnego działania (odpowiedzialność moralna), ponoszenie odpowiedzialności, bycie odpowiedzialnym (odpowiedzialność ontyczna), branie odpowiedzialności (odpowiedzialność psychologiczna), powołanie do odpowiedzialności (odpowiedzialność religijna)".

właściwa pojedynczej osobie od wewnątrz, będąc jakąś rzeczywistością w osobie, wewnątrz osoby; później zaś na zasadzie uczestnictwa, nabiera znaczenia społecznego i międzyludzkiego[1278].

Jan Paweł II pisze, że wolnością prawdziwą jest ta, która „warunkuje prawdziwą godność osoby ludzkiej"[1279]. Zatem wolność należy do podstawowych wartości warunkujących godne i odpowiedzialne poruszanie się w cyberprzestrzeni. Wolność i odpowiedzialność musi być fundamentem postępowania i wartościowania etycznego, a nie tylko świadomością jej posiadania przez uczestnika przestrzeni cyfrowych technologii[1280].

Model etyki cyberprzestrzeni powinien zależeć przede wszystkim od tego, na ile uwzględnia ona godność ludzką, jako fundament wartościowania etycznego wszelkich procesów i działań w wirtualnej rzeczywistości[1281]. Godność osoby zakłada wolność, ale nie wolność od wszystkiego. Wolność człowieka to także konieczne ograniczenia nakładane zewnętrznie – niezależnie od uczestnika – i wewnętrznie, które człowiek sam sobie nakłada. Zatem nie może to być pełna swoboda działań i czynów, czy bezwzględna wolnośćod wszystkiego, gdyż oznaczałoby to anarchię. Istotą wolności jest swoboda wyboru określona prawem i zasadami, warunkami społecznymi oraz podyktowana głosem własnego sumienia[1282].

Opartą na wolności obecność człowieka w specyficznym środowisku cyfrowej przestrzeni, musi determinować poczucie odpowiedzialności za tę wolność i to osobiście. Gdyby zabrakło tej odpowiedzialności, wówczas człowieka ogarnia samowola, która nie jest prawdziwą wolnością[1283]. Każda osoba, będąc odpowiedzialną, urzeczywistnia swoje człowieczeństwo, staje się podmiotem swych decyzji i działań[1284]. Wolność prawdziwa w rozumieniu etycznym, to taka, która zakłada odpowiedzialność za siebie, swoje wybory i czyny; oraz za drugiego człowieka, za jego wybory i czyny[1285].

[1278] Por. M. Sztaba, *O odpowiedzialności i prawdziwych zadaniach naukowców*, (online), http://wirtualnapolonia.com/2014/10/17/ks-dr-mariusz-sztaba-o-odpowiedzialnosci-i-prawdziwych-zadaniach-naukowcow/, [14.11.2014].

[1279] Jan Paweł II, *Redemptor hominis*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 18.

[1280] Por. M. Drożdż, *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [*w:*] *Wolność w mediach – między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 9.

[1281] Por. tamże, s. 10.

[1282] Por. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt.

[1283] Por. Jan Paweł II, *Chcesz służyć sprawie pokoju - szanuj wolność*, Orędzie na XV Światowy Dzień Pokoju 1981, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378708.Chcesz-sluzyc-sprawie-pokoju-szanuj-wolnosc-1981, [14.10.2013].

[1284] S. Głaz, *Antropologiczne aspekty godności według Jana Pawła II*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 51.

[1285] Zob. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność,* dz. cyt.; J. Galarowicz, *Człowieczeństwo a moralność*

Odpowiedzialność za drugiego człowieka nie jest odpowiedzialnością wirtualną, czy abstrakcyjną, ponieważ dotyczy uniwersalnie rozumianego człowieka, jego tożsamości jako osobowego bytu[1286].

Trzeba zwrócić uwagę na to, iż odpowiedzialność za drugiego pojawia się przez współuczestnictwo w cyfrowej przestrzeni osób, oraz przez wszystkie formy cyfrowej komunikacji, współtworzącej postindustrialną społeczność. Należy jednak pamiętać, że odpowiedzialność nie może dotyczyć tylko konsekwencji uczestnictwa w cyberprzestrzeni, jak proponują niektóre kodeksy czy normy. Odpowiedzialność dotyczy całego człowieka jako działającego i uczestniczącego podmiotu, z jego moralnymi dyspozycjami, uwarunkowaniami, relacjami, podmiotem, kontekstem osobowym, kryteriami odpowiedzialności. Zatem nie tylko trzeba działać, czy uczestniczyć w cyberprzestrzeni odpowiedzialnie, ale przede wszystkim należy być osobą odpowiedzialną moralnie[1287].

W rozumieniu i opisie istoty oraz charakteru odpowiedzialnego, opartego na wartościach, interpodmiotowego działania człowieka w cyberprzestrzeni, pomaga pojęcie uczestnictwa[1288]. Współczesne uczestnictwo w cyfrowej przestrzeni obejmuje realne społeczne przebywanie osoby oraz całych społeczności w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, jako formie interfejsu technologii cyfrowych z człowiekiem. Uczestnictwo w cyberprzestrzeni „musi opierać się na uznaniu podstawowej prawdy, że osoba jest wartością samą w sobie i jako taka nie może być zredukowana w jakikolwiek sposób, a więc nie może być sprowadzona do roli rzeczy, narzędzia, środka do celu itd.”[1289].

Uczestnictwo osoby i społeczności w rozumieniu propozycji personalistycznej etyki cyberprzestrzeni jest antyredukcjonistyczne i zawsze niesie głębokie konsekwencje antropologiczne i etyczne. Punktem wyjścia tych analiz jest uznanie prawdy, iż osoba jest centrum życia społecznego, a więc także centrum uczestnictwa w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. Jest to podstawowy postulat, który należy koniecznie uwzględnić w tworzeniu takiego porządku społecznego, w którym funkcjonowanie

---

w *filozofii Karola Wojtyły,* „Logos i Ethos” 1991, nr 1, s. 55-73. „Z czynem łączy się odpowiedzialność, odpowiedzialność ukazuje ścisły związek ze spełnieniem siebie, z autorealizacją osobowego <ja> w każdym czynie. Im większa odpowiedzialność danego człowieka za swoje czyny, i w konsekwencji za swoją wartość przed sobą, tym pełniejsza jest jego dojrzałość osobowa”.

[1286] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 113.

[1287] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 514-515.

[1288] Zob. K. Wojtyła, *Osoba i czyn,* dz. cyt., s. 283-325.

[1289] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 113.

społeczeństwa oraz działanie cyberprzestrzeni byłoby połączone z poszanowaniem i promocją osoby ludzkiej[1290].

Cyfrowa przestrzeń, jako powszechne środowisko uczestnictwa człowieka powinna służyć społeczności traktowanej, jako wspólnota osób, w urzeczywistnianiu ich potencjalnych ludzkich możliwości oraz urzeczywistnianiu ich świata wartości, opartego na wartości godności człowieka[1291]. Karol Wojtyła określa uczestnictwo jako relacje do drugiego człowieka przez to, że jest on człowiekiem, a nie tylko relacje do tego przez co on jest człowiekiem. Uczestnictwo z drugim człowiekiem zakłada odpowiedzialność za niego. Człowiek uczestniczący z innymi spełnia siebie wtedy, gdy ma pozytywną relację do całego człowieczeństwa osoby z którą działa i przebywa[1292].

4.2.2. Potrzeba odpowiedzialności z perspektywy konsekwencji nieodpowiedzialnych działań

Mając na uwadze wymiar społeczny procesów związanych z działaniami medialnymi, Jan Paweł II zwraca uwagę na konsekwencje, jakie one za sobą pociągają i zachęca do podjęcia pełnej odpowiedzialności wszystkich, którzy te środki tworzą i z tych nowoczesnych technologii przekazu informacji korzystają[1293]. „W świecie tak bardzo pluralistycznym, jak obecny, który znamionuje niemająca precedensu rewolucja technologiczna, jest oczywiste, że środki społecznego przekazu – jeśli są używane do niewłaściwych celów, lub co gorsza dostosowane do logiki jakiejkolwiek władzy – mogą powodować dalsze i jeszcze głębsze uszkodzenia tkanki społecznej”[1294].

Tadeusz Styczeń wskazuje na konieczność obiektywnego poznawania świata wartości, który determinuje odpowiedzialność za podjęte działania i pozwala uniknąć błędów prowadzących do negatywnych konsekwencji. „Odpowiedzialność jest miarą odpowiedzi człowieka na poznaną prawdę o obiektywnym świecie wartości i powinno-

---

[1290] Zob. W. Piwowarski, *Społeczne nauczanie Ojca Świętego Jana Pawła II,* [w:] *Laborem exercens. Tekst i komentarze,* Jan Paweł II, Lublin 1986, s. 140-141; H. Skorowski, *Moralność społeczna. Wybrane zagadnienia z etyki społecznej, gospodarczej i politycznej*, Wydawnictwo Salezjańskie, Warszawa 1996.

[1291] Por. tamże, s. 114.

[1292] Por. K. Wojtyła, *Osoba: podmiot i wspólnota,* [w:] *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, t. 4 serii „Człowiek i moralność”, Wydawnictwo KUL, Lublin 2000.

[1293] Tamże, s. 103. „W perspektywie ontycznej bycie odpowiedzialnym jest podstawą bytu ludzkiego, jako bytu duchowego. Bez odpowiedzialności nie ma człowieka, nie ma też życia ludzkiego, a tym samym nie ma też <ludzkiego>, czyli odpowiedzialnego wymiaru mediów”.

[1294] Jan Paweł II, *Wymiar społeczny jest racją bytu nowoczesnego dziennikarstwa*, „L'Osservatore Romano” 1984, nr 1-2, s. 9. Por. M. Iłowiecki, *Uwagi o etyce dziennikarzy,* Wydawnictwo Fronda, Warszawa 1991, s. 54.

ści”[1295]. W tej perspektywie rozumiemy osobę, jako źródło odpowiedzialności – czyli poznania obiektywnych wartości, które pozwalają podjąć pełną odpowiedzialność za swoje czyny – a zarazem potrzeby oddalania błędów prowadzących do negatywnych konsekwencji. Za Janem Sochoniem zauważyć trzeba, że człowiek urzeczywistnia swoje człowieczeństwo, gdy doświadcza w sobie moralnej odpowiedzialności, gdy odkrywa siebie, jako istotę odpowiedzialną[1296].

Odpowiedzialność jest to bycie świadomym tego, co się robi i bycie gotowym do poniesienia konsekwencji własnego zachowania i działania. Czyny są obiektywnie dobre lub złe niezależnie od świadomości, wolności i działania człowieka, który je wykonuje. Konsekwencje obiektywne tych działań pozwalają je ocenić w kategoriach dobra lub zła[1297]. Jest to forma odpowiedzialności prospektywnej, która zakłada i przewiduje konsekwencje podejmowanych przez nas działań[1298]. Jednocześnie świadomość obiektywnych, negatywnych konsekwencji powoduje podjęcie takich kroków, które pozwolą w przyszłości uniknąć konsekwencji nieodpowiedzialnych czynów i zachowań. Odpowiedzialność prospektywna wynika ze świadomego uczestnictwa człowieka w działaniach, które ma do wykonania. Chęć dobrego wykonania tych czynów każe zwracać odpowiedzialność ku przyszłości i obejmuje nie tylko same czyny, ale i ich konsekwencje[1299].

Hans Jonas wylicza warunki odpowiedzialności, które winniśmy zachować podejmując świadome i konsekwentne uczestnictwo w cyberprzestrzeni. Po pierwsze, należy zwrócić uwagę na ogólny warunek odpowiedzialności, który zakłada, że nasze czyny mają wpływ na świat. Kolejny warunek mówi, że wszelkie działania podlegają kontroli sprawcy tych czynów, a trzeci zaznacza, że w jakimś stopniu sprawca możne

---

[1295] T. Styczeń, *Solidarność wyzwala*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1993, s. 30.

[1296] Por. J. Sochoń, *Mass media w czasach szczególnej odpowiedzialności*, [w:] *Dziennikarski etos. Z wybranych zagadnień deontologii dziennikarskiej*, Z. Kobylińska, R. D. Grabowski (red.), Wydawnictwo UWM, Olsztyn 1996, s. 167.

[1297] Por. M. Dziewiecki, *Moralny wymiar ludzkiego działania: być człowiekiem to być odpowiedzialnym*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/T/TM/moralny_wymiar.html#, [18.11.2014].

[1298] Zob. B. Niećko-Bukowska, *Perspektywy ujęcia odpowiedzialności*, (online), http://www.inveling.amu.edu.pl/pdf/Bozena_Niecko-Bukowska_inve16.pdf, [18.11.2014]. „O ile dla zjawiska odpowiedzialności retrospektywnej charakterystyczny może być <wyrzut sumienia>, o tyle dla odpowiedzialności perspektywicznej będzie nim <poczucie powinności>, <zmysł moralny>. D. Birnbacher zaproponował trzy komponenty, na których można oprzeć odpowiedzialność za przyszłość. Są to: świadomość przyszłości, ocena przyszłości i zorientowanie na przyszłość w działaniu. Działanie mową w ramach tak pojętej odpowiedzialność ma kluczowe znaczenie dla wytyczania kierunku działań człowieka wobec świata przyrody. Z pozycji teraźniejszości, z troski o przyszłe dobro, które można zrealizować, lub zło, które można powstrzymać, rodzi się odpowiedzialność za przyszłość”.

[1299] Por. K. Czuba, *Katolickie podstawy etyki dziennikarskiej*, Wydawnictwo WSKSiM, Toruń, 2007, s. 107.

przewidzieć konsekwencje swoich działań[1300]. Człowiek uczestniczący i tworzący cyberprzestrzeń potrzebuje obiektywnych kryteriów, które dawałyby pewność rozróżnienia dobra od zła moralnego przynoszącego określone negatywne konsekwencje[1301].

4.2.2.1. Świadomość konsekwencji nieodpowiedzialności cyberprzestrzennej jako motywacja i uzasadnienie odpowiedzialności

Wyżej ukazujemy szeroko problem konsekwencji działań podejmowanych w cyberprzestrzeni i za jej pośrednictwem. Należy zwrócić uwagę na wieloaspektowość zagrożeń, z którymi uczestnik musi się liczyć zanurzając się w wirtualnej rzeczywistości. Umiejscowienie cyberprzestrzeni w rzeczywistości, jako wyniku użycia najnowszych technologii cyfrowych, powoduje, że także konsekwencje tych działań i decyzji elektronicznych, mają realne odniesienie i wpływają na rzeczywistość, nie tylko samego uczestnika, ale i, w wielu przypadkach, na ogromne rzesze uwikłane sieciowymi połączeniami i zależnościami od systemów cyfrowych[1302].

Brak odpowiedzialności w cyberprzestrzeni niesie za sobą realne konsekwencje, czasem na niespotykaną dotąd skalę, dlatego tak ważna jest świadomość, każdego uczestnika, zanurzonego w cyfrowym świecie, jego umiejętność rozróżnienia świata realnego i wirtualnego, aby nie narażać siebie i innych na negatywne skutki tych działań. Uczestnictwo w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistosci prowadzi do wzrostu deindywiduacji, skutkuje to nadmierną koncentracją na tylko sytuacyjnych normach społecznych[1303]. Doświadczenie to wskazuje na obniżenie odpowiedzialności w relacjach społecznych zapośredniczonych przez cyberprzestrzeń i sprowadzanie jej do rozwiązań i norm sytuacyjnych.

Niezmiernie ważna staje się motywacja[1304] do przewidywania konsekwencji decyzji użytkownika. Dotyczy to nawet tych decyzji, które wydają się nieistotne i doty-

---

[1300] Por. H. Jonas, *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej,* przeł. M. Klimowicz, Wydawnictwo Platan, Kraków 1996, s. 167.

[1301] Por. M. Dziewiecki, *Moralny wymiar ludzkiego działania: być człowiekiem to być odpowiedzialnym*, dz. cyt.

[1302] Zob. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt.

[1303] Por. M. Parsell, *Pernicious virtual communities: Identity, polarization and the Web 2.0*, "Ethics and Information Technology" 2008, nr 10, s. 46.

[1304] Zob. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 475-476. „Motywacja ma przede wszystkim charakter etyczny i w sposób najwłaściwszy dokonuje się na płaszczyźnie moralnej. (…) Ludzie dokonują wyborów pod wpływem różnych motywacji, ale zawsze ich wybór i działanie dokonuje się w przestrzeni moralności. Dlatego też motywacje posiadają wymiar etyczny, inspirując dobro lub zło moralne. (…) W całym procesie motywacyjnym, zarówno prostym, jak i złożonym, mamy do czynienia ze wzajemnym warunkowaniem się świadomości ludzkiej i ludzkiego

czą rozrywki czy żartów, gdyż – jak pokazują badania – umieszczone w sieci cyfrowych zależności i połączeń treści, często zyskują „nowe życie" i przestają być przez nas kontrolowane. W tym czasie treści te mogą wyrządzać szkody materialne, lub prowdzić do bardziej tragicznych konsekwencji. „Jak wiadomo, sieć internetowa może być bardzo niebezpieczna dla realnych osób. Mamy do czynienia z nową techniką komunikacji z drugim człowiekiem, natomiast odpowiedzialność pozostaje ta sama, a być może nawet większa niż w tradycyjnych mediach, gdzie jest ona wiązana z konkretną osobą"[1305].

Należy podkreślić, że przy powszechnym dostępie do nowoczesnych technologii, umożliwiających współczesnemu człowiekowi nieograniczoną niemalże liczbę publikacji, mogą zdarzyć się także i te negatywne czy wręcz złe treści. Jednocześnie możliwość odbioru hipertreści w przestrzeni cyfrowej, powoduje, że powstaje olbrzymie ryzyko zwielokrotnienia wynikających z niego negatywnych konsekwencji. Dochodzi do tego szereg możliwości podejmowania nieodpowiedzialnych działań w cyberprzestrzeni, które mogą mieć nieprzewidywalne skutki, a skala i rodzaj negatywnych konsekwencji może przybierać wymiar masowy. Dlatego każdy korzystający z technologii cyfrowych ma obowiązek przewidywania i myślenia o konsekwencjach swoich czynów, bowiem cyberprzestrzenne oddziaływanie ma ogromny zasięg i negatywne konsekwencje mogą być wielkie[1306]. Należy zauważyć że na uczestnikach cyberprzestrzeni spoczywa ogromna odpowiedzialność, gdyż wirtualne działania i czyny mają konsekwencje w realnym życiu. Świadomość ta jest szczególnie ważna w przypadku zapośredniczonych wirtualnych działań, które mogą dotyczyć życia drugiego człowieka[1307].

Współczesne analizy ukazują, że granica miedzy rzeczywistością, a rzeczywistością wirtualną-symulowaną, okazuje się być bardzo płynna, czasem wręcz trudna do zauważenia i postawienia. Dlatego też w świecie pełnym symulacji, chwilowości i wirtualności, zmienia się również myślenie o odpowiedzialności w okolicznościach uwi-

---

chcenia. Każdy wybór jest manifestowaniem się osoby, jako osoby, to znaczy, że wolny wybór jest zdolnością i możliwością tylko człowieka, i nikt oraz nic, nawet wspomagająca człowieka maszyna, nie może go zastąpić. Maszyna może dokonać selekcji motywów, może wspomagać w ich weryfikacji, ale ostateczną decyzję wyboru, podejmuje sam człowiek pod wpływem przez siebie zaakceptowanej motywacji. W tym się właśnie ujawnia jej etyczny charakter".

[1305] J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys Odpowiedzialności technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 78.

[1306] Por. S. Mycek, *Etyka jako odpowiedzialność. Zarys możliwości i konieczności spotkania rozumu i wiary*, dz. cyt., s. 105, 107.

[1307] Por. H. Jonas, *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, dz. cyt., s. 239.

kłań cyberprzestrzennych. Problem ten potęguje się poprzez bardzo realne konsekwencje wirtualnych działań[1308].

4.2.2.2. Wpływ nieodpowiedzialnych prywatnych działań w skali publicznej

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu w swoim dokumencie zaznacza, że człowiek, choć współcześnie zdaje się być odizolowany od siebie i wymieniający się tylko informacjami, nie może wykluczyć osobistej odpowiedzialności za swoje działania, które odnoszą skutki w skali publicznej czy masowej. „Sieć przyszłości może się zmienić w obszerną i rozczłonkowaną sieć odizolowanych jednostek, ludzkich pszczół we własnych komórkach, które reagują na siebie wzajemnie, przez przekazywanie danych zamiast wzajemnie się komunikować”[1309]. Człowiek nie będzie w pełni odpowiedzialny za swoje istnienie, jeśli nie znajdzie odpowiedzialności przez responsoryjność w odniesieniu do innych[1310].

Trzeba jasno podkreślić, że każdy twórca treści w cyberprzestrzeni jest odpowiedzialny nie tylko za swoje działanie i twórcze dzieło, ale również jest odpowiedzialny w jakiejś mierze także za jego odbiór oraz wpływ i skutki, jakie wywołuje ono u innych[1311]. „Etyka personalistyczna podkreśla wyraźnie, że twórca medialny winien być świadomy swojej głównej odpowiedzialności za równo za formę, jak i treść przekazu, prezentacji, czy końcowego dzieła, uwzględniając również wszelkie inne konsekwencje – często niezależne już od niego – włączania swojego dzieła w obieg komunikacji medialnej”[1312].

Jan Paweł II podkreśla, że odpowiedzialność osobista jest związana z odpowiedzialnością za drugiego człowieka[1313]. Z kolei brak odpowiedzialności w zakresie prywatnym zaowocuje brakiem odpowiedzialności publicznej, zarówno za prezentowane treści, jak i dostępne technologie cyfrowe. W encyklice *Redemptor hominis* papież zwraca uwagę na zagrożenie współczesnego człowieka uczestnictwem w nowych tech-

---

[1308] Zob. A. Keen, *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

[1309] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 29.

[1310] Zob. J. Wadowski, *Responsoryjność: kulturowo-społeczna geneza i natura świadomośc*i, „Filozofia dialogu” 2009, t. 8, s. 227-241.

[1311] Por. H. Jonas, *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej*, dz. cyt., s. 185.

[1312] M. Drożdż, *Odpowiedzialność w mediach – Odpowiedzialność mediów*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 39.

[1313] Por. S. Głaz, *Antropologiczne aspekty godności według Jana Pawła II*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 51.

nologiach, które przez nadmierne zaangażowanie niszczą jego człowieczeństwo, co w konsekwencji ma negatywny wpływ na całą strukturę społeczną[1314].

Z kolei Papież Benedykt XVI w swoim orędziu przestrzega przed działaniami prywatnymi za pomocą nowoczesnych środków przekazu, dążącymi wyłącznie do zaspokojenia interesów pojedynczych osób, lub grup narzucających swoje ideologie. Pod pretekstem osobistej rzetelności odpowiedzialnych za rozpowszechnianie treści, przedstawiania rzeczywistości w istocie dąży się do usprawiedliwiania i narzucania wypaczonych wzorów życia osobistego, rodzinnego czy społecznego[1315].

Krystyna Czuba, odnośnie do odpowiedzialności prywatnej konkretnych osób, jasno podkreśla, czym jest odpowiedzialność prywatnych działań i jakie maja ona znaczenie w skali publicznej. „Mieć poczucie odpowiedzialności znaczy, dobrze ważyć powinność swoich działań, które w znaczny sposób wpływają na losy innych ludzi i przebieg zdarzeń społecznych. Odpowiedzialność obejmuje zarówno czyny osobiste, jak i czyny innych osób, jeżeli w jakimś stopniu jesteśmy współtwórcami tych czynów. Można być współodpowiedzialnym za czyny innych przez polecenie ich wykonania, namowę, pochwalenie, szantażowanie czy nawet przemilczenie pewnych okoliczności związanych z czynem”[1316].

Współcześnie dzięki nowym technologiom, każdy zanurzający się w sieci, staje się w pewnym sensie dziennikarzem i producentem, którego wpisy i publikacje prywatne, mogą mieć skutki społeczne na ogromną skalę. Zatem należy mieć świadomość, że prywatne, nieodpowiedzialne, często egoistyczne działania, przybierają nieprzewidywalne w skutkach rozmiary publiczne.

4.2.2.3. Odpowiedzialność jako powinność obrony prawdziwej wolności

Jan Paweł II w jednym z orędzi na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu pisze o odpowiedzialności, jako warunku prawdziwej wolności uczestników cyfrowej przestrzeni[1317]. Z kolei w encyklice *Veritatis splendor* papież podkreśla, co znaczy odpowiedzialna wolność, „prawdziwa, ale ograniczona: nie ma absolutnego

[1314] Zob. Jan Paweł II, *Redemptor Hominis 16*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego św. Jana Pawła II, Pamiątka kanonizacji*, dz. cyt.

[1315] Por. Benedykt XVI, *Środki społecznego przekazu na rozdrożu między gwiazdorstwem a służbą. Szukać prawdy, by się nią dzielić,* Orędzie na XLII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2008, nr 2, (online), http://www.paulus.org.pl/225,42-sdssp-benedykt-xvi-2008, [12.12.2014].

[1316] K. Czuba, *Katolickie podstawy etyki dziennikarskiej*, dz. cyt., s. 108.

[1317] Por. Jan Paweł II, *Komunikacja społeczna* w *służbie odpowiedzialnej wolności człowieka*, Orędzie na XV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1981, dz. cyt.

i bezwarunkowego punktu wyjścia w sobie samej, ale w warunkach egzystencji, wewnątrz których się znajduje i które zarazem stanowią jej ograniczenie i szanse”[1318]. Stanisław , rozwijając myśl papieża, zwraca uwagę na to, że wolność należy ujmować jako fundamentalną właściwość bytu ludzkiego. Rozumie ją, jako zdolność rozstrzygania i wybierania, która wyraża się w sprawczości, ta zaś pociąga za sobą odpowiedzialność[1319].

Michał Drożdż wylicza różne wymiary postrzegania zależności odpowiedzialności wypływającej z prawdziwej wolności. W pierwszej kolejności zwraca uwagę na to, że wolność warunkuje odpowiedzialność, oznacza to, że człowiek, jako fundamentalnie wolny może działać w sposób odpowiedzialny moralnie. Również na odwrót: odpowiedzialność warunkuje wolność człowieka, który działa w sposób wolny, o ile jest fundamentalnie odpowiedzialny[1320]. Wolność nie jest samowolą, lecz posiada pewne granice egzystencjalne. Są nimi w świetle etyki dobro samej treści i dobro człowieka, który jest jej odbiorcą[1321].

Odpowiedzialność każdego człowieka musi zakładać wolność i jej obronę, jako szczególną wartość działań podejmowanych w cyberprzestrzeni[1322]. Kanonem etyki personalistycznej jest nierozerwalność wolności od odpowiedzialności, a współczesne działania temu przeciwne nazywa się obszarem zagrożeń. „Odpowiedzialność jest integralnie złączona z ludzką wolnością do tego stopnia, iż wolność człowieka nie może się w pełni i właściwie urzeczywistnić bez odpowiedzialności i odwrotnie. To jest jeden z podstawowych kanonów etyki personalistycznej. Przeciwstawianie sobie tych wartości lub pokazywanie ich względnej niezależności od siebie narusza w jakimś sensie ich istotę”[1323]. Dalej autor zaznacza, że być wolnym, to być zależnym od siebie samego, a w konsekwencji być w pełni odpowiedzialnym za swoje czyny. Zatem na tak rozumianej wolności i odpowiedzialności człowieka winniśmy opierać zasadę odpowiedzialności personalistycznej etyki cyberprzestrzeni[1324].

[1318] Jan Paweł II, *Veritatis splendor,* nr 86, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* dz. cyt., s. 608.

[1319] Por. S. Głaz, *Antropologiczne aspekty godności według Jana Pawła II,* [w:] *Człowiek między losem a wyborem,* dz. cyt., s. 52.

[1320] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 108.

[1321] Zob. H. Skorowski, *Wolność a środki społecznego przekazu,* [w:] *Religia a mass media,* W. Zdaniewicz (red.), Wydawnictwo Apostolicum, Ząbki 1997, s. 42-55.

[1322] Zob. A. Szudra (red.), *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt.

[1323] M. Drożdż, *Relewancja wymiaru etycznego w mediosferze,* [w:] *Media światem człowieka*, M. Drożdż, I. S. Fiut, Wydawnictwo Jedność, Kraków – Kielce, s. 181.

[1324] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 519.

Jacek Filek podkreśla wręcz, że nie można w ogóle mówić o pierwszeństwie wolności przed odpowiedzialnością[1325]. To ona ukazuje prawdziwą wolność i pozwala ją lepiej zrozumieć. Wolność każdego człowieka uwarunkowana jest odpowiedzialnością, bo nie ma wolności bez odpowiedzialności[1326].

4.2.3. Odpowiedzialność w realnym świecie warunkuje odpowiedzialność w wirtualnej przestrzeni

Według Karola Wojtyły odpowiedzialność jest konsekwencją racjonalnej odpowiedzi na wartości. Osoba odpowiada za swoje czyny, ponieważ posiada zdolność poznania prawdy o dobru, a w konsekwencji odpowiadania na dobro oraz wartości, które są zachętą do ich spełnienia[1327].

Tylko człowiek odpowiedzialny za siebie, za swoje postępowanie, odpowiedzialny za drugiego człowieka, może być odpowiedzialny również w w wirtualnej rzeczywistości. Mimo anonimowości i pozorów braku konsekwencji człowiek stający się interfejsem z cyberprzestrzenią, wchodzący w tę rzeczywistość musi ciągle być świadomy swej godności i wypływającej z niej odpowiedzialności za siebie i za innych użytkowników, za treści i materiały, które publikuje i które odczytuje, oraz za nawiązane relacje komunikacyjne[1328].

Każdy uczestnik swoją odpowiedzialność w cyberprzestrzeni musi opierać przede wszystkim na odpowiedzialności w ogóle, nie wystarczy tu tylko świadomość konsekwencji cyberprzestrzennej nieodpowiedzialności, ale bycie odpowiedzialnym nie zależnie od środowiska i okoliczności[1329]. Z punktu widzenia ontologicznego, człowiek odpowiedzialny jest niezależnie od decyzji i czynów, jakie podejmuje w cyberprzestrzeni. Tak pojętej odpowiedzialności, niezależnie od okoliczności, człowiek nie może się zrzec. Człowiek niezależnie od tego, czy czuje się odpowiedzialny, czy działa odpowiedzialnie czy nieodpowiedzialnie, i tak pozostaje odpowiedzialny[1330].

[1325] Por. J. Filek, *Filozofia jako etyka,* Wydawnictwo Znak, Kraków 2001, s. 80.

[1326] Zob. A. Szudra (red.), *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt.

[1327] Por. M. Sztaba, *O odpowiedzialności i prawdziwych zadaniach naukowców*, dz. cyt.

[1328] Por. M. Drożdż, *Odpowiedzialność w mediach – odpowiedzialność mediów,* [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 23.

[1329] Zob. R. Ingarden, *Książeczka o człowieku,* Wydawnictwo Literackie, Kraków 1987, s. 73-96. „Dziennikarz jest za coś odpowiedzialny, jeśli ponosi za to odpowiedzialność, dziennikarz podejmuje odpowiedzialność za coś, dziennikarz jest za coś pociągany do odpowiedzialności, wreszcie dziennikarz działa odpowiedzialnie. To według Ingardena cztery aspekty odpowiedzialności".

[1330] Por. B. Niećko-Bukowska, *Perspektywy ujęcia odpowiedzialności*, dz. cyt.

Współcześnie najpoważniejszym zjawiskiem zachodzącym w etyce mediów, jest rozmycie odpowiedzialności i ukrywanie jej za szyldem „(…) przedmiotowego świata mediów i panujących w nim deterministycznych procesów komunikacji. W świecie kreowanym przez przekazy medialne, czy też w świecie wirtualnym, odpowiedzialność traci często na swojej realności i jest pozbawiana rzeczywistych, podmiotowych odniesień, przybierając kształt zmieniającej się odpowiedzialności medialnej czy fikcyjnej odpowiedzialności wirtualnej”[1331].

Wirtualna rzeczywistość i teleobecność człowieka w cyberprzestrzeni często pomaga, ale i wiele razy przeszkadza w braniu na siebie odpowiedzialności. Nie może jednak w żaden sposób zwolnić, ani odsunąć uczestnika od odpowiedzialności. Wiele razy jest tak, że wirtualna rzeczywistość, przez swoją specyfikę, modeluje, wprowadza wręcz w swoistą matrycę zachowań, zanurzającego się w niej uczestnika, ograniczając zakres i charakter jego odpowiedzialności za siebie. Traci on w ten sposób poczucie związku przyczynowo-skutkowego pomiędzy realnym życiem, a wygenerowaną technologicznie rzeczywistością wirtualną, w której uczestniczy. Wirtualne uczestnictwo ogranicza odpowiedzialność i staje się o tyle niebezpieczne, że powoduje sytuacyjne i relatywne oceny etyczne własnego działania człowieka. Niestety człowiek pozbawiony trwałych fundamentów osobowej odpowiedzialności za siebie stosuje w jednym obszarze życia odpowiednie kryteria etyczne, a w innych uwarunkowaniach, takich jak cyberprzestrzeń, wyłącza działanie poza nawias wartościowania etycznego. Tylko pełna odpowiedzialność za siebie, oparta na poznanej prawdzie o świecie i samoświadomości własnej godności, może stać się podstawą odpowiedzialności w wirtualnej rzeczywistości[1332].

4.2.4. Odpowiedzialność aktywnego uczestniczenia w wirtualnym świecie

Aktualnie badacze tematu podkreślają, że aktywne uczestnictwo w wirtualnej przestrzeni wpływa w znaczącym stopniu na świadomość i podświadomość człowiekam która nie rozróżnia świata realnego od wirtualnego. Człowiek zatem przenosi doświadczenia i działania wirtualne do świata realnego, co często ma tragiczne skutki dla niego i innych ludzi[1333]. Tym bardziej wydaje się uzasadniona edukacja związana z aktywnym

[1331] M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 521.
[1332] Por. tamże, s. 522.
[1333] Por. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci,* [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 75.

uczestnictwem w cyberprzestrzeni oraz wychowywanie do odpowiedzialności zarówno w środowisku rzeczywistym, jak i wirtualnej rzeczywistości. Dotyczy to przede wszystkim młodego pokolenia wychowanego na granicy interfejsu z cyberprzestrzenią, które wirtualną rzeczywistość, symulacje rozumie i przyjmuje, jako świat równoległy przenikający się ze światem rzeczywistym.

Pojęciem wirtualnej rzeczywistości i cyfrowych technologii należy określać szerszą przestrzeń, obejmującą zarówno przedmiotowy świat narzędzi, jak i podmiotowy świat ludzkich działań związanych z ich wykorzystywaniem. Jeśli w tych działaniach zabraknie podmiotowych odniesień do dobra i godności człowieka, jeśli w kształtowaniu procesów uczestnictwa i teleobecności, zabraknie kryteriów wartości etycznych i odniesień do dobra wspólnego, to wtedy wirtualna rzeczywistość będzie destrukcyjnie oddziaływać na człowieka i społeczność. Dlatego tym bardziej w takim kontekście funkcjonowania cyfrowej przestrzeni znaczącą staje się potrzeba, wręcz konieczność, uwzględnienia etyki cyberprzestrzeni do wartościowania i regulowania wszelkiego uczestnictwa[1334].

Wobec narastającego uczestnictwa współczesnego pokolenia w rzeczywistości wirtualnej papież Benedykt XVI w swoim orędziu zwraca uwagę na powstający dysonans wartości i zachowań. „Media są wprawdzie <wielkim okrągłym stołem> na rzecz dialogu ludzkości, jednakże niektóre panujące w nich tendencje mogą prowadzić do swego rodzaju monokultury, która pozbawia twórczego geniuszu, ogranicza subtelność złożonego myślenia oraz dewaluuje specyfikę praktyk kulturowych i wiary religijnej. Do degeneracji tych dochodzi wówczas, gdy przemysł mediów staje się celem samym w sobie, nastawionym wyłącznie na zysk i traci z pola widzenia poczucie odpowiedzialności za służbę wspólnemu dobru”[1335].

Wszechobecna sieć cyfrowej przestrzeni i środki komunikacji, mogą formować wzorce postaw konsumpcyjnych, które bardzo łatwo zaszczepiają się w mentalności dzieci i młodzieży. Stąd też płynie potrzeba świadomego i czujnego uczestnictwa w nierealnym, sugestywnym świecie cyfrowej przestrzeni[1336]. Również Katechizm Kościoła Katolickiego zwraca uwagę na problem odpowiedzialnego uczestnictwa w tej

---

[1334] Por. M. Drożdż, *Wartość mediacyjna mediów,* [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, dz. cyt., s. 34-35.

[1335] Benedykt XVI, *Środki przekazu: sieć komunikacji, jedności i współpracy*, Orędzie na XL Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2006, nr 2, (online), http://paulus.org.pl/display,227.html, [12.12.2014].

[1336] Por. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 191.

niezwykle angażującej rzeczywistości. W dokumencie zwrócono uwagę, że cyfrowa przestrzeń komunikacji może doprowadzać do bierności uczestników i odbiorców, a tym samym osłabić czujność dotyczącą przyjmowanych treści. Zaleca się, by uczestnik zanurzający się w cyberprzestrzeni zachował umiar i nałożył sobie dyscyplinę w stosunku do cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. By odpierać niewłaściwe przyjmowanie wirtualnych treści, należy kształtować w sobie prawe sumienie[1337].

4.2.4.1. Odpowiedzialna twórczość treści w cyberprzestrzeni

Cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość to współcześnie najbardziej znane i rozpowszechnione możliwości technologiczne prezentacji i odbioru zamieszczanych w nich treści. Interaktywność, transkulturalność, hipertekstualność, telematyczność, to określenia często używane przez współczesnych badaczy tematu, do określenia możliwości odbioru i korzystania z treści zamieszczanych w cyfrowej przestrzeni[1338]. Dzięki niewyobrażalnej technologii cyfrowej współcześnie każdy człowiek może stać się twórcą różnych treści, które umieszczone w cyberprzestrzeni, natychmiast stają się dostępne w dowolnym miejscu świata i dla każdego – odpowiednio wyposażonego w podstawowe nawet urządzenia cyfrowe – odbiorcy. Pociąga to za sobą odpowiedzialność każdego uczestnika cyberprzestrzeni za wytwarzane i zamieszczane w niej treści[1339]. Szczególnie należy zwracać uwagę na najmłodszych uczestników wirtualnej rzeczywistości, dla których część treści – omawianych wyżej – stanowi poważne zagrożenie przenoszące się do świata rzeczywistego[1340]. Granice wolności i odpowiedzialności obejmujące treści zamieszczane w cyberprzestrzeni szczególnie winny dotyczyć dorosłych, którzy powinni zwrócić uwagę na najmłodszych uczestników cyfrowej przestrzeni[1341].

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu w swoim dokumencie do-

---

[1337] Por. KKK 2496.

[1338] Zob. M. McLuhan, *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*, Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 367-382.

[1339] D. Rushkoff, *Cyberia. Życie w okopach hiperprzestrzenni*, PWN, Warszawa 2008, s. 49. „Cyberprzestrzeń zachowuje się jak serum prawdy. Naruszenie cybermoralności, czyli wioskowej etyki, wiąże się z natychmiastowym potępieniem i puszczeniem w świat wiadomości o naszej przewinie".

[1340] M. Horbulewicz, *Szukaj i nie daj się oszukać – o sztuce wyszukiwania i oceny informacji,* (online), http://olimpiada-medialna.edu.pl/article/show/6-Szukaj-i-nie-daj-si-oszuka-o-sztuce-wyszukiwania-i-oceny-informacji, [18.11.2014]. „Warto w tym miejscu odwołać się do kanonów dziennikarstwa, mając na uwadze to, że czerpią z uniwersalnych i sprawdzonych zasad – nie tyle wprost przekładalnych na codzienną rzeczywistość, co wychodzących z niej i spinających klamrą dwa światy (medialny i pozamedialny). Dziennikarz jest bowiem w pierwszej kolejności człowiekiem, powinien się zatem odwoływać do własnego poczucia odpowiedzialności i uczciwości; w drugiej dopiero – zawodowcem, który odwołuje się do kanonów sztuki dziennikarskiej".

[1341] Por. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt.

tyczącym etyki w środkach społecznego przekazu zaznacza, „(…) że ich celem, jak i miarą ich funkcjonowania ma być ludzka osoba z jej niezrównaną godnością i nienaruszalnymi prawami oraz ludzka społeczność dążąca do dobra wspólnego. Oznacza to, że osoby odpowiedzialne za treść przekazu medialnego powinny służyć rzeczywistym potrzebom i interesom zarówno poszczególnych osób, jak też i grup, które te osoby tworzą”[1342].

Zatem w przestrzeni cyfrowej komunikacji dokonuje się komunikacja i wirtualna prezentacja wartości i antywartości. Każdy człowiek jest odpowiedzialny za wartości, które komunikuje i prezentuje[1343]. Należy pamiętać, że środki techniczne są tylko pośrednikiem pomiędzy nadawcą treści a uczestnikiem – odbiorcą tych treści w cyberprzestrzeni. To one wyznaczają podmiotową odpowiedzialność wszystkich ludzi za zamieszczane i komunikowane przez nie treści[1344].

Twórca treści cyberprzestrzennych powinien być świadomy swojej odpowiedzialności moralnej zarówno za formę, jak i samą treść przekazu, uwzględniając jednocześnie wszystkie inne konsekwencje, często nieprzewidywalne i niezależne już od niego samego po wprowadzeniu w obieg globalny. Odbiorca przyjmuje całą swoją percepcją zawartość treści wirtualnych, które są nośnikiem wartości poprzez formę i samą treść, budując się przy tym, lub ulega degradacji moralnej pod wpływem prezentowanych antywartości[1345].

Personalistyczny model etyki cyberprzestrzeni, stawiający za punkt odniesienia osobę z jej wartościami, które komunikuje i prezentuje; ukazuje technologię cyfrową, jako wytwór myśli człowieka, ale implikuje jego całkowitą odpowiedzialność za treści cyberprzestrzenne. Technologia, sama w sobie, nie jest twórcą wartości i treści, ani odkrywcą, a jedynie narzędziem do jej wytwarzania, przekazu, czy prezentacji. Dlatego odpowiedzialność spoczywa po stronie twórców informacji, umieszczających swe treści w cyfrowej przestrzeni, ale i również na tych, którzy odkrywają i odbierają te przekazy. Wszyscy winni uwzględniać konsekwencje zamierzone i niezamierzone umieszczanych, a później odkrywanych treści[1346].

Trzeba pamiętać, że cyberprzestrzeń służy także zapośredniczonej komunikacji osób, które w różnej formie przekazują siebie, swoją godność, swoje wartości, i są za

---

[1342] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 21-22, 28.
[1343] Zob. A. Szostek, *Wokół godności, prawdy i miłości. Rozważania etyczne*, dz. cyt., s. 100-114,
[1344] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 120.
[1345] Zob. W. L. Rivers, C. Mathews, *Etyka środków przekazu,* PWN, Warszawa 1995, s. 265-306.
[1346] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 118.

nie odpowiedzialne. Cyberprzestrzeń może być w wielu sytuacjach elementem ułatwiającym komunikację interpersonalną, ale, z drugiej strony, może być też decydującym ograniczeniem w jej urzeczywistnianiu[1347].

4.2.4.2. Odpowiedzialne odkrywanie i zaspokajanie potrzeb użytkowników

Jan Paweł II wylicza obszary zagrożeń, w których dochodzi najczęściej do działań nieodpowiedzialnych pod względem odkrywania potrzeb odbiorców zarówno w mass mediach, jak i cyberprzestrzeni. Wielkim obszarem nieodpowiedzialności ze strony twórców treści cyberprzestrzennych jest ideologizowanie przekazu i zwyczajna indoktrynacja[1348]. Jako kolejny obszar nieodpowiedzialnych działań twórców treści medialnych i cyberprzestrzennych, papież wylicza seksualizm treści. „Dochodzi niekiedy do prawdziwego stręczycielstwa, które dokonuje dzieła zniszczenia i deprawacji. Ujawnianie tego stanu rzeczy nie jest, jak się to często słyszy, przejawem wstecznej mentalności lub cenzorskich zakusów: również i tutaj występuje się z oskarżeniem w imię wolności, która wymaga i żąda, aby nie podlegać przymusowi ze strony tego, kto chciałby przekształcić seksualizm w <cel>. Działalność ta, wraz z będącym jej konsekwencją przejściem do narkotyków, perswazji, degeneracji, jest nie tylko antychrześcijańska, lecz antyhumanitarna”[1349].

Poważnym zaniedbaniem odpowiedzialności za treści w cyberprzestrzeni jest problem zamieszczania wielu produkcji, informacji i programów czy filmów bezwartościowych wypełniających tylko czas bezkrytycznego odbiorcy-uczestnika[1350]. Najnowsze technologie cyfrowe niezwykle aktywnie angażują uczestników, zagospodarowują

[1347] Zob. T. Goban-Klas, *Media* i *komunikowanie masowe. Teorie ianalizy prasy, radia, telewizji, internetu,* PWN, Warszawa 1999, s. 52-77. „Coraz częściej mówi się o funkcjonowaniu mediów, o ich sile oddziaływania, o ich skuteczności, a mniej o komunikacji międzyosobowej za pośrednictwem mediów. Powstaje w ten sposób coraz większy rozdźwięk pomiędzy przedmiotowym światem mediów a podmiotowym światem osób obecnych w przestrzeni medialnej. Rolę mediów sprowadza się do roli mechanizmów funkcjonujących w obszarze takich czy innych kontekstów czy konwencji kulturowych, bez ich wyraźnego odniesienia do człowieka-osoby”.

[1348] Por. Jan Paweł II, *Komunikacja społeczna* w *służbie odpowiedzialnej wolności człowieka*, Orędzie na XV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1981, dz. cyt.

[1349] Tamże, nr 2.

[1350] Zob. P. Valadier, *Pochwała sumienia*, dz. cyt., s. 75. „Telewizji chodzi o to, aby ludzie nauczyli się żyć w obecności gwałtu, starając się, że tak powiem, umoralnić go, to znaczy stawiając indywidualne i zbiorowe warunki, aby nie zatopił on życia społecznego, trochę, tak jak owe tamy, których wzniesienia domaga się Machiavelli, by skanalizować <fortunę>”.

wolny czas, co w praktyce ogranicza czas przeznaczony codziennie na inne zajęcia intelektualne oraz związane z różnymi formami odpoczynku[1351].

Przebywanie środowisku cyfrowej przestrzeni wytwarza w odbiorcy niestety tzw. kulturę tymczasowości, która prowadzi wprost do odrzucenia długoterminowych zobowiązań; oraz kulturę masową, skłaniającą do ucieczki od osobistych wyborów, inspirowanych wolnością. Szczególnie ważne jest to w formacji młodych ludzi, których wychowuje się do poczucia odpowiedzialności indywidualnej i zbiorowej. Wychowanie do odpowiedzialności przeciwstawia się postawie biernego przyjmowania mody i potrzeb narzuconych przez materializm, który pobudzając do konsumpcji, pozostawia w ludzkiej świadomości tylko pustkę[1352].

Kultura masowości i tymczasowość współcześnie narzucana, może przeciwstawiać się i niszczyć wyobraźnię młodych ludzi, ich zdolności twórcze, szlachetność, zmieniać się w jałowe zżycie się z wirtualną rzeczywistością, rodzić uzależnienia i wypaczenia, które mogą stać się nieudolnością w realnym świecie, niwecząc dobre bodźce i pragnienia, zaangażowanie społeczne, pomysłowość i kreatywność tak charakterystyczną dla młodego pokolenia[1353].

Papież Benedykt XVI pisze: „Raz jeszcze apeluję do odpowiedzialnych za przemysł mediów, aby kształcili i zachęcali producentów do ochrony dobra wspólnego, wspierania prawdy, obrony ludzkiej godności jednostki i krzewienia szacunku dla potrzeb rodziny”[1354]. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu wskazuje na kolejny obszar nieodpowiedzialności twórców treści we współczesnych mass mediach i cyfrowej przestrzeni, mianowicie rugowanie, a także marginalizację wartości i miejsca religii oraz wartości moralnych z niej jasno wypływających[1355].

[1351] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży*, Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 4, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

[1352] Zob. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci,* [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 80. „Często osoby kreujące świat mediów pozorują odpowiedzialność. Kryzys uwidacznia się szczególnie w tym, że nikt nie chce brać ciężaru odpowiedzialności w sposób personalny, osobisty. Społecznie i politycznie poprawna ideologia polega na nieprzyjmowaniu na siebie jakichś zobowiązań, stąd kategoria odpowiedzialności ulega wypłukaniu ze znaczenia”.

[1353] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży*, Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 4, dz. cyt.

[1354] Benedykt XVI, *Środki społecznego przekazu na rozdrożu między gwiazdorstwem a służbą. Szukać prawdy, by się nią dzielić,* Orędzie na XLII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2008, nr 3, dz. cyt.

[1355] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Środkach Społecznego Przekazu*, nr 18, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html, [12.12.2014].

W poprzednim dokumencie *Aetatis novae*[1356] Rada Papieska wyraża zaniepokojenie co do odpowiedzialności dynamicznie rozwijających się mas mediów i nowych mediów cyfrowych wobec treści w nich prezentowanych. Trzeba zauważyć, że nie zawsze jednostki, instytucje prywatne i publiczne oraz społeczeństwo podejmuje odpowiedzialne decyzje co do wykorzystania środków technologii cyfrowych. Przekaz informacji i treści wymaga od wszystkich odpowiedzialności i oparcia się na zdrowych wartościach[1357].

Etyka cyberprzestrzeni nie może bagatelizować szeroko rozumianej sprawczości człowieka, kształtującej procesy zachodzące w cyfrowym świecie. Należy pamiętać, że również odbiorca treści cyfrowych, przez interaktywność i teleobecność, jest sprawcą takiego, a nie innego właśnie przekazu. Odpowiedzialność moralna zaś, obejmuje całokształt ludzkiego działania, którego zasadnicza część dokonuje się we wnętrzu człowieka[1358].

4.2.4.3. Odpowiedzialne tworzenie i wykorzystywanie nowoczesnych technologii

Rozpoczęty kilkadziesiąt lat temu pęd technologiczny, którym charakteryzuje się społeczeństwo postindustrialne, może łatwo prowadzić współczesnego człowieka do zatracenia poczucia odpowiedzialności za ich tworzenie i wykorzystanie[1359]. Przestrzega przed tym Jan Paweł II: „Wiemy jednak, że ten potencjał nie jest neutralny: może on być użyty tak dla postępu ludzkości, i dla jej degradacji. (...) Nadszedł już czas, aby społeczeństwo, a szczególnie świat nauki, zdało sobie sprawę z tego, że przyszłość ludzkości zależy w większym niż kiedykolwiek stopniu od naszych zbiorowych wyborów moralnych”[1360].

Papież w encyklice *Redemptor hominis* zwraca uwagę na nieustanny rozwój techniki, który domaga się proporcjonalnego rozwoju moralności i etyki[1361]. W przemówieniu do przedstawicieli świata nauki papież wyróżnia najistotniejsze zagrożenie

---

[1356] Zob. Jan Paweł II, *Aetatis novae,* nr 12, (online), http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm, [12.12.2014].

[1357] Por. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 190.

[1358] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 106.

[1359] Zob. P. Czarnecki, *Dylematy Etyczne współczesności*, dz. cyt.

[1360] Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli Uniwersytetu Narodów Zjednoczonych w Hiroszimie,* 25.02.1981, [w:] *Etyka inżyniera*, P. Bortkiewicz, (online), www.simp.pl/gsk/doc/etyka%20inzyniera.doc, s. 7, [20.11.2014].

[1361] Por. Jan Paweł II, *Redemptor Hominis,* nr 15, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 24.

współczesności, jakim jest poddanie siebie światu rzeczy – samourzeczowienia i samoubóstwienia[1362]. Ojciec Święty uznaje postęp za przejaw wielkości człowieka. Przestrzega jednak jednoznacznie, by nie wykorzystywać tego rozwoju dla panowania nad drugim[1363]. Postęp może być zagrożeniem, jeśli nie będzie się podkreślać rozwoju osoby i pamiętać, aby bardziej być niż mieć. Człowiek epoki techniczno-ekonomicznej degraduje także często swoje człowieczeństwo, wyrazem tej degradacji jest odchodzenie wielu ludzi od wymagań porządku moralnego opartego na miłości, sprawiedliwości, odpowiedzialności, szeroko rozumianemu dobru wspólnemu i zwrot ku antywartościom[1364].

Andrzej Zwoliński wskazuje na odpowiedzialność[1365] i formację człowieka do odpowiedniego, wartościowego i dobrego używania nowoczesnych technologii. Zwraca uwagę, że sposób użycia nowych technologii cyfrowych zależy zawsze od moralnego poziomu poszczególnych ludzi i grup odpowiedzialnych za ich tworzenie i wykorzystywanie. Odpowiedzialność leży przede wszystkim po stronie sfery moralności człowieka, który ciągle potrzebuje odpowiedniej formacji, by w sposób dobry, mądry i pożyteczny używał dane mu narzędzie[1366].

Analizując obecność człowieka w cyberprzestrzeni, należy zauważyć, że nowoczesna technologia, stawia przede wszystkim pod znakiem zapytania ludzką podmiotowość, indywidualność i wolność. Projektowanie, wytwarzanie technologii cyfrowych w odizolowanych specjalistycznych laboratoriach, zawęża odniesienie do ogólnoludzkiej odpowiedzialności za całość konsekwencji zastosowania i funkcjonowania tworzonych narzędzi[1367].

[1362] Por. Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata nauki*, Lublin 9 czerwca 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, dz. cyt., s. 399.

[1363] Zob. M. Drożdż, *Wartość mediacyjna mediów*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, dz. cyt., s. 25-26. „Tym samym dotykamy tutaj problemu odpowiedzialności za sposób i celowość wykorzystania mediów. Media są i pozostaną zawsze neutralnymi narzędziami przekazu, środkami komunikowania, zależnymi od racjonalnego działania człowieka. Każde użycie medium jest w takim rozumieniu następstwem świadomego i wolnego działania człowieka, jest konsekwencją jego racjonalnego poznania i wolnej decyzji (…)".

[1364] Por. A. Rynio, *Jan Paweł II – wizja wychowania*, [w:] *Pedagogika katolicka. Zagadnienia wybrane*, dz. cyt., s. 263.

[1365] Zob. S. Guidi, *Filozofia odpowiedzialności*, „Społeczeństwo" 2003, nr 3/4, s. 32-39. „W perspektywie człowieka – użytkownika sieci – właściwe rozumienie odpowiedzialności wiąże się z ideą indywidualnej odpowiedzi. Nie wystarczy poddanie się technologicznym standardom obsługi maszyny, by wybory były właściwe. W decyzjach, które podejmuje człowiek, odpowiedź na wyzwanie jest bardziej rozbudowana, uwikłana w rozumienie samego siebie i bogaty kontekst społeczny".

[1366] Por. A. Zwoliński, *Etyka komputera*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, dz. cyt., s. 87-88.

[1367] Zob. S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000, s. 95 n.; J. Kwiek, *Faktyczne i wyimaginowane zagrożenia wynikające ze stosowania mediów*, [w:] *Media i edukacja*, J. Kwitek, Wydawnictwo UWM, Olsztyn 1997, s. 89-101.

Ciągle zaskakuje to, że człowiek sam podporządkowuje się wytworzonym przez siebie technologiom cyfrowym przypisując im podmiotowość i sprawczość. Często także taki stan rzeczy powoduje, że człowiek wyzbywa się odpowiedzialności za powstałe i nawarstwiające się problemy, oczekując na to, że znajdą one rozwiązanie w jeszcze doskonalszych technologiach. Technicyzacja ludzkiego życia sięga nie tylko do praktycznych rozwiązań i zastosowań, ale i może dotyczyć ludzkiej świadomości. To podporządkowanie celów i sfer ludzkiego życia jeszcze bardziej tworzy prymat rzeczy i technologii nad osobą, wprowadzając nowy system wartości, który prowadzi do instrumentalnego, podmiotowego i depersonifikującego traktowania człowieka[1368].

4.2.5. Etyka cyberprzestrzeni jako narzędzie wychowania do odpowiedzialności w cyberprzestrzeni

Każdy rodzaj wychowania musi opierać się na wartościach. Nie ma żadnej przestrzeni naszego życia, którą można by umieścić poza dobrem i złem. „Wychowania i mediów nie można oderwać od wartości, czyli od aksjologii i etyki, ponieważ staną się wtedy antywychowaniem, źródłem destrukcji czy manipulacji. Te dwie rzeczywistości, zarówno media jak i wychowanie, potrzebują szczególnie odniesień etycznych”[1369].

Etyczne wychowanie do odpowiedzialności w cyberprzestrzeni, to wychowanie człowieka do odpowiedzialnego w niej uczestnictwa, do brania odpowiedzialności za każdy etap wartościowego poruszania się w świecie cyfrowej przestrzeni. Wychowanie człowieka etycznie odpowiedzialnego, to przede wszystkim wychowanie jego sumienia[1370]. I w tym zadaniu etyka cyberprzestrzeni odgrywa podstawową rolę. Poszukiwanie prawdy o człowieku i budowanie na niej takiej etyki cyberprzestrzeni, jaka będzie wychowywać do odpowiedzialnego życia we współczesnej cyberprzestrzeni, jest zadaniem i zobowiązaniem każdego człowieka, a szczególnie tych, którzy na różne sposoby aktywnie uczestniczą w procesach wychowawczych[1371].

Oczywistym jest, że etyka cyberprzestrzeni powinna być wykorzystana, jako narzędzie edukacji do odpowiedzialności w poruszaniu się i wykorzystywaniu techno-

---

[1368] Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni,* [w:] *Wokół tożsamości człowieka,* dz. cyt., s. 175.

[1369] M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej,* [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim,* dz. cyt., s. 183.

[1370] Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn,* dz. cyt., s. 44.

[1371] Por. M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej,* [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 200.

logii cyfrowych, gdyż wynika to z jej prospektywnego charakteru[1372]. Etyka cyberprzestrzeni ze względu na jej prospektywny charakter, powinna stać się głównym narzędziem kształtującym odpowiedzialność człowieka, uczestniczącego i zanurzającego się w cyberprzestrzeni oraz wirtualnej rzeczywistości. Uniwersalnych wartości etycznych, dotyczących cyfrowej przestrzeni, należy poszukiwać i uczyć w oparciu o platformę integrującą[1373].

Cyberprzestrzeń to przede wszystkim środowisko ludzkich działań, podlegających różnego rodzaju wartościowaniu. Na takie zanurzenie trzeba również patrzeć przez pryzmat relacji: człowiek-osoba wobec technologii cyfrowych. Wartościujących relacji technologicznych trzeba się uczyć, aby móc prawidłowo i odpowiedzialnie uczestniczyć w tak angażującej i wieloaspektowej przestrzeni coraz bardziej pochłaniającej współczesnego człowieka. W tej relacji niestety często dochodzi do uzależnienia się człowieka od technologii, i to ona właśnie determinuje jego działania w przestrzeni społecznej i osobistej, przekreślając jego godność, oraz wolność i odpowiedzialność[1374]. Człowiek – dysponent nowoczesnych technologii cyfrowych, jako narzędzi – „winien posiadać elementarną wiedzę o ich cechach, przeznaczeniu, sposobach bezpiecznego posługiwania się nimi itd.; – używanie każdego narzędzia niesie w sobie pewne powinności moralne; jedną z nich jest powinność posługiwania się nimi w celu realizacji wartości pozytywnych”[1375].

W różnym stopniu człowiek odpowiada za wartości zawarte w etycznej zasadzie odpowiedzialności w cyberprzestrzeni[1376]. Prospektywność etyki cyberprzestrzeni polega także na wykazaniu obszarów cyfrowej przestrzeni nie objętych jeszcze lub zaniedbanych pod względem odpowiedzialności. W badaniach tych, odnajdujemy wiele obszarów, które winny zostać objęte wspólnymi staraniami edukacyjnymi, rozwiązaniami normatywnymi dotyczącymi osobistej i społecznej odpowiedzialności za nowe

---

[1372] Por. M. Drożdż, *Relewancja etyki mediów dla wychowania w dobie pluralizacji i globalizacji mediów*, (online), http://academicon.pl/sites/academicon.pl/files/wymiar_kulturowy_srodek01_02_drozdz_michal.pdf, [20.11.2014].

[1373] Por. M. Drożdż, *Etyczne aspekty mediów integralną częścią nauk o mediach*, dz. cyt., s. 13. „Etykę mediów coraz częściej ujmuje się z perspektywy odpowiedzialności. Obejmuje ona szeroki kontekst zagadnień i rozciąga się na całą przestrzeń osobową uczestników komunikacji medialnej, a więc na twórców, nadawców, pośredników odbiorców itd. W samym centrum zasady odpowiedzialności etycznej, formułowanej przez etykę mediów oraz szczegółowe deontologie medialne, winna być odpowiedzialność za godność każdego człowieka uczestniczącego w komunikacji i w przekazie medialnym. Na takiej fundamentalnej odpowiedzialności za człowieka można budować i uzasadniać inne rodzaje odpowiedzialności, które z niej wyrastają – a więc odpowiedzialność za słowo, za wartości, za prawdę, za wolność itd.”

[1374] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 241.

[1375] Tamże, s. 241.

[1376] Zob. J. O'Neill, *Journalism in the Market Place*, [w:] *Ethicalls sues in Journalism and the Media*, A. Belsey, R. Chadwick (red.), London 1994, s. 23-46.

technologie i cyberprzestrzeń[1377].

Problemem nie są nowe technologie cyfrowe. One są same w sobie dobre i człowiek powinien je wykorzystywać odpowiedzialnie. Zagrożeniem dla osoby jest natomiast brak umiejętności właściwego odnoszenia się do technologii cyfrowych i poprawnego posługiwania się nimi jako narzędziami służącymi dobru każdego człowieka. Problemy pojawiają się dopiero wtedy, gdy sposób korzystania z nowoczesnych technologii cyfrowych jest niewłaściwy, a jest takim wtedy, gdy zagraża samorealizacji osoby lub niszczy osobowe relacje międzyludzkie[1378]. Krótko mówiąc, cyberprzestrzeń może służyć dobru lub złu, jest to sprawa wyboru i odpowiedzialnego w niej przebywania[1379]. Świadomy i odpowiedzialny wybór należy do każdego użytkownika oraz autora treści cyberprzestrzennych[1380] i każdego twórcy technologii cyfrowych[1381].

4.3. KONIECZNOŚĆ ETYKI W PEDAGOGICE CYBERPRZESTRZENI

Etyka cyberprzestrzeni jest teorią etycznej wartości działań cyberprzestrzennych i wirtualnych, dlatego też musi uwzględniać w swojej argumentacji etycznej całokształt przestrzeni ludzkiego działania, a więc przestrzeń wartości, powinności i celów, inaczej mówiąc – przestrzeni moralności. Nie ulega też wątpliwości, że w cyberprzestrzeni istnieją różne cele i funkcje wirtualnych działań; bogaty jest w niej świat różnorodnych wartości pozytywnych i negatywnych; odkrywane są i realizowane różne powinności[1382].

[1377] Zob. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie,* dz. cyt.

[1378] Zob. A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 2003, s. 25, „(…) współczesne media stosują model komunikowania uczestniczącego, polegający na wzajemnej relacji między nadawcą i odbiorcą. Taki sposób komunikowania daje większą możliwość oddziaływania na osobowość odbiorcy. Z tego też powodu tym bardziej pilna wydaje się potrzeba rozpowszechniania w pracy dziennikarskiej etyki, która byłaby zorientowana na faktyczne dobro człowieka (…)".

[1379] Jan Paweł II, *Od was zależy jutrzejszy dzień, Do młodzieży na Skałce, 8 czerwca 1979, Tekst przygotowany,* [w:] *Jan Paweł II na ziemi polskiej*, Watykan 1979, s. 231-235. „Jest to odpowiedzialność osobista: za moje życie, za jego przyszły kształt, za jego wartość i równość społeczną: za sprawiedliwość i pokój, za ład moralny własnego rodzimego środowiska, całego wreszcie społeczeństwa, za autentyczne dobro wspólne".

[1380] Zob. J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, dz. cyt. „(…) wolność w demokracji zakłada już świadome ograniczenia, bo inaczej prowadziłaby do anarchii. Stąd zabronione jest głoszenie: ksenofobii, nacjonalizmu, ludobójstwa, aktów przemocy, pornografii dziecięcej itp. Świadome ograniczenia to także poszanowanie cudzej suwerenności i prywatności. Życie intymne drugiego człowieka można ujawnić jedynie za jego zgodą. (…) czy wszystkie zdarzenia, nawet te istotne, powinny być, w imię odpowiedzialności społecznej, ukazywane w mediach?".

[1381] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 242.

[1382] Por. M. Drożdż, *Etyczne aspekty mediów integralną częścią nauk o mediach,* dz. cyt., s. 11.

Cała ludzka działalność powinna podlegać kryteriom etycznym, o których należy pamiętać dokonując analizy innowacyjnych rozwiązań związanych z cyberprzestrzenią i nowoczesnymi technologiami wskazującymi na szeroki kontekst ich roli w kształtowaniu oblicza współczesnej cywilizacji. Szybki postęp technologiczny i cywilizacyjny rodzi w nas refleksję nad rozwojem cywilizacji naukowo-technicznej oraz społecznymi i kulturowymi skutkami wprowadzania nowych technologii cyfrowych. Refleksja ta jest istotną częścią myśli społecznej od początków rewolucji przemysłowej[1383].

Pedagogika, aksjologia, czy etyka cyberprzestrzeni, stanowią teoretyczne wsparcie w obronie prymatu osoby wobec funkcjonalności lub dysfunkcjonalności przedmiotowych mechanizmów środowiska cyfrowego, a także celowych działań manipulacyjnych i destrukcyjnych obecnych w cyberprzestrzeni ludzi[1384]. Pedagogika cyberprzestrzeni współcześnie stanowi kluczowy postulat w relacji człowieka do cyfrowej przestrzeni. Zatem normy etyczne, które winny modelować cyberprzestrzeń muszą stanowić fundament formacji, wychowania i odpowiedniego, opartego na wartościach, uczestnictwa w tej cyfrowej przestrzeni. „Każdy człowiek potrzebuje zarówno zasad etycznych, którymi się kieruje, jak i prawdziwego sumienia, dzięki któremu może wybierać i wartościować swoje działania medialne. (…) Na takim obiektywno-podmiotowym fundamencie dokonuje się formacja i edukacja medialna oraz wszelkie działania medialne użytkowników mediów”[1385].

4.3.1. Istota i cele pedagogiki cyberprzestrzeni

W procesie poszukiwania istoty i celów pedagogiki cyberprzestrzeni, trzeba wpierw uwzględnić istotę i ogólne cele wychowawcze dotyczące człowieka, następnie wyprowadzić przesłanki szczegółowe dotyczące badanego obszaru. „Pedagogika jest nauką zajmującą się tym wszystkim, co wiąże się z wychowaniem człowieka. Przedmiot pedagogiki stanowią więc cele, zasady i środki stosowane w wychowaniu, a także geneza i dzieje wychowania”[1386]. Istotą zaś pedagogiki „jest empiryczny opis, wyjaśnianie i projektowanie zjawisk edukacyjnych, których przestrzeń zakreślana jest szeroko, jako wychowanie i kształcenie instytucjonalne, spontaniczne, występujące w wa-

[1383] J. Bednarek, *Cyberprzestrzeń i roboty humanoidalne nowym wyzwaniem edukacji,* dz. cyt.
[1384] Por. S. Juszczyk, *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, dz. cyt., s. 95.
[1385] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 241.
[1386] S. Kunowski, *Podstawy współczesnej pedagogiki*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 1996, s. 22.

runkach naturalnych, w życiu społecznym, samokształtowanie człowieka i jego rozwój w ciągu całego życia"[1387].

Najważniejsze w wychowaniu i kształtowaniu odpowiednich postaw człowieka jest umiejętne postępowanie pedagogiczne już od najmłodszych lat. Należą do niego przesłanki procesu nauczania i wychowania w odniesieniu do wymagań i potrzeb psychofizycznych najmłodszych i ich rozwoju; oraz takie formułowanie celów wychowania opartych na wartościach moralnych, społecznych, estetycznych, poznawczych, aby współczesne pokolenie racjonalnie i możliwie najlepiej podjęło zadaniai wyzwania życiowe, które na nie czekają. Pedagogika ogólna wpisuje się zatem w intensywny proces psycho-fizycznych zdolności rozwojowych oraz warunków społeczno-kulturowych. Do pedagogiki należy formułowanie i systematyzowanie celów i norm wychowania, ich aksjologiczne znaczenie, środki wychowania, określenie warunków jego efektywności i prawidłowości, aby w praktyce wychowawczej mógł się czynnie dokonywać proces rozwijania kwalifikacji ukierunkowanych na przyszłość. Niezmiernie ważne są ciągłe badania pedagogiczne, formułujące cele i normy, określające system wartości realizowanych w wychowaniu[1388].

Pedagogika cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości mieści się w zainteresowaniu badawczym współcześnie proponowanej pedagogiki mass mediów. Celem pedagogiki cyberprzestrzeni jest wychowanie świadomego uczestnika cyfrowej przestrzeni[1389]. Pedagogika cyberprzestrzeni to przede wszystkim pedagogika odnosząca się do człowieka, który w technologii cyfrowej wytwarza i zamieszcza wielorakie treści, jest ich dysponentem, a jednocześnie odbiorcą. Jest to pedagogika żywego człowieka. Choć nauka ta bezpośrednio interesuje się funkcjonowaniem cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości oraz treściami transponowanymi za ich pośrednictwem – to jednak czyni to zawsze ze względu na człowieka, który jest ich użytkownikiem i powinien w kontekście z nimi realizować określony ideał obowiązujący aktualnie w systemie wychowania[1390]. Ideał wychowawczy jest więc głównym punktem odniesienia pedagogiki

---

[1387] S. Palka, *Dziedzina i pogranicza poznania naukowego oraz badań w pedagogice*, [w:] *Konceptualizacje przedmiotu badań pedagogiki*, K. Rubacza, (red.), Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków 2008, s. 180.

[1388] Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 355-356.

[1389] Por. M. Klementowicz, *Edukacyjne zadania mediów w świetle wypowiedzi Benedykta XVI*, [w:] *Media w edukacji, obszar lokalności – różnorodność współczesności*, A. Roguska (red.), Elipsa, Siedlce 2013, s. 260.

[1390] Zob. S. Koczy, *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji*, [w:] *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, A. Andrzejewska, J. Bednarek, Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2009, s. 117. „Kształcenie młodzieży nie może być procesem adaptacji do istniejących warunków życia, musi wpoić umiejętności dostosowywania się człowieka do zmian, wynalazków, osiągnięć przyszłości".

cyberprzestrzeni, gdyż rozpatruje ona wychowanie człowieka, jako odbiorcy i nadawcy różnorakich treści w systemach cyfrowej przestrzeni[1391].

Istotą pedagogiki cyberprzestrzeni jest uczenie użytkownika krytycznego, refleksyjnego odbioru i wytwarzania przekazu cyfrowego. Potrzeba zatem formacji i wychowania człowieka świadomego, aktywnego intelektualnie w uczestnictwie i zanurzaniu się w cyfrowej przestrzeni; oraz racjonalnego w odbiorze zawartych w niej różnorakich treści. Współcześnie różne instytucje i środowiska wysuwają postulat kształtowania postawy aktywności wobec uczestnictwa, przesyłania i odbioru treści w cyberprzestrzeni[1392].

Należy zauważyć, że samo zanurzenie w cyberprzestrzeni pełni funkcje wychowawcze nawet w sposób nieuświadomiony, okazjonalny, gdzie kształtowane są postawy, zachowania, lansowany określony styl życia. Także to uczestnictwo domaga się krytycznego odbioru i krytycznej oceny, strzegącej przed wyrażaniem, akceptowaniem oraz naśladowaniem antywartości. Istotnym celem edukacji cyberprzestrzennej jest budzenie wrażliwości i czujności uczestników wobec tworzonych i publikowanych treści; uczenie takiego z nich korzystania, by przyczyniało się ono do kształtowania postaw pozytywnych i pełnego rozwoju osobowości[1393].

Edukacja i wychowanie do uczestnictwa w przestrzeni cyfrowej ma stanowić istotny element przeciwstawiania[1394] się manipulacji, kłamstwu, oszustwu, występującemu w treściach cyberprzestrzennych[1395], a przede wszystkim instrumentalnemu traktowaniu nowoczesnych technologii[1396].

4.3.2. Etyczne wyzwania wirtualnego świata dla pedagogiki

[1391] Por. A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, dz. cyt., s. 31.

[1392] Por. G. Łęcicki, *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, „Kultura – Media – Teologia", 2010 nr 3 (3), s. 71.

[1393] Por. A. Ogonowska, *Edukacja medialna. Klucz do rozumienia społecznej rzeczywistości*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2003, s. 29.

[1394] Zob. B. Dziadzia, *Wpływ mediów. Konteksty społeczno-edukacyjne*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2008, s. 44-45. 180. „Jest zarazem sprzeciwem wobec pojmowania środków społecznego przekazu wyłącznie, jako narzędzi perswazji i przekonywania oraz zredukowanej do wymiaru komercyjnego koncepcji informacji jako towaru".

[1395] Zob. A. Zwoliński, *Słowo w relacjach społecznych*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2003, s. 141 – 143.

[1396] Zob. M. Mrozowski, *Media masowe. Władza, rozrywka i biznes*, Oficyna Wydawnicza Aspra-Jr, Warszawa 2001, s. 369. „Istotnym zadaniem i celem edukacji medialnej jest także kształtowanie u odbiorcy potrzeby reinterpretacji przekazu medialnego. Umiejętność prawidłowej recepcji jego treści powinna być wzbogacona krytyczną refleksją, ta zaś wymaga odpowiedniej formacji i przygotowania intelektualnego, którego jednym z fundamentem powinna stać się edukacja medialna".

Refleksja etyczna uczestników cyfrowej przestrzeni w sposób naturalny łączy się z pedagogiką mass mediów, która ma na celu pomoc w wychowaniu człowieka do krytycznej i racjonalnej interaktywności, odbioru i tworzenia treści w cyberprzestrzeni[1397]. Współcześnie, w dobie usieciowienia relacji społecznych, szeroko istniejącej cyberkultury o charakterze masowym, łatwości dostępu do cyfrowej przestrzeni i obecności interaktywnej w niej młodego pokolenia, powstaje nagląca konieczność pedagogicznego przygotowania człowieka do zanurzenia w tym środowisku.

Procesy pedagogiczne muszą zakładać wykształcenie przede wszystkim wewnętrznych etycznych kryteriów zanurzenia w cyfrowej przestrzeni pozwalających rozeznać szereg pułapek i zagrożeń, których młody uczestnik nowych technologii jest często nieświadomy. Do etapów działań edukacyjno-wychowawczych musi należeć wielowymiarowe rozpoznanie zagrożeń płynących z cyberprzestrzeni, zarówno dotyczących treści przekazu, jak również zagrożeń fizycznych tj. choroby wzroku, układu mięśniowo-szkieletowego, choroby psychicznej. Dużym obszarem zagrożeń są uzależnienia i formy agresji występujące przy korzystaniu z cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. Coraz częściej mówi się o zagrożeniach społecznych, globalnych, ale i także dotyczących zaniku etycznej refleksji i samodzielnego myślenia. Wobec nasilających się problemów wychowawczych dotyczących coraz liczniejszej grupy dzieci oraz młodych ludzi, pedagodzy stają przed poważnym problemem doboru treści, metod i form edukacyjnych, nadążających za potrzebami wypływającymi z szybkiego rozwoju technologii cyfrowych i dostępu coraz młodszych użytkowników[1398].

W cyfrowym środowisku pojawia się wiele postulatów etycznych, dotyczących wartościowania i normowania obecności człowieka, jego niezatartej godności, formacji i edukacji. Niestety brak jednolitych norm etycznych i uniwersalnych akceptowalnych przez wszystkich zasad. Liczne dylematy i zagrożenia dla społeczeństwa postindustrialnego w dużym stopniu powodują braki w rozumieniu i dojrzałym, odpowiedzialnym korzystaniu z technologii cyfrowych. Wzmacnia to konieczność akcentowania potrzeby pedagogiki cyberprzestrzeni, opartej na wieloaspektowym rozumieniu człowieka, jako osoby; oraz wypracowania takich metod i form, wychowawczo-edukacyjnych, które wychodziłyby naprzeciw potrzebom ludzi nierozumiejących często procesów cyberstrukturalizacji społeczeństwa.

[1397] Zob. R. Funiok, U. F. Schmälzle, *Medienethik vor neuen Herausforderungen*, [w:] *Medienethik – die Frage der Verantwortung*, R. Funiok, U. F. Schmälzle, Ch. H. Werth (red.), s. 15–31.

[1398] Por. Wprowadzenie do konferencji, *Cyberprzestrzeń i świat wirtualny wyzwaniem dla współczesnego pedagoga i rodzica*, (online), http://www.majka.edu.pl/konferencje-naukowe,8.html, [22.11.2014].

Najwięcej zagrożeń czyha na najmłodsze pokolenie, dla którego środowisko cyfrowe jest „naturalnym" środowiskiem przebywania i rozwoju, zaś rodzice, wychowawcy i instytucje edukacyjne nie nadążają za tak szybko rozwijającym się cyfrowym środowiskiem z ogromnym, atrakcyjnym, natychmiastowym i uzależniającym oddziaływaniem cyfrowej przestrzeni.

Potrzeba zatem pedagogiki cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, która opierać się będzie na wypracowanych normach etycznych uwzględniających godność i niezaprzeczalną wartość osoby jako uczestnika tej przestrzeni[1399]. Procesy edukacyjne muszą obejmować relacje usieciowienia i telematyczności nowego środowiska przebywania dzieci i młodzieży, a także edukować i ciągle rozwijać wiedzę dorosłych wychowawców dotyczącą umiejętności etycznego wartościowania i kształtowania tych relacji u najmłodszych. „Młodzież i dzieci kształcone w szkołach powinny zostać wyposażone w wiedzę i umiejętności posługiwania się najnowszymi osiągnięciami techniki. Możliwe to będzie tylko dzięki odpowiedniej jakości kształcenia. Przed pedagogami postawiono wyzwanie umiejętnego wkomponowania w treści nauczania wszystkich tych zagadnień, aby w sposób ciekawy i przyjemny pokazać szanse i niebezpieczeństwa związane z wkraczaniem"[1400] cyberprzestrzeni do codziennego życia człowieka.

Technologie cyfrowe ze swoimi przymiotami zmieniają też tradycyjne rozumienie zagrożeń i patologii społecznych, dysfunkcji oraz marginalizowania rodziny. Badania etyczne dotyczące cyberprzestrzeni zajmują się wyzwaniami świata wirtualnego i stanowią podstawę dla prawidłowego wychowywania i formowania odpowiedzialnych, dojrzałych i racjonalnych uczestników tej rzeczywistości. Dlatego też pedagodzy i wychowawcy powinny aktywizować uczestników, być swego rodzaju inspiracją, rozbudzając w nich potrzeby i umiejętności twórcze, a nie przyzwyczajając do bezkrytycznej interaktywności, która sprzyja umasowieniu oraz promuje bezwartościowe, a nawet złe treści[1401].

[1399] Zob. P. Drzewiecki, *Christian discernment. Rozeznawanie duchowe jako metoda chrześcijańskiej interpretacji tekstów kultury medialnej*, „Biuletyn Edukacji Medialnej" 2009, nr 1, s. 51-56. „Odpowiednia formacja w zakresie odbioru mass mediów musi i powinna ukazywać integralną wizję człowieka jako istoty zarazem cielesnej i duchowej. Do szczególnie ważnych zadań edukacji medialnej należy jeszcze zaliczyć uczenie interpretowania fenomenów kultury medialnej w świetle tradycji, nauki i etyki chrześcijańskiej. Zasady rozeznawania duchowego mogą więc być z powodzeniem stosowane w ocenie przekazu medialnego, stanowiącego nośnik wartości zarówno kultury wyższej, jak i idei kultury popularnej".

[1400] Wprowadzenie do konferencji, *Cyberprzestrzeń i świat wirtualny wyzwaniem dla współczesnego pedagoga i rodzica*, dz. cyt.

[1401] Zob. B. Suchodolski, *Twórczość jako styl życia*, [w:] *Wychowanie i strategia życia*, B. Suchodolskiego (red.), Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1983, s. 151-152. „W procesie edukacji trzeba położyć szczególny nacisk na umiejętność posługiwania się mediami, na konieczność dokonywania wyboru odbieranych treści, zmianę niewłaściwych przyzwyczajeń medialnych oraz na rozwijaniu zainteresowań i różnych pozamedialnych form aktywności. Bardzo ważne jest kształtowanie wśród dzieci

Pedagogika cyfrowej przestrzeni, postrzegana jako wirtualna inkulturacja, powinna stwarzać warunki dla rozwoju kompetencji odbiorczych współczesnego pokolenia poprzez wprowadzanie w cyberkulturę. Znaczącym zagadnieniem jest kształtowanie wśród dzieci aktywnej postawy w zakresie umiejętności wyboru i oceny treści[1402].

4.3.3. Kształtowanie postaw i umiejętności koniecznych w cyberprzestrzeni

Uczestnictwo w cyberprzestrzeni może wspomagać rozwój intelektualny dzieci i młodzieży, a także dorosłych zanurzających się w świecie cyfrowej informacji i wirtualnej rzeczywistości. Rozwój postaw uczestników wirtualnej rzeczywistości i cyfrowej przestrzeni, dotyczy przede wszystkim młodego pokolenia i dokonuje się przez szeroko rozumiany dostęp do ogromnych zasobów informacji przez pogłębianie źródeł wiedzy, rozwiązywanie problemów edukacyjnych przy pomocy sieci, wyrabianie samodzielnego i twórczego myślenia. Dochodzi niestety często, u nieodpowiedzialnych i uzależnionych od informacji uczestników cyberprzestrzeni, do tzw. przeciążenia informacją napływającą zbyt szybko i w ilościach przekraczających naturalną zdolność mózgu do racjonalnej selekcji wiadomości, na ważne i potrzebne oraz na bezwartościowe. Dlatego ważne jest wykształcenie w młodym pokoleniu postindustrialnym umiejętności krytycznej oceny i wyboru wyszukiwanych informacji.

Podstawowym postulatem pedagogiki wobec uczestników cyberprzestrzeni jest kształtowanie prawidłowych postaw i należy do podstawowych powinności w procesie wychowania. Tym bardziej, że postawy są rzeczywistym czynnikiem motywującym zachowanie się człowieka, zarówno w cyberprzestrzeni, jak i w realnym środowisku[1403].

Adam Lepa definiuje „postawę", „jako względnie trwałe, pozytywne lub negatywne ustosunkowanie się człowieka do konkretnego przedmiotu, angażujące w nim intelekt, wolę, uczucia i aktywność"[1404]. W procesie wychowania do uczestnictwa w cyberprzestrzeni sprawa kształtowania właściwych postaw jest głównym zadaniem zarówno dla teoretyków wychowania, etyków, jak i pedagogów. Kształtowanie odpowiednich postaw i umiejętności koniecznych do prawidłowego i wartościowego korzy-

---

w wieku szkolnym twórczego stosunku do rzeczywistości, który przejawia się w aktywności i jest ukierunkowany na działanie".

[1402] Por. Z. Kwieciński, *Wizje przyszłości a zmiany w edukacji*, [w:] *Media a edukacja*, W. Strykowski (red.), Wydawnictwo Impuls, Poznań 1998, s. 21.

[1403] Zob. M. Grzywak-Kaczyńska, *Postawy afektywno-społeczne jako czynniki motywujące zachowanie się człowieka*, „Roczniki Filozoficzne" 1961, t. IX, z. 4, s. 55-75.

[1404] A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, dz. cyt., s. 128.

stania z technologii cyfrowych jest głównym kierunkiem działań w ramach wychowania do uczestnictwa w cyberprzestrzeni[1405].

Cyberprzestrzeń może służyć wywieraniu pozytywnego wpływu na kształtowanie się postaw moralnych u dzieci i młodzieży poprzez wymianę poglądów z innymi ludźmi, a także służyć do kształtowania właściwych postaw etycznych i prawnych wobec takich wartości jak: poszanowanie własności intelektualnej, bezpieczeństwo i poufność danych, a także szeroko rozumiana uczciwość, systematyczność i sumienność w wykonywaniu zadań. Niestety obok walorów pozytywnych i wartościowych treści cyfrowa przestrzeń niesie ze sobą wiele niebezpieczeństw z powodu łatwego i niekontrolowanego dostępu do demoralizujących treści, takich jak: liczne witryny pornograficzne czy propagujące rasizm, treści szerzących pogardę dla wartości humanistycznych i terroryzm. Zagrożeniem pozostaje również nawiązanie przez dziecko kontaktu z niepożądanymi, niebezpiecznymi osobami o skłonnościach pedofilskich, homoseksualnych czy też z innymi dewiacjami. Możliwy jest też częsty kontakt z obrazami zła i przemocy prowadzący w efekcie do uodpornienia się na ból i krzywdę drugiego człowieka, do milczącej akceptacji i postawy przyzwolenia dla agresji i okrucieństwa[1406].

Współcześnie powraca ciągle postulat kształtowania umiejętności społecznych dotyczących cyfrowej rzeczywistości. Usieciowienie relacji społecznych rozwija samodzielność, dostarcza rozrywki i relaksu, pomaga w wyszukiwaniu informacji na interesujące tematy. Z drugiej strony, wywiera też negatywny wpływ na młode pokolenie uczestników. Przyczynia się do tego między innymi: anonimowość wyzwalająca zachowania nieetyczne i brak hamulców; wzajemne odizolowanie od siebie użytkowników sieci, prowadzące do rozluźnienia więzi społecznych, a z czasem nawet do zerwania kontaktów z otoczeniem i z własną rodziną. W szerszym kontekście może to prowadzić do zupełnej izolacji dzieci i młodzieży, a w konsekwencji do rozpadu wielu więzi społecznych czy rodzinnych[1407].

Rozwój umiejętności społecznych wymaga połączonych wysiłków wychowawczych, zarówno ze strony domu rodzinnego, jak i szkoły. Ważne jest kształtowanie

---

[1405] Zob. J. Bednarek, *Zagrożenia cyberprzestrzeni – mit czy rzeczywistość*, dz. cyt.

[1406] Por. A. Podgórska, *Wpływ komputera i Internetu na rozwój dzieci i młodzieży*, (online), http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0Bzo1YvWsXcJ:www.zs1brzechwapila.pl/php/pliki/nasze_publikacje_pliki/AP/Wplyw_komputera_i_Internetu_na_rozwoj_dzieci_i_mlodziezy.doc+&cd=35&hl=pl&ct=clnk&gl=pl, [22.11.2014].

[1407] Por. G. Łęcicki, *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, dz. cyt., s. 76. „Proces kształtowania społeczeństwa obywatelskiego zbiega się w Polsce z mechanizmami tworzenia społeczeństwa komunikacyjnego, w którym środki społecznego przekazu odgrywają zasadniczą rolę. Umiejętność posługiwania się nimi, korzystania z nich, a także krytycznego odbioru przekazu medialnego staje się jedną z najbardziej podstawowych sprawności i cech nowoczesnego społeczeństwa".

postaw asertywnych, wpajanie dzieciom i młodzieży zasad umiarkowanego korzystania z technologii informacyjnej w duchu poszanowania godności drugiego człowieka oraz własnej. Wskazane jest kontrolowanie adresów, charakteru i poziomu odwiedzanych przez dziecko stron w Internecie, dyskretne nadzorowanie młodych ludzi podczas korzystania z cyberprzestrzeni. W świetle wspomnianych zagrożeń, szczególnego znaczenia nabiera problem odpowiedniego kształcenia informatycznego mającego na celu wykształcenie w uczniach nawyku takiego posługiwania się najnowszymi technologiami cyfrowymi, aby nie zagrażało ono zdrowiu młodego człowieka i jego kontaktom międzyludzkim. W związku z powyższym konieczne jest prowadzenie szerokiej pedagogizacji rodziców na temat zagrożeń społeczno-etycznych wynikających z niekontrolowanego korzystania z cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, a także zagrożeń cywilizacyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem cyberuzależnień i cyberpatologii[1408].

Edukacja wobec cyberprzestrzeni, powinna także stać się swoistym wprowadzeniem do rozumienia i korzystania z sieci technologii cyfrowych[1409]. Zawartość cyberprzestrzeni wymaga bowiem od odbiorcy szczególnego krytycyzmu i formacji moralnej. Cyberprzestrzeń jest, bowiem medium niezwykle specyficznym i złożonym, charakteryzującym się rozmaitością form przekazu, interaktywnością, zasięgiem globalnym, szybkością reakcji[1410].

Współcześnie pedagodzy wskazują postawy, które ich zdaniem są bardzo potrzebne w wychowaniu do prawidłowego, bezpiecznego uczestnictwa i korzystania z cyberprzestrzeni. Wymienia się trzy postawy konieczne wobec cyberprzestrzeni: postawa krytyczna wobec technologii cyfrowych, postawa selektywności wobec treści cyberprzestrzennych i postawa twórczego, aktywnego oraz odpowiedzialnego tworzenia treści cyberprzestrzennych[1411]. Postawa krytyczna wobec cyberprzestrzeni jest to postawa, która angażuje przede wszystkim intelekt. Ocena rzeczy, zjawisk i sytuacji

---

[1408] Por. tamże.

[1409] Zob. A. Cudowska, *Pedagogika i edukacja w okresie późnej nowoczesności*, [w:] *Pedagogika wobec wyzwań współczesności. Humanistyczny wymiar kapitału ludzkiego*, M. Sobecki (red.), Wyższa Szkoła Zarządzania i Przedsiębiorczości, Łomża 2010, s. 26-27. „Powstaje nowy system komunikacji opartej na elektronice zapośredniczonej typograficznie, audiowizualnie lub komputerowo. Jest on bardzo różnorodny, multimedialny i wielostronny, włączenie się w ten system wymaga, więc przystosowania się do jego logiki, języka, sposobów kodowania i dekodowania. Rola edukacji jest w tym systemie znacząca, powinna mieć ona decydujący głos w sprawie przygotowania młodych ludzi do interakcji z nowymi mediami, z interaktywnym przekazem, który stanowi podstawę społeczeństwa informacyjnego i kultury rzeczywistej wirtualności".

[1410] Zob. A. Adamski, *Internet a polskie prawo prasowe – stan obecny i propozycje zmian*, „Kultura i Historia" 2010, nr 17.

[1411] Zob. M. Braun-Gałkowska, *Wychowanie do korzystania ze środków masowego przekazu*, [w:] *Kościół a kultura masowa*, F. Adamski (red.), Wydawnictwo Apostolstwa Modlitwy, Kraków 1987, s. 196-200.

w cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości uzależniona jest od racjonalności. Funkcją intelektu jest rozumienie poznawanej cyfrowej rzeczywistości, w tym także rozumienie społeczeństwa zanurzonego w świecie nowych technologii[1412]. Postawę zaś selektywności w stosunku do cyberprzestrzeni należy wiązać przede wszystkim z podejmowaniem wyboru w dziedzinie treści cyberprzestrzennych. Wybór ten zaś jest domeną woli uczestnika. Podejmuje on decyzję zarówno o wyborze technologii cyfrowej, jak i o wyborze treści, które są dostępne za pośrednictwem tych technologii. Postawa twórczej aktywności zaś to postawa uczestnictwa w cyberprzestrzeni angażująca przede wszystkim aktywność i wolę uczestnika, czyli główne składniki osobowości[1413].

4.3.4. Wychowanie cybermedialne na fundamencie wartości

Karol Wojtyła w pracy *Osoba i czyn* pisze, że wychowanie obejmuje całego człowieka, jest to proces zachodzący w ciągu całego życia. Najważniejszym zaś jest poznanie prawdy o sobie, a także sprzyjanie młodemu człowiekowi w odkryciu własnych zdolności i ich realizacji. Celem wychowania powinien być człowiek z całym swym wewnętrznym bogactwem, który poznaje, dokonuje wyboru, tworzy. Zadaniem wychowania jest osiągnięcie samowiedzy, pewnej refleksyjności i sprawności zawodowej[1414].

Papież Benedykt XVI, w encyklice *Deus caritas est*, zwraca uwagę na wychowanie do wartości za pomocą współczesnych mediów cyfrowych. Zdaniem papieża jednym z zadań mediów cyfrowych powinno być naświetlanie obrazu osoby i dobra wspólnego oraz podkreślanie idei braterstwa w sensie nadprzyrodzonym, jak i naturalnym[1415]. Orędzie na czterdziesty Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu, stało się okazją do przypomnienia o zadaniach mass mediów w procesie formacji sumienia, aby lepiej poznać sens istnienia człowieka, i aby dzięki obecności w cyberprzestrzeni, człowiek mógł lepiej rozpoznawać to, co dobre i piękne[1416]. Rok później papież zwrócił

[1412] Zob. O. E. Klapp, *Opóźnienie rozumienia w społeczeństwie informacyjnym*, „Przekazy i Opinie", 1983, nr 2, s. 5-15.

[1413] Zob. A. Góralski, *Twórczość a rozwój człowieka*, [w:] *Edukacja kulturalna a egzystencja człowieka*, B. Suchodolski (red.), Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Wrocław 1986, s. 193-199.

[1414] Por. T. Kukołowicz, *„Osoba i czyn" Karola Wojtyły podstawa programu wychowania osoby*, [w:] *Teorie wychowania. Wybrane zagadnienia*, T. Kukołowicz (red.), Oficyna Wydawnicza Fundacji Uniwersyteckiej, Stalowa Wola 1997, s. 66.

[1415] Por. Benedykt XVI, *Deus caritas est*, Encyklika, „L'Osservatore Romano" 2006, nr 3 (281), s. 16.

[1416] Por. Benedykt XVI, *Środki przekazu: siec komunikacji, jedności i współpracy*, Orędzie na XL Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2006, dz. cyt.

uwagę na korelacje godności człowieka i wartości prawdy, dobra i piękna[1417]. W następnym orędziu konsekwentnie wymieniał prawdę, jako podstawową wartość w komunikacji międzyludzkiej, a także rolę mass mediów i ich pracowników w budowaniu wspólnoty[1418].

Poważnym problemem współczesnego świata cyfrowej przestrzeni komunikacyjno-medialnej jest brak oparcia na fundamentalnych dla prawidłowego poruszania się i obecności w cyberprzestrzeni wartościach[1419]. Adam Lepa zauważa, już wcześniej, że watykańska Instrukcja *Aetatis novae* nawiązuje do problemu wartości w poszczególnych sferach ludzkiej bytności[1420]. „Środki przekazu potrafią zarówno umacniać, jak i niszczyć tradycyjne wartości w sferze religii, kultury i rodziny (AN 4). Stanowią więc problem moralny w życiu osobistym i społecznym człowieka naszych czasów, co sprawia, że stają się także wyzwaniem edukacji na wszystkich jej szczeblach”[1421].

Janusz Morbitzer w artykule *Świat wartości w Internecie* szeroko zajmuje się tematem wychowania cybermedialnego na fundamencie wartości. Zauważa, że współcześnie zanika wychowanie do wartości i przez wartości, które powinny stawać się pewnym drogowskazem, w tak zmieniającej się i chwilowej rzeczywistości cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. „Tymczasem, biorąc pod uwagę fakt pełnienia przez wartości funkcji regulatorów naszego działania, coraz wyraźniej rysuje się konieczność wspierania młodych ludzi nie tylko w nabywaniu sprawności instrumentalnych – gdyż z tym sobie dobrze radzą – ale przede wszystkim w przygotowaniu ich do refleksyjnego życia. (…) Wychowanie wiąże się z perspektywą wartości, stąd też jawi się oczywista konieczność eksponowania ich, jako swoistego antidotum na coraz powszechniejszą technopolizację życia”[1422].

Media cyfrowe, a głównie telewizja i Internet, przełamały dotychczasową barierę w dostępie młodego człowieka do informacji niepożądanej. Do ukształtowanego przez tysiące lat świata wartości, cyberprzestrzeń wprowadziła na szerszą skalę elementy negatywne, antywartości m.in. kłamstwo, zniewolenie, brak odpowiedzialności, głupotę, fałsz, manipulację. Prowadzi to do upadku dotychczasowych przekonań i autory-

[1417] Zob. Benedykt XVI, *Dzieci i środki komunikowania: wyzwanie do wychowania*, Orędzie na XLI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2007, „L'Osservatore Romano” 2007, nr 3 (291), s. 5-7.

[1418] Zob. Benedykt XVI, *Środki społecznego przekazu na rozdrożu między gwiazdorstwem a służbą*, Orędzie na XLII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2008, dz. cyt.

[1419] Por. M. Drożdż, *Relewancja etyki mediów dla wychowania w dobie pluralizacji i globalizacji mediów*, dz. cyt.

[1420] Zob. S. Kunowski, *Podstawy współczesnej pedagogiki*, dz. cyt., s. 98-104; „Pedagogika personalistyczna, nawiązując: do chrześcijańskich korzeni, uwzględnia w procesie wychowania wszelkie obszary życia człowieka”.

[1421] A. Lepa, *Pedagogika mass mediów*, dz. cyt., s. 13

[1422] J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

tetów, oraz kryzysu aksjologicznej struktury człowieka, który zatracił wrażliwość na tradycyjne fundamentalne wartości. W kontekście negatywnych aspektów cyberprzestrzeni oraz coraz większej jej obecności w współczesnym pokoleniu w rodzinie, szkole, w relacjach i komunikacji społecznej, zasadne wydaje się podjęcie dyskusji, w jakim stopniu cyfrowa przestrzeń i wirtualna rzeczywistość – główny atrybut technopolizacji życia i przejaw kultury moralnie obojętnej – może być narzędziem kształtowania takich wartości jak: wolność, wiedza i mądrość, prawda, odpowiedzialność, nauka, solidarność, praca. W edukacji, szczególnie najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni, istotna jest umiejętność kształtowania odpowiedniej postawy aksjologicznej[1423]. Jednym z naczelnych zadań edukacji jest bowiem wprowadzanie w świat wartości tak, by stały się one życiowym drogowskazem, czynnikiem decydującym o postępowaniu człowieka i ustalaniu jego życiowych celów[1424].

Wychowanie cybermedialne w oparciu o wartości[1425] nie może kończyć się tylko na znajomości samych wartości, ale wino przekładać się na praktyczne ich zastosowanie w relacjach społecznych i w życiu osobistym[1426]. Niestety koncentrowanie się tylko na umiejętnościach technicznych przebywania w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, a pomijanie wątków aksjologicznych, prowadzi do ukształtowania bezdusznego, aczkolwiek zawodowo sprawnego technokraty[1427]. Rozpatrując cyberprzestrzeń w kategoriach aksjologicznych należy nieustannie przypominać, że zarówno cyfrowa przestrzeń, jak i opanowanie umiejętności pełnego wykorzystywania jej możli-

[1423] Zob. J. Wilk, *Kim jest dziecko? Z antropologii i teologii dzieciństwa*, [w:] Z *myślą o dziecku i rodzinie*, L. S. Stadniczeńko, M. A. Zemla (red.), Wydawnictwo INP, Opole 1995, s. 51-71.

[1424] Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

[1425] Zob. J. Zimny, *Nowe wyzwania wychowawcze*, (online), http://www.pedkat.pl/index.php/251-ks-zimny-jan-nowe-wyzwania-wychowawcze, [26.11.2014]. „Ważnym też zagadnieniem jest pomoc młodemu człowiekowi w odkrywaniu wartości. To wychowawca pomaga wychowankowi w odkrywaniu wartości i w ten sposób daje mu możliwość kierowania swoim życiem i rozwojem. Należy też pamiętać, że demaskowanie antywartości, czyli eliminowanie zagrożeń wynikających z przyjmowania za wartości takich zasad postępowania, które wartościami nie są np. dobry nastrój, życie na luzie – jako <wartość> jest zadaniem każdego – a szczególnie wychowawcy, nauczyciela. Przywracanie właściwego sensu wartościom, promowanie wartości, przede wszystkim własnym przykładem. Ale mądry wychowawca będzie zawsze pamiętał, że każda wartość ma swoje przeciwieństwo".

[1426] Zob. R. Ingarden, *Wykłady z etyki*, PWN, Warszawa 1989, s. 166-167.

[1427] Zob. S. Koczy, *Komputery a społeczeństwo*, „Górnośląskie Studia Przedsiębiorczości", Oficyna Wydawnicza GWSP, Chorzów 2008.

wości, powinny być tylko środkiem prowadzącym do osiągania celów[1428], nie zaś celem samym w sobie[1429].

4.3.5. Rola realnych autorytetów wobec wirtualnych wyzwań wychowawczych

Większość współczesnych relacji dzieci i młodzieży oraz coraz większa liczba dorosłych przenosi się do cyberprzestrzeni. Stan taki jest wyzwaniem dla wychowawców, kształtujących odpowiedzialne i oparte na pozytywnych wartościach postawy młodego pokolenia[1430]. Wyzwaniem dla realnych autorytetów jest takie poprowadzenie wychowanka, aby samodzielnie wybrał odpowiedzialne i dobre uczestnictwo w cyfrowej przestrzeni[1431]. Zjawisko cyberprzestrzeni zmusza realne autorytety z jednej strony do uczenia praktycznych umiejętności posługiwania się najnowszymi technologiami, a z drugiej strony wymaga kształtowania postawy odpowiedzialności, dystansu oraz selekcji wobec przekazów i treści stanowiących rzeczywistość inną niż realna[1432].

Niezastąpiona staje się zatem rola autorytetów w wychowaniu, którzy ukazują wychowankowi wzór osobowy[1433], stając się jednocześnie autorytetem moralnym, który jest nosicielem wartości. Pragnie on nieustannie rozwoju wychowanka, kształtowania jego osobowości, ukazywania mu świata wartości, dzięki którym będzie mógł sam wybrać treści dobre i pozytywne w wirtualnej rzeczywistości. W ciągu życia wychowanek, dzięki wzorcom realnych autorytetów, tworzy realny i idealny obraz siebie. Obraz realny dotyczy cech, które osoba posiada; natomiast obraz idealny odnosi się do tego, jaką użytkownik chciałby być, ujmuje cechy stanowiące dla tej osoby najwyższą wartość. I tu wielką rolę pełnią autorytety moralne, które mają możliwość takie ideały ukazać,

---

[1428] Zob. J. Majka, *Wychowanie personalistyczne – Wychowaniem integralnym*, [w:] *Człowiek – Wychowanie – Kultura. Wybór tekstów*, dz. cyt., s. 96-98. „Proces wychowania łączy się z trudem dochodzenia do prawdy, dlatego wychowawcy stoją wobec konieczności poszukiwania odpowiednich systemów wychowawczych, które wzbogacałyby formację młodego człowieka. Punktem odniesienia w tych działaniach jest odpowiedź na pytanie: „Kim jest człowiek?". Tak sformułowane pytanie umożliwia poznanie przedmiotu badań pedagogiki oraz zdefiniowanie celów i metod wychowawczych.

[1429] Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

[1430] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu* w *służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży,* Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 3, dz. cyt.

[1431] Por. Jan Paweł II, *Kino nośnikiem kultur i wartości,* Orędzie na XXIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1995, nr 1, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

[1432] Zob. M. Golka, *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, PWN, Warszawa 2008, s. 98-101.

[1433] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 59. „Istnieje bowiem pilna potrzeba, niemal reporterskiego i codziennego ukazywania zachowań i doświadczeń ludzi dobrych, których można i trzeba naśladować. Jan Paweł II daje nam gotowe wzory naśladowania Chrystusa poprzez świętych i błogosławionych. Reprezentują oni bardzo różne duchowe wzorce, dotyczące zarówno indywidualnej drogi świętości, jak i publicznego świadectwa wiary".

wypracować, wykształcić w wychowanku. Wzór osobowy skłania do ciągłego przekraczania samego siebie, sprzyja rozwojowi, poszukiwaniu swego etosu i ideału[1434]. Autorytet moralny staje się potwierdzeniem i uzasadnieniem norm i wartości dla każdego wychowanka. Jego autentyczna postawa jest szczególnie ważna w poszukiwaniu wartości i odkrywaniu prawdy; oraz jako narzędzie demaskujące wszelki fałsz i kłamstwo w świecie mass mediów i cyfrowej przestrzeni[1435].

Aktualnie odkrywa się potrzebę zasady autorytetu moralnego, jako jednej z ważnych do budowania ludzkiego ethosu[1436] także w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości[1437]. Autorytet moralny nie opiera się tylko na dojrzałości, wiedzy, fachowości, czy umiejętności współpracy, ale na byciu aksjologicznie autentycznym, odpowiedzialnym, czyli w byciu w obiektywnym porządku moralnym. Autorytet moralny potwierdza obiektywny porządek moralny, a przyjęcie takiego autorytetu również pozwala akceptować innym taki charakter porządku moralnego[1438].

Dzisiejsze procesy cywilizacyjne, w dużej mierze generowane i kształtowane przez oddziaływanie cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, charakteryzują się obniżaniem roli autorytetu[1439], którego miejsce zajmuje często wirtualnie wykreowany „idol”[1440]. Prawdziwy autorytet jest bowiem ściśle związany z moralnością. Jest on uo-

---

[1434] Por. E. Lewniewska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci i młodzieży – Wyzwania wychowawcze dla nauczycieli*, (online), http://www.profesor.pl/publikacja,16609,Referaty,Wplyw-gier-komputerowych-na-psychike-dzieci-i-mlodziezy-wyzwania-wychowawcze-dla-nauczycieli, [28.11.2014].

[1435] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 160. „Dlatego współczesny świat, a świat medialny w szczególności, ze względu na siłę swego oddziaływania potrzebuje autorytetów moralnych. Etyka mediów powinna sięgać po autorytety moralne, odwoływać się do nich, pomagać mediom w ich odkrywaniu i promowaniu, nie traktując ich jako kryteriów wartościowania, ale jako praktyczne przykłady słuszności prawdziwości formułowanych przez nią zasad etycznych opartych na prawdzie o wartościach. W oparciu o taką etykę media będą lansować nie tylko zmiennych idoli, ale także prawdziwe autorytety”.

[1436] Tamże, s. 143. „Ludzie potrzebują autorytetów moralnych, nie po to, aby kształtować na ich podstawie normatywność etyczną i stosować je jako kryterium wartościowania, ale raczej po to, aby zobaczyć prawdziwość obiektywnego świata wartości i możliwość jego urzeczywistnienia. Autorytet moralny posiada i będzie posiadał zawsze znaczenie w obszarze subiektywnych motywacji, argumentacji etycznych, w obszarze ideałów czy wzorców postępowania, celów i pragnień człowieka, który potrzebuje praktycznych przykładów i argumentów, niejako dowodów prawdziwości poznawanego świata wartości moralnych. Przede wszystkim bowiem wartości moralne, zinterioryzowane w osobie, kształtują to wszystko, co nazywamy autorytetem. Podstawowym warunkiem autorytetu jest życie w prawdzie. Autorytet jest zjawiskiem o charakterze moralno-społecznym”.

[1437] Zob. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 427. „Autorytet rodzi się z prawdziwej wierności poznanym i zaakceptowanym, obiektywnym wartościom. Ma on w sobie niezwykłą moc świadectwa dla prawdy, wartości, i autentycznego człowieczeństwa. Dlatego też etyka personalistyczna podkreśla i pokazuje jego znaczącą rolę w realizowaniu wartości moralnych w obszarze mediów. Autorytet moralny praktycznie wspomaga etykę w pokazywaniu możliwości bycia prawdziwym i odpowiedzialnym człowiekiem”.

[1438] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 144.

[1439] Zob. J. Herbut, *Ideologia*, [w:] *Leksykon filozofii klasycznej*, J. Herbut (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 1997, s. 288 – 289.

[1440] Por. Benedykt XVI, *Środki społecznego przekazu na rozdrożu między gwiazdorstwem a służbą.*

sobieniem człowieka żyjącego prawdą o wartościach moralnych i świadczącego o nich[1441]. Rolą zatem realnych autorytetów dla uczestników cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej jest stawanie się wzorem w sytuacjach ważnych dla ludzkiego życia[1442], a takimi są przecież współczesne relacje przeniesione do świata technologii cyfrowych[1443]. Rolą realnych autorytetów jest przede wszystkim to, że są wartością samą w sobie i dzięki temu służą jako punkt odniesienia, jako kryterium zewnętrzne potwierdzające świat wartości innych. Zasłużyć na miano autorytetu to znaczy urzeczywistniać w sobie wartości moralne. Podmiot autorytetu musi sam opierać się na obiektywnych, prawdziwych wartościach, a nie tylko na substytutach czy namiastkach tych wartości. Autorytet musi stać się wzorcem, to znaczy musi mieć w sobie wykształcone wartości moralne w stopniu nieprzeciętnym. Jego naśladowanie zapewnia osiągnięcie określonych wartości[1444].

4.3.6. Kształtowanie pozytywnych wirtualnych relacji komunikacyjnych na fundamencie szacunku dla godności osoby

Ostatni list apostolski Jana Pawła II *Szybki rozwój* dotyczy rozumienia relacji współczesnego człowieka i społeczeństwa do przestrzeni medialnej nowych technologii komunikacyjnych. Papież zauważa, że przestrzeń cyfrowa nabrała takiego znaczenia, że jest dla wielu głównym narzędziem kierującym i inspirującym postawy indywidualne, rodzinne, społeczne. Zauważa, że epoka globalnej komunikacji, w której przyszło nam żyć i funkcjonować, tak wiele momentów ludzkiej egzystencji umieszcza w cyberprzestrzeni, że musi się z nią konfrontować[1445].

W innym miejscu Jan Paweł II podkreśla, że w przestrzeni komunikacji medialnej najważniejszy jest człowiek – osoba z całą swą godnością i szacunkiem, jaki

---

Szukać prawdy, by się nią dzielić, Orędzie na XLII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2008, nr 3, dz. cyt. „czy mądrze jest godzić się na to, by środki społecznego przekazu służyły niekontrolowanemu gwiazdorstwu, bądź znalazły się we władaniu tych, którzy posłużą się nimi w celu manipulowania sumieniami".

[1441] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 425.

[1442] Por. Y. R. Simon, *General Theory of Autority*, Notre Dame 1962, s. 4. „W filozofii wartości autorytet jest rozumiany jako właściwość osobowa. Zawsze jest związany z faktem, że dana osoba <wciela w siebie> i <uobecnia osobą> jakieś ideały i wartości – przede wszystkim prawdy, dobra i piękna".

[1443] Zob. W. Chudy, *Esej o społeczeństwie i kłamstwie*, t. 1, *Społeczeństwo zakłamane*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2007, s. 352. „Wychowuje się zawsze <po drodze>, zawsze <przez coś>. Autentyczny nauczyciel to ten, który pokaże swoje życie; być wychowankiem z kolei to otwarcie się na to świadectwo. Ta w pewnym sensie ostateczna definicja wychowania – warto zauważyć! – wykracza poza sferę słów, transcenduje je. Tu życie styka się z życiem – poprzez ujawnienie lub naśladowanie; podstawą staje się relacja spotkania, dialogu, asystencji, obecności i wprowadzania w swoje życie".

[1444] Por. W. Stróżewski, *Mała fenomenologia autorytetu*, „Ethos" 1997, nr 37, s. 32-33.

[1445] Por. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 3.

z niej winien wypływać[1446]. W orędziu z 1984 roku papież podkreślał, że środki społecznego przekazu mają możliwość oddziaływania na masy, ale nie wolno tracić poczucia odpowiedzialności za godność i szacunek do poszczególnych osób uczestniczących w procesie komunikacji[1447]. Człowiek jako osoba jest kimś szczególnym w przestrzeni wirtualnej komunikacji, więcej – osoba jest źródłem komunikacji[1448]. Już jeden z pierwszych dekretów Soboru Watykańskiego II „Inter mirifica" stwierdza, że do prawidłowego korzystania z środków informacyjnych i komunikacji potrzebna jest znajomość zasad etycznych wcielanych w życie przez każdego uczestnika[1449].

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu wyznacza obszary, w których do zaistnienia prawidłowej i opartej na szacunku komunikacji musi być obecny człowiek z pełną świadomością swej osobowej godności. Osoba ludzka i społeczność jest celem i miarą stosowanych środków przekazu. Każda komunikacja powinna przebiegać od osoby do osoby, a zatem, służyć ich integralnemu rozwojowi na każdym etapie i w każdym obszarze tej komunikacji[1450].

Praktyka uczestnictwa współczesnego pokolenia w mass mediach, cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości niestety przyniosła wiele wypaczeń, w tym brak szacunku dla godności osoby[1451]. Obecnie badacze wskazują na jeszcze dalszy proces destrukcji relacji komunikacyjnych[1452]. Konieczna staje się aktualnie szczególna troska o wychowanie i kształtowanie odpowiednich pozytywnych postaw, opartych na szacunku do godności osoby każdego uczestnika komunikacji[1453].

[1446] Zob. A. Szudra (red.), *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt., s. 188. „Pedagogika personalistyczna przyjmuje fakt godności człowieka jako wpisany w jego strukturę bytową, zaś pedagogika chrześcijańska przyjmuje ostateczne uzasadnienie tego faktu, jakie daje religia chrześcijańska (godność płynie z dziecięctwa Bożego)".

[1447] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu pomostem pomiędzy wiarą i kulturą*, Orędzie na XVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1984, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

[1448] Por. J. Jęczeń, *Media w rodzinie*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2008, s. 11.

[1449] Por. Sobór Watykański II, *Inter mirifica*, nr 4, (online), http://www.kns.gower.pl/vaticanum/inter.htm, [12.12.2014].

[1450] Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 20, 21.

[1451] Por. J. Jęczeń, *Media w rodzinie*, dz. cyt., s. 12. „Albowiem w procesie komunikowania znajduje się człowiek – nadawca i człowiek – odbiorca i w tym procesie ma dojść do spotkania pomiędzy osobami w taki sposób, aby nie tworzyła się masa odizolowanych jednostek, ale wspólnota osób: communio personarum".

[1452] Zob. Cz. S. Bartnik, *Osoba ludzka. Jej wymiar społeczny i transcendentny*, „Ethos" 2005, nr (1) 9-70, s. 48. „Pojawia się, w związku z powyższym, problem wartości informacji, jej odniesienia do prawdy, dobra, moralności oraz innych wyższych wartości. Twierdzenie, jakoby człowiek w postaci indywidualnej i zbiorowej był niemal w całości produktem informacji, pojmowanych jako znak, komunikat, pojęcie, zadanie, teoria czy narracja, jest ogromnym zawężeniem".

[1453] Zob. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 20, 23. „Istnieją przypadki – takie jak oszczerstwo i pomówienie, treści podsycające nienawiść

Tomasz Goban-Klas wnioskuje, że komunikowanie i wychowanie są ze sobą nierozdzielne, ze względu na to, że wychowanie bez komunikacji byłoby niemożliwe, a także ta rozdzielność jest nie do przyjęcia ze względu na skomplikowany podmiot wychowania, dla którego trzeba zastosować specjalistyczne i sprawne komunikowanie[1454]. Wychowanie i kształtowanie do prawidłowego uczestnictwa w komunikacji zapośredniczonej przez wirtualną rzeczywistość i cyberprzestrzeń, odnosi się do wszelkich procesów, według których człowiek jest kształtowany i kierowany ku swojemu spełnieniu[1455].

Nowoczesnej komunikacji technologicznej nie można traktować jak rzeczywistości obcej, ponieważ wszyscy jesteśmy w różnym stopniu i charakterze włączeni w przestrzeń cyfrową i wirtualną rzeczywistość[1456]. To ludzie tworzą technologie cyfrowe[1457]. Konieczna jest tu odpowiedzialność odsłaniająca swój wymiar osobowy w przestrzeni przedmiotowej komunikacji cyfrowej i założeniu, że to człowiek jest podstawowym podmiotem kształtującym procesy komunikacji osób i społeczeństw[1458]. Fundamentem takiej odpowiedzialności jest odpowiedzialność za siebie i świadomość konieczności odpowiedzialności za drugiego człowieka wypływająca z uszanowania jego osobowej godności[1459].

W procesach komunikacji zapośredniczonej i budowaniu pozytywnych relacji wirtualnych, należy konstruować poprawność komunikowania, zarówno co do treści,

---

i konflikty między jednostkami i grupami, treści nieprzyzwoite i pornografia, obrazy wynaturzonej przemocy – gdy nie może być mowy o żadnym prawie do komunikacji. Jest też oczywiste, że wolność słowa powinna być zawsze podporządkowana takim zasadom, jak prawda, uczciwość i poszanowanie prywatności".

[1454] Por. T. Goban Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, dz. cyt., s. 41; Zob. M. Filipiak, *Homo communicans. Wprowadzenie do teorii masowego komunikowania*, Lublin 2003, s. 18–19; D. McOuail, *Teoria komunikowania masowego,* Warszawa 2008, s. 43.

[1455] Por. J. Maritain, *Od filozofii człowieka do filozofiiwychowania*, [w:] *Człowiek – Wychowanie – Kultura. Wybór tekstów,* dz. cyt., s. 61.

[1456] Zob. J. Jęczeń, *Media w rodzinie*, dz. cyt., s. 39. „Nowe technologie komunikowania zmieniają także sferę prywatną w sferę kontaktów pośrednich (telefon, sms, Internet z e-mailem, czat-em, skypeem). Media stają się narzędziem sukcesu w każdym segmencie życia społecznego, ale także są obiektem krytyki: wymiana globalna prowadząca do jednolitego obrazu świata zaprowadziła niestety swego rodzaju <chaos>. Komunikacja stała się ofiarą nadmiaru informacji. W rezultacie społeczeństwo mediów jest odległe od bycia społeczeństwem bardziej oświeconym, lepiej wykształconym i bardziej świadomym. Przeciwnie, jest bardziej złożone, nawet chaotyczne, jak podkreśla M. Filipiak – mnogość, szybkość i płytkość – to trio współczesnych mediów".

[1457] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 16.

[1458] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 6. „Instrukcja duszpasterska o środkach społecznego przekazu *Communio et progressio* stwierdza wyraźnie, że media są powołane, by służyć ludzkiej godności, pomagając ludziom dobrze żyć i uczestniczyć jako osoby w życiu społeczności. Media czynią to, gdy skłaniają ludzi do uświadomienia sobie własnej godności, wnikania w myśli i uczucia innych, kultywowania postawy wzajemnej odpowiedzialności i kształtowania w sobie osobistej wolności, szacunku dla wolności innych i zdolności do dialogu".

[1459] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 114.

zgodności z prawdą, jak i etyczności działań[1460]. „Nadrzędną kwestią jest, zatem, budowanie struktur ładu informacyjnego według kryterium osoby ludzkiej, na miarę wielkości i bogactwa człowieka, a istotnym walorem komunikowania jest ukazywanie siebie samego i świata swoich wartości, które wypełniają środowisko życia człowieka od momentu jego zaistnienia”[1461].

4.4. ETYCZNE MODELOWANIE WYCHOWANIA I EDUKACJI CYBERPRZESTRZENNEJ

Edukacja i wychowanie uczestników cyberprzestrzeni powinno być modelowane etycznie, gdyż tylko wychowanie oparte na wartościach i normach obiektywnych daje pewność godnego, całościowego i wartościowego uczestnictwa w tej przestrzeni obojętnej wobec człowieka. Etyka uczestników cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości w sposób naturalny łączy się z pedagogiką mass mediów, która ma na celu pomóc wychować człowieka do krytycznego, racjonalnego odbioru oraz tworzenia treści przekazywanych w cyfrowej przestrzeni. Trudno samemu się wychowywać i rozwijać, czy też wychowywać innych bez odniesień aksjologiczno-etycznych. Etyka cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości stanowi konieczny fundament działań pedagogicznych, wpływając w sposób decydujący na jakość wychowania i samowychowania[1462].

U podstawy modelu etycznego pedagogiki cyberprzestrzeni jawi się stwierdzenie, że etyka mediów odgrywa podstawową rolę w procesach formacyjnych i wychowawczych. Wychowanie do cyberprzestrzeni to wychowanie człowieka. Wychowanie człowieka zaś to formowanie prawidłowego sumienia. I to jest celem wszystkich ludzi zaangażowanych w wychowanie człowieka[1463]. „Stąd istnieje potrzeba podejmowania refleksji nad wychowaniem w wielorakich jego aspektach, aby umożliwić człowiekowi rozwój; aby człowieka wspomagać; aby uświadamiać mu istotę i konieczność owych zmian, jak i konieczność przystosowywania się do nich. Wychowanie, pojmowane jako procesy i sposoby, które wychowankowi pozwalają odnaleźć się w swym dojrzałym

[1460] Por. Benedykt XVI, *Kapłan i duszpasterstwo w cyfrowym świecie: nowe media w służbie Słowa*, Orędzie na XLIV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2010, nr 4, (online), http://paulus.org.pl/display,225.html, [12.12.2014]. „Jednakże rozpowszechniona wielomedialność i urozmaicona klawiatura tejże komunikacji mogą pociągać za sobą niebezpieczeństwo użytku podyktowanego głównie zwykłą potrzebą zaznaczenia swej obecności i błędnego uważania sieci jedynie jako przestrzeni, którą należy zająć”.

[1461] D. Bis, *Osoba najważniejszym podmiotem komunikacji społecznej*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 53.

[1462] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 37.

[1463] Por. M. Drożdż, *Relewancja etyki mediów dla wychowania w dobie pluralizacji i globalizacji mediów*, dz. cyt.

człowieczeństwie, nie może abstrahować od wielowiekowej tradycji, zawierającej istotne myśli i implikacje pedagogiczne”[1464].

Cyberprzestrzeń, poprzez możliwości docierania w najdalsze rejony globu oraz zdolności interaktywnego i hipertekstualnego informowania, kształtuje współczesną kulturę życia społecznego. Naglącą potrzebą współczesnej kultury powinno być uznanie faktu, że bez etyki mediów opartej na solidnych fundamentach, czyli bez świadomości prawdziwych norm moralnych, cyberprzestrzenne działania człowieka będą pozbawione podstawowej orientacji moralnej. Personalistyczne podstawy tejże etyki stanowią wobec niektórych depersonalistycznych wyzwań cyfrowej przestrzeni dobry fundament, na którym można budować prawdziwe dobro człowieka w jego wielorakich wymiarach. Niezależnie od wirtualnych i technologicznych trudności i przeszkód w urzeczywistnianiu tego dobra, etyka cyberprzestrzeni, oparta na personalistycznej aksjologii, wskazuje osobę ludzką jako trwały fundament budowania cyfrowego i wirtualnego etosu[1465].

Model oparty na personalistycznej etyce mass mediów ma na celu nie tylko pomóc człowiekowi kształtować jego własne, indywidualne cele, odpowiadające wartości i godności osoby, ale ma także pomagać weryfikować, według osobowego kryterium dobra, wartość wszystkich funkcjonujących w cyberprzestrzeni celów, nadając im poprzez sublimację, naprawę i doskonalenie coraz bardziej osobowy charakter[1466].

Podstawowym modelem wychowawczym człowieka, przestrzenią zdobywania przekonania moralnego jest wychowanie w rodzinie, szkole, kościele, państwie, jak też w wyniku nabywania własnych doświadczeń i obserwacji oraz akceptacji przekonań własnego środowiska[1467]. Należy zauważyć, że poszczególne osoby z swoimi doświadczeniami, wychowaniem, wzrastające w określonej tradycji i kulturze nie mogą stworzyć efektywnie działającej społeczności. Dlatego koniecznym staje się uznanie przez wszystkich uniwersalnego modelu etycznego, neutralnych, przekraczających jednostkowe doświadczenia zasad moralnych i jasno sformułowanych nakazów postępowania,

---

[1464] D. Luber, *Aksjologia wychowania w kontekście ewolucji myśli filozoficznej*, dz. cyt., s. 189.

[1465] Por. M Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 190.

[1466] Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 216-217.

[1467] Por. S. Głaz, *Antropologiczne aspekty godności według Jana Pawła II*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 56. „Zdrowa rodzina, atmosfera szkoły, uporządkowane moralnie społeczeństwo oraz uczestnictwo w nauczaniu i życiu Kościoła mogą sprzyjać budowaniu godności osoby ludzkiej i spełnianiu się człowieka. One mogą być siedliskiem przekazywanych wartości i sprzyjać poszukiwaniu prawdy”.

czyli norm nadających konkretny kształt działań pedagogicznych w cyberprzestrzeni[1468].

4.4.1. Potrzeba edukacji medialnej odbiorców i użytkowników wirtualnego świata

Dziś już nikt nie wątpi w potrzebę, czy konieczność edukacji medialnej, która obejmowałaby uczniów na wszystkich szczeblach nauczania szkolnego. Świadomość, że współczesne pokolenie niejako rodzi się równolegle z technologią cyfrową, a najmłodsi nie znają świata innego niż ten przeniknięty cyberprzestrzenią i wirtualną rzeczywistością[1469].

Edukacja medialna ma istotne znaczenie zarówno w rozeznaniu tego, co było i jest, jak i prognozowaniu tego, co może się stać i prawdopodobnie się stanie; oraz analizowaniu samych form uczestnictwa społecznego w cyberprzestrzeni[1470]. Stanisław Juszczyk stwierdza, że edukacja medialna, dotycząca uczestników wirtualnej przestrzeni, powinna przygotować odbiorcę najpierw do efektywnego zastosowania najnowszych technologii samorozwoju i kształcenia, następnie do umiejętności selektywnego odbioru treści cyberprzestrzennych i wirtualnych, a także takiego opanowania praktycznego samych mediów, aby je wykorzystać w procesie rozwoju intelektualnego i praktycznego posługiwania się nimi w tworzeniu programów i treści edukacyjno-wychowawczych. Edukacja medialna w osiągnięciu powyższych celów może stosować różne formy i treści[1471].

Aby sprostać tym wyzwaniom, trzeba przede wszystkim: mieć świadomość, że każdy człowiek jest podatny na wpływ cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, każdy może ulegać ich negatywnemu wpływowi. Taka świadomość pozwala dostrzec potencjalne wyzwania wirtualnego świata nie tyle wobec anonimowego odbiorcy, co przede wszystkim wobec siebie – mieć świadomość, że wszyscy uczestniczymy na miarę naszych zadań i miejsca w społeczeństwie – w cyberprzestrzeni i stajemy się niejako darem dla innych, ujawniając również stan naszych sumień. Dlatego też nasza własna dojrzałość w korzystaniu z cyfrowej rzeczywistości jest nie tylko naszym własnym dobrem, ale jest też dobrem innych ludzi, szczególnie dzieci i młodzieży, którzy winni

---

[1468] Por. M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 188.

[1469] Por. J. Jęczeń, *Media w rodzinie*, dz. cyt., s. 6.

[1470] Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży*?, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 360.

[1471] Por. S. Juszczyk, *Cele i zadania technologii informacyjnej i edukacji medialnej*, [w:] *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki 2*, B. Siemieniecki (red.), PWN, Warszawa 2007, s. 27.

czerpać z ducha i dojrzałości w użytkowaniu cyberprzestrzeni. Trzeba kształtować odpowiednie postawy do odbioru wirtualnej rzeczywistości: postawę krytycyzmu, odpowiedzialnego wyboru, twórczej aktywności; kształtowanie tych postaw przy pomocy metod i wskazań pedagogiki mediów, należy włączyć w całościowy proces formacji własnego sumienia i duchowego rozwoju[1472]. Powinnością każdego odbiorcy jest odpowiedni, krytyczny wybór przekazu i treści, a także rozeznawanie samych środków komunikacji cyfrowej. Odpowiedni wybór programów, treści czy materiałów, które użytkownik chce wykorzystać, winien dokonywać się w oparciu o odpowiedzialne wybory i kryteria etyczne. Należy podkreślić, że permanentna edukacja medialna powinna dotyczyć – w dobie tylu różnorakich treści i form przekazu – każdego użytkownika mediów i cyberprzestrzeni. Może ona przybrać formy samokształcenia, jak również uczestnictwa w odpowiednich szkoleniach i kursach, które pozwolą poznać tajniki technik stosowanych przez twórców do zdobycia, obróbki i wytworzenia treści medialnych. Formacja medialna pozwala także w przyswojeniu odpowiednich norm etycznych i poprawnych ocen moralnych, potrzebnych w formacji sumienia uczestników wirtualnej rzeczywistości[1473].

Formacja medialna jest koniecznością dla wszystkich aktywnych użytkowników cyberprzestrzeni, ale także jest potrzebna dla wszystkich uczestników biernie obecnych w przestrzeni wirtualnej[1474]. Wychowanie do właściwego odbioru wirtualnej rzeczywistości wymaga nie tylko poznania samych mechanizmów funkcjonowania i technik oddziaływania technologii cyfrowych, ale przede wszystkim ciągłego formowania sumienia. To jest najważniejsza rzecz w formacji cyberprzestrzennej. Formując sumienie formujemy człowieka racjonalnie krytycznego wobec nowoczesnych technologii i treści z nich pobieranych. Chodzi bowiem o to, by nie demonizować cyfrowej przestrzeni, nie uciekać od niej, nie generalizować i nie absolutyzować jej pozytywnego lub negatywnego wpływu, ale chodzi o to, by w sposób wolny i odpowiedzialny wykorzystać ogromny potencjał wirtualnego świata dla odkrywania dobra[1475]. Wynikiem tak

---

[1472] Zob. A. Lepa, *Media a postawy*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 2001, s. 108-131.

[1473] Por. Z. Grocholewski, *Wychowanie odbiorcy do korzystania z mediów,* [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 35.

[1474] Zob. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK,* [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 189.

[1475] Por. Jan Paweł II, *Kościół jest naszym wielkim wspólnym dobrem. Spotkanie z przedstawicielami polskiego laikatu w konkatedrze św. Jakuba,* Olsztyn, 6 czerwca 1991, „L'Osservatore Romano" 1001, nr 5, s. 64. „Środki przekazu winny podejmować obronę wolności, ale także poszanowanie godności osoby, winny popierać autentyczną kulturę. Kultura jest wspólnym dobrem narodu, wyraża jego godność i wielkość i dlatego tak ogromnie jest to ważne. Społeczeństwo ma być informowane w sposób uczciwy, zgodny z prawdą i godnością narodu. Prasa, film, radio, telewizja, teatr winny formować społeczeństwo, two-

podjętych działań jest potrzeba wznowienia pewnych decyzji, które sprowadzić można do trzech podstawowych opcji: formacja, uczestnictwo, dialog[1476].

4.4.1.1. Edukacja i wiedza

Cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości towarzyszy znaczny potencjał wychowawczy, którego wykorzystanie w procesie rozwoju i edukacji, zależy od tego, w jakim stopniu użytkownik korzysta z mediów, oraz od charakteru ich przekazu. Istniejąca forma trójwymiarowego zanurzenia zmienia współczesne środowisko życia użytkownika, tworząc tym samym nową przestrzeń edukacyjną. Edukacja ma w tej sferze ważną rolę do spełnienia, ponieważ to zarówno od twórców i producentów treści cyberprzestrzennych, jak też od rodziców i nauczycieli oraz dzieci i młodzieży zależy, jakie treści będą powszechnie używane i akceptowane, oraz jakie wartości będą im towarzyszyły[1477].

Nieodzownym współcześnie staje się teoretyczne poznanie najnowszych technologicznie przestrzeni poruszania się współczesnego człowieka[1478] i oprócz badań strukturalnych oraz empirycznych potrzeba podejmować kwestie związane z wychowania i edukacją[1479]. „Cechą naszych czasów jest ogromne przyspieszenie, we wszystkich niemal obszarach naszego życia. Musimy, zatem postarać się wykształcić taki sposób myślenia o zagadnieniach aksjologicznych, który pogodzi historyczne zaszłości i warunki obecne, pozwoli na racjonalne i odpowiedzialne korzystanie ze zdobyczy najnowszych technologii, a jednocześnie umożliwi nam zachowanie ludzkiej godności i pielęgnację dawnych, choć dziś z konieczności nieco inaczej rozumianych wartości”[1480]. Konieczne jest humanizowanie kształcenia zdominowanego nowoczesną techniką informacyjną za pomocą specjalnych programów kształcenia i odpowiednio przygotowanych nauczycieli, oraz programów naukowych, które mogłyby badać zarówno zjawiska

---

rzyć i pielęgnować kulturę, która przyczyni się do jego postępu, a nie do jego osłabienia czy zniszczenia. Winny one być przepojone Ewangelią, zbawczym słowem Chrystusa”.

[1476] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie prawdziwego pokoju w świetle encykliki „Pacem in terris”*, Orędzie na XXXVII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2003, dz. cyt.

[1477] Por. B. Siemieniecki, *Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej*, Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Toruń 1997, s. 26.

[1478] Por. Z. Sareło, *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, dz. cyt., s. 109. „Jeżeli odbiorca nie odkryje i nie opanuje swoistej «gramatyki» języka mass mediów, to nie potrafi poprawnie dekodować odbieranego przekazu”.

[1479] Por. D. Gleason, L. Friedman, *Ethical issues in Web Services: a layered approach*, (online), http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/raec/ethicomp5/docs/pdf_papers/55Pretorius,%20Laurette.pdf, [28.11.2014].

[1480] J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

patologiczne, jak i prawidłowości pozwalające na kształcenie osób twórczych, myślących i zarazem odpowiedzialnych[1481].

Koncepcja kształcenia, której fundamentem jest interdyscyplinarne i systemowe ujmowanie wiedzy, powinna uwzględniać etapy rozwojowe człowieka. Dlatego też człowiek, zdobywając wiedzę, musi rozwijać sferę poznawczą i emocjonalną. W procesie edukacji powinno znaleźć się wiele miejsca także na rozwój duchowy i społeczny, na wartościowanie i rozwój wiedzy, bowiem człowiek nazbyt często żyje w napięciu pomiędzy wartościami związanymi z indywidualnością a wartościami nacechowanymi konformizmem[1482]. Trudno też współcześnie utożsamiać społeczeństwo informacyjne[1483] ze społeczeństwem wiedzy, gdyż – jak pisze Janusz Morbitzer – informacji nie można utożsamiać z wiedzą. O ile informacja dociera za pośrednictwem mass mediów do większości ludzi na świecie, o tyle wiedza jest nadal przywilejem mniejszości[1484].

Z kolei Alvin Toffler opisuje wiedzę jako szersze zjawisko, obejmujące umiejętności wyszukiwania, przetwarzania i zastosowania informacji, umiejętności związane z przetwarzaniem obrazu, symboliki i odnoszenie ich do współczesnej kultury oraz do ideologii i wartości. Zauważa, że dziś wielką wartość ma dostęp do informacji i nowych technologii oraz ich kreatywne wykorzystanie, co stanowi niewyczerpane źródło wiedzy i pewną nową jakość współczesnego świata. Edukacja staje się zatem preferencją w tworzeniu społeczeństwa wiedzy, w którym narody odrębnie i wspólnie kształtują wspólną przyszłość[1485]. Informacja i wiedza posiadają tę prawidłowość, że można się nimi dzielić z innymi ludźmi, a zatem dzięki procesom komunikacji, przekazuje się je w edukacji i wychowaniu. Odpowiednia jakość oraz forma wiedzy i informacji przekazywanej w cyberprzestrzeni powinna służyć dobru i rozwojowi każdego uczestnika, a szczególnie najmłodszych użytkowników cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości[1486].

4.4.1.2. Wychowanie i formacja

[1481] Por. tamże.

[1482] Por. J. Kozielecki, *Koncepcje psychologiczne człowieka*, „Żak", Warszawa 1995, s. 239.

[1483] Zob. T. Goban-Klas, *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji, Internetu*, dz. cyt., s. 286.

[1484] Por. J. Morbitzer, *Od motyki do komputera, czyli droga do społeczeństwa informacyjnego*, „Konspekt", 2001, nr 8, s. 42.

[1485] Zob. A. Toffler, *Budowa nowej cywilizacji. Polityka trzeciej fali*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1985.

[1486] Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 361

W procesie przygotowywania młodych ludzi do prawidłowego odbioru i uczestnictwa w wirtualnym świecie konieczna jest edukacja medialna, w której zawierają się procesy wychowawcze. Wychowanie to wyjątkowa relacja między osobami wychowawcy i wychowanka, prowadząca do pozytywnych zmian, obwarowana licznymi warunkami[1487]. W definiowaniu tego pojęcia występują wartości, do których ma zmierzać wychowanie. Wychowanie obejmuje swym zasięgiem zawsze wartości uniwersalne oparte na prawdzie, dobru i pięknie. Prawidłowo realizowane wychowanie jest szansą skupienia wszystkich ludzi wokół wspólnych wartości moralnych. Właściwy proces wychowawczy zmierza do utrwalenia uniwersalnych wartości i norm, poprzez kształtowanie mechanizmów wewnętrznych ich akceptacji[1488].

Patrząc na wychowanie w ujęciu klasycznym, należy stwierdzić, że opiera się ono na personalizacji, rozumianej jako rozwijanie człowieczeństwa w człowieku[1489], oparta na tych fundamentach pedagogika personalistyczna opiera się na uniwersalnych przesłankach dotyczących każdego człowieka. Pedagogika personalistyczna czerpiąc z personalizmu chrześcijańskiego[1490] stara się widzieć człowieka jako osobę, uwzględniając wszelkie obszary dotyczące życia człowieka[1491]. Personalizm pedagogiczny pozwala o wiele lepiej zrozumieć proces wychowania oraz zjawiska, fakty, zdarzenia, które towarzyszą temu procesowi, a wypływające z osobowej formy istnienia człowieka i faktu, że człowiek jest osobą[1492].

Jan Paweł II w swoim orędziu podkreśla, że wychowanie „nie jest nigdy moralnie obojętne, nawet gdy usiłuje się głosić <neutralność> etyczną czy religijną. Sposób, w jaki dzieci i młodzież są formowane i wychowywane, odzwierciedla nieuchronnie te wartości, które wpływają następnie na ich sposób rozumienia innych i całego społeczeństwa. Zgodnie więc z naturą i godnością osoby ludzkiej i z prawem Bożym, programy winny pomagać młodzieży w rozeznawaniu i szukaniu prawdy, uczyć akceptacji

---

[1487] Zob. M. Nowak, *Antropologiczne podstawy edukacji medialne*, [w:] *Edukacja zorientowana na XXI wiek*, dz. cyt., s. 180. „Wychowanie człowieka, poprzez przygotowanie do racjonalnego korzystania z osiągnięć technologicznych i podejmowania aktywnych działań, w zakresie kultury i techniki, jest integralnie złączone z procesem komunikowania, z wymianą informacji, myśli, uczuć, emocji. Pomimo tego, że każdy proces wychowania i nauczania charakteryzuje porozumiewanie się i wymiana informacji, to jednak nie każde komunikowanie się jest wychowaniem".

[1488] Por. J. Mariański, *Między rajem a apokalipsą*, dz. cyt., s. 81.

[1489] Zob. S. Dziekański, *Wychowanie ekologiczne w perspektywie personalistycznej*, „Studia Ecologiae et Bioethicae", 2003, nr 1, s. 445-456.

[1490] Zob. M. Nowak, *Wychowanie w personalizmie*, „Chrześcijanin w Świecie" 1993, nr 195, z. 4, s. 59.

[1491] Zob. J. Majka, *Wychowanie personalistyczne – wychowaniem integralnym*, [w:] *Człowiek - Wychowanie – Kultura. Wybór tekstów*, dz. cyt., s. 98-101; S. Kunowski, *Podstawy współczesnej pedagogiki*, dz. cyt., s. 98-104; B. Kiereś, *Jak wychowywać?*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2006, s. 8-9.

[1492] Por. D. Bis, *Osoba najważniejszym podmiotem komunikacji społecznej*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 45.

wymogów i ograniczeń prawdziwej wolności oraz szacunku dla analogicznego prawa innych ludzi”[1493].

Jan Paweł II uzasadnia, że proces wychowawczy odzwierciedla się w dojrzałym uczestnictwie w kulturze, także współcześnie w cyberkulturze. Sam człowiek jest podstawowym faktem cyberkultury, jeżeli jest dojrzały, czyli w pełni wychowany, zdolny wychowywać samego siebie i innych[1494].Wychowanie musi opierać się na stałych drogowskazach aksjologicznych i normatywnych, czyli wartościach moralnych. Wartości te z kolei wyznaczają cele edukacji, które stanowią konkretne punkty odniesienia, według których wszystko ma podlegać ocenie i osądowi[1495]. Procesom wychowawczym człowieka przyświeca pragnienie osiągnięcia celu, ale i poznane wartości moralne. W edukacji przyjmuje się za podstawę wartości uniwersalne, zmierzające do wychowania człowieka poszukującego, zdobywającego i urzeczywistniającego wartości. Można to osiągnąć, ukazując wychowankowi wartości oraz pomagając mu w jak najgłębszym ich przeżywaniu[1496].

Współczesny człowiek także dzięki mass mediom i cyberprzestrzeni coraz częściej kieruje się w życiu nie wartościami, ale różnymi opcjami i modnym przemijającym stylem życia. Wielka liczba różnych propozycji może prowadzić do zobojętnienia wobec trwałych wartości; kierowania się w życiu raczej pragmatyzmem, niż normami moralnymi. Dlatego w procesie wychowawczym musi nawiązywać się relacja wychowawcy i wychowanka, który ukazując właściwe cele pozwala odpowiednio wybrać i odnaleźć się wychowankowi w chaosie aksjologicznym cyfrowej przestrzeni. Aby wspomagać wychowanka w jego osobowym spełnianiu się, wychowawca sam musi nieustannie pracować nad sobą; podejmować trud samowychowania[1497]. Wychowaniu do prawidłowego uczestnictwa w świecie wirtualnym i cyfrowych technologii informacyjnych musi towarzyszyć permanentna formacja[1498].

Papież Benedykt XVI w swoim orędziu dostrzega kilka aspektów, które powinny być poddane refleksji, przez każdą osobę odpowiadającą za środki przekazu. Pa-

---

[1493] Jan Paweł II, *Poszanowanie sumienia każdego człowieka warunkiem pokoju*, Orędzie na XXIV Światowy Dzień Pokoju 1991, nr 3, dz. cyt.

[1494] Zob. Jan Paweł II, *W imię przyszłości kultury, przemówienie w UNESCO, Paryż 2 VI 1980, nr 12*, [w:] *Poznać człowieka w Chrystusie. Jan Paweł II o godności ludzkiej*, J. Kowalski (red.), Księgarnia św. Jacka, Częstochowa 1983.

[1495] Zob. S. Roller, *Cele wychowania – tworzenie i odradzanie*, [w:] *Bliskie i dalekie cele wychowania*, I. Wojnar (red.), PWN, Warszawa 1988, s. 392-395.

[1496] Por. K. Konarzewski, *O wychowaniu w szkole*, [w:] *Sztuka nauczania, t III*, K. Konarzewski, K. Kruszewski (red.), PWN, Warszawa 1992, s. 307-308.

[1497] Por. J. Mariański, *Sekularyzacja i desekularyzacja w nowoczesnym świecie*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2006, s. 11.

[1498] Por. A. Szudra, *Pedagogika godności*, „Ethos” 2007, nr 3-4, s. 121.

pież zwraca uwagę na potrzebę formacji do korzystania ze środków społecznego przekazu. Dostrzega potrzebę formacji mediów, które mają istotny wpływ na życie współczesnego człowieka[1499]. Papież mówiąc o formacji zwraca szczególną uwagę na najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni, którzy bez pomocy rodziców, nauczycieli, a także ludzi mediów, mogą zagubić się w odbiorze wirtualnych treści, na które nie zawsze są przygotowani. Zwraca uwagę że potrzeba, aby same media zaangażowały się w efektywną formację, która zakłada i szanuje normy etyczne[1500].

Jan Paweł II podkreśla rolę formacji w świadomym i odpowiednim odbiorze mediów. Nowa rzeczywistość mass mediów charakteryzuje się przede wszystkim nowymi językami[1501], które zmieniają procesy przyswajania i jakość stosunków międzyludzkich, zatem bez odpowiedniej formacji istnieje niebezpieczeństwo, że zamiast bycia dla ludzi, doprowadzą one do ich instrumentalizacji i poważnego uzależnienia. Szczególnie narażona jest młodzież, która przejawia naturalną skłonność do technicznych innowacji i również dlatego najbardziej potrzebuje wychowania do odpowiedzialnego i krytycznego korzystania z cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości[1502].

4.4.1.3. Uczestnictwo i odpowiedzialność

Katechizm Kościoła Katolickiego w kolejnych akapitach wyjaśnia, że uczestnictwo jest „dobrowolnym i szlachetnym zaangażowaniem się osoby w wymianę społeczną. Jest konieczne, by wszyscy, stosownie do zajmowanego miejsca i odgrywanej przez siebie roli, uczestniczyli w rozwoju dobra wspólnego”[1503]. Dalej czytamy, że uczestnictwo realizuje się najpierw i przede wszystkim w wypełnianiu tych zadań, „za które ponosi się *odpowiedzialność osobistą*; człowiek uczestniczy w dobru drugiej osoby i społeczności przez troskę o wychowanie w swojej rodzinie i przez sumienność w pracy”[1504].

Jan Paweł II w kontekście edukacji medialnej, a szczególnie w tworzeniu i zarzadzaniu mediami, podkreśla kwestie dotyczące dostępu oraz odpowiedzialnego

---

[1499] Por. Benedykt XVI, *Dzieci i środki komunikowania – wyzwanie dla edukacji*, Orędzie na XLI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2007, nr 1, dz. cyt.

[1500] Por. Benedykt XVI, *Środki przekazu: sieć komunikacji, jedności i współpracy*, Orędzie na XL Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2006, nr 3, dz. cyt.

[1501] Zob. W. Furmanek, *Wartości a język multimedialny*, [w:] *Nowoczesne media w kulturze, nauce, i oświacie*, W. Strykowski, A. Zając (red.), Wydawnictwo TOW, Tarnów 1997, s. 30.

[1502] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie prawdziwego pokoju w świetle encykliki „Pacem in terris”*, Orędzie na XXXVII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2003, dz. cyt.

[1503] KKK nr 1913.

[1504] KKK nr 1914.

w nich uczestnictwa. Papież chce, aby środki społecznego przekazu stanowiły dobro przeznaczone dla całej ludzkości. Należy szukać coraz bardziej aktualnych form, odpowiedzialności i uczestnictwa, ażeby możliwy był szeroki udział w ich zarządzaniu, również poprzez odpowiednie inicjatywy legislacyjne. Należy przyczynić się do wzrostu kultury współodpowiedzialności[1505].

Odpowiedzialne korzystanie z mediów domaga się formacji zarówno nadawców, jak i odbiorców przekazu. Wszyscy jesteśmy odpowiedzialni za jakość, kulturę, treść przekazu medialnego i za jego skutki. Zdaniem papieża powinniśmy mieć generalnie pozytywny stosunek do mediów, jednocześnie zachowując zdrowy rozsądek i krytycyzm. W innym miejscu papież pisze o odpowiedzialnej wolności dotyczącej pracowników mediów. Wolność prawdziwa to wolność odpowiedzialna. Odpowiedzialność działań i wyborów twórców treści w środkach przekazu powinna zakładać także wolność i odpowiedzialność uczestników i odbiorców tych mediów[1506].

Nowoczesne spojrzenie na uczestnictwo i odpowiedzialność w świecie cyfrowym wymaga edukacji i formacji medialnej mającej na celu wychowanie lub samowychowanie wolnego i odpowiedzialnego uczestnika cyberprzestrzeni. Podstawowym warunkiem odpowiedzialnego korzystania z środków komunikacji, mediów i cyfrowych technologii jest odrzucenie konsumpcyjnego podejścia do nich[1507]. Szczególną rolę w procesach odpowiedzialnego kształtowania odbiorców odgrywa uczestnictwo, jako tworzenie wspólnoty zanurzonych w cyfrowej przestrzeni, przeżywanie ważnych momentów życiowych, wspólna praca, zainteresowania, pomoc, uczciwa konkurencja[1508].

Wojciech Chudy zauważa, że w edukacji i wychowaniu odbiorcy i uczestnika przestrzeni cyfrowej komunikacji bardzo ważny jest odpowiedzialny autorytet. Spotkanie, tak pojmowane i przeżywane, wiąże się z uczeniem i kształtowaniem osobowości poprzez uczestnictwo w działaniu tego, kto już umie być osobą. Według autora relacja spotkania nauczyciel – uczeń rozwija się w dialogu, czyli sytuacji, w której obydwie strony otwierają się i wzajemnie na siebie oddziałują[1509].

4.4.1.4. Dialog i integracja

[1505] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie prawdziwego pokoju w świetle encykliki „Pacem in terris"*, Orędzie na XXXVII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2003, dz. cyt.

[1506] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie odpowiedzialnej wolności człowieka,* Orędzie na XV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1981, nr 3, dz. cyt.

[1507] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 254.

[1508] Por. tamże, s. 219.

[1509] Por. A. Rynio, *Spotkanie i dialog w komunikacji interpersonalnej w świetle personalistycznej filozofii Wojciecha Chudego*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 60-61.

Jan Paweł II współczesne środki masowej komunikacji i cyfrową przestrzeń, określa nowym areopagiem, narzędziami formacji, miejscem współczesnego dialogu i integracji społecznej na niewyobrażalną skalę[1510]. W orędziu na trzydziesty siódmy Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu Jan Paweł II podkreśla wielki potencjał, jaki media posiadają w zakresie sprzyjania dialogowi, stając się nośnikiem wzajemnego zrozumienia, solidarności i pokoju. Stanowić one będą potężne dobro integrujące ludzkość, jeśli będą na służbie zrozumienia między narodami[1511].

Również papież Benedykt XVI w swoim orędziu na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu podejmuje temat dialogu za pośrednictwem nowych technologii. „Nowe technologie otworzyły również drogę ku dialogowi między ludźmi z różnych krajów, kultur i religii. Nowa arena digitalna, tak zwana cyberspace, pozwala im spotkać się i poznać swe tradycje i wartości. Spotkania takie, jeśli mają być owocne, wymagają uczciwych i poprawnych form wyrazu oraz uważnego i pełnego szacunku słuchania. Jeśli dialog ma zrealizować tkwiące w nim możliwości dla krzewienia rozwoju porozumienia i tolerancji, powinien być zakorzeniony w uczciwym i wzajemnym poszukiwaniu prawdy”[1512].

Adam Lepa nadaje szczególne walory pedagogiczne i integracyjne dialogiczności powstałej za pośrednictwem mass mediów. Dialog taki otwiera jednostkę na drugiego człowieka i umożliwia jej rozwój w relacji osobowej. Heterogeniczne formy dialogu to dar, który wzbogaca uczestników i rozwija wszechstronnie na różnych płaszczyznach[1513]. W kontekście praktycznym, koniecznym do budowania wspólnoty, do integracji wewnętrznej odpowiedzialnych za mass media jest dialog zarówno twórców, pracowników, jak również uczestników i odbiorców treści cyberprzestrzennych. W świecie komunikacji za pomocą technologii cyfrowych i nowych mediów winno prowadzić się nieustanny dialog, który jest nie tylko sposobem rozwiazywania trudności i problemów, ale jest zwyczajną drogą budowania wspólnoty mass mediów[1514].

[1510] Por. Jan Paweł II *Redemptoris missio,* nr 37, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1996, s. 428.

[1511] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie prawdziwego pokoju w świetle encykliki „Pacem in terris”*, Orędzie na XXXVII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2003, dz. cyt.

[1512] Benedykt XVI, *Nowe technologie nowe relacje, Promowanie kultury poszanowania, dialogu i przyjaźni,* Orędzie na XLIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2009, nr 5, (online), http://www.paulus.org.pl/display,224.html, [12.12.2014].

[1513] Por. A. Lepa, *Logosfera jako środek wychowania do mediów*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt.

[1514] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze,* dz. cyt., s. 219.

Wojciech Chudy w swoich analizach wychodzi od spotkania dwóch osób, jako procesu integracyjnego i wychowawczego. Wskazuje na dialog, jako konieczny, metodyczny i integralny w procesach wychowawczych. Fundamentem wszelkiego dialogu dotyczącego płaszczyzny kulturowej, społecznej czy nawet religijnej jest dialog dwóch osób. W filozofii spotkania dialog dwóch osób traktuje się jako źródło doświadczenia drugiego człowieka, a podstawowym warunkiem jest uszanowanie godności pozostających w dialogu osób. Tak rozumiany dialog służy poznaniu prawdy, ale i prawdziwemu osobowemu byciu, w którym ważne są: otwartość (od strony ontycznej), autentyczność, prawdomówność i wzajemność[1515].

Dalej autor w procesach wychowawczych podkreśla ważność dialogu, jako szczególnej formy integrującej i budującej wspólnotę wartości, wzbogacanej obecnością drugiego człowieka. Dialog to nie tylko wymiana myśli, informacji, spostrzeżeń, czy zwykła rozmowa, wymiana opinii, ale przede wszystkim relacja międzyosobowa, w której uczestnicy oprócz werbalizacji własnych myśli, ukazują chęć poznania, doświadczenia i konfrontacji z drugim człowiekiem. Wzajemność i dialog umożliwia postawa otwartości, egzystencjalne wychodzenie ku drugiemu, budowanie drugiego człowieka, kształtowanie postaw, moralności i wiedzy w oparciu o doświadczenia drugiej osoby. Podmiotowym warunkiem dialogu jest autentyczność utożsamiana z prawdomównością budująca więzi międzyosobowe. Pedagogiczny wymiar dialogu kształtuje cecha wzajemności uczestników konfrontacji[1516].

4.4.2. Formacja etyczna jako fundament wychowania i samowychowania medialnego

Dekret Soboru Watykańskiego II *Inter mirifica* stwierdza, że szczególnym obowiązkiem obciążone są wszystkie osoby korzystające z środków społecznego przekazu, które dobrowolnie i osobiście wybierają przekazywane im treści. Właściwy wybór dotyczący użytkownika wymaga akceptacji treści, które wyróżniają się wartościami moralnymi, naukowymi i artystycznymi, a jednocześnie odrzucałby to wszystko, co jest okazją do szkody moralnej i sprzyjaniem antywartościom[1517].

[1515] Por. A. Rynio, *Spotkanie i dialog w komunikacji interpersonalnej w świetle personalistycznej filozofii Wojciecha Chudego*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 64.

[1516] Por. tamże, s. 65.

[1517] Por. Sobór Watykański II, *Inter mirifica*, nr 9, (online), http://www.kns.gower.pl/vaticanum/inter.htm, [12.12.2014].

Formacja do uczestnictwa w przestrzeni współczesnych mediów staje się sprzymierzeńcem w procesie wychowania i samowychowania medialnego, jeśli oprze się na fundamencie zasad etycznych. Fundamentem wychowania i samowychowania etycznego jest kształtowanie postaw opartych na pozytywnych wartościach, a nade wszystko ochrona wartości i godności człowieka, traktowanie go, jako najważniejszego podmiotu mass mediów[1518].

Jan Paweł II przestrzega przed bezkrytycznym, nieuformowanym podejściem do mass mediów, które może czynić odbiorcę tylko przedmiotem oddziaływania. Papież zachęca do racjonalnego zachwytu mediami i środkami przekazu, wskazując na sugestywny i mocny wpływ, jaki wywierają te środki na człowieka. Postawa krytyczna wobec tych środków to postawa odpowiedzialności i wolności, a nie uległości, która czyni z użytkownika tylko przedmiot oddziaływania[1519].

Wobec powyższego, koniecznym staje się formacja etyczna odbiorców i nadawców współczesnych mass mediów, a także użytkowników cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. Formacja etyczna winna stać się fundamentem wychowania i samowychowania przede wszystkim odbiorców mass mediów. W dobie usieciowienia relacji użytkowników treści cyberprzestrzennych, należy objąć formacją etyczną nie tylko biernego uczestnika, ale także każdego twórcę medialnej rzeczywistości[1520]. Głównym zadaniem etyki i pedagogiki mediów jest pomoc użytkownikom w właściwym, krytycznym i dojrzałym odbiorze prezentowanych treści[1521].

Etyczna formacja odbiorców i uczestników to wychowanie do odpowiedzialnego i wolnego korzystania ze środków społecznego przekazu[1522]. Wychowanie i formacja siebie, a później i innych użytkowników mediów staje się podstawowym obo-

---

[1518] Por. K. Krajewski, *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt., s. 63. „Zaprezentowany personalizm pokazuje także, że „cała" filozofia jest służebna wobec wychowania czy samowychowania. Poznanie prawdy służy bowiem moralnemu spełnianiu się osoby. Personalizm etyczny jako podstawa wychowania wpisuje się więc w klasyczny model filozofii jako paidei".

[1519] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu* w *służbie odpowiedzialnej wolności człowieka,* Orędzie na XV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1981, nr 2, dz. cyt.

[1520] Por. J. Hacek, *Rola rodziców w edukacji medialnej dzieci*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 376. „Warto uświadomić sobie fakt, że Internet z jednej strony pomaga zdobywać cybernetyczne przestrzenie, z drugiej zaś stopniowo zastępuje relacje interpersonalne. Z badań N. Vrabca przeprowadzonych na Słowacji w 2009 r. wynika, że aż 95% młodzieży komunikuje się ze sobą za pośrednictwem portali społecznościowych i tzw. czatów[1520]. Pojawienie się Internetu i nadużywanie wspomnianych środków komunikacji, zwłaszcza czatu, niesie ze sobą pewne ryzyko. Zagrożenie dotyczy przede wszystkim dzieci, tym bardziej, że współcześni rodzice w niewielkim stopniu kontrolują strony internetowe odwiedzane przez ich pociechy. Potwierdzają to wspomniane badania".

[1521] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 240.

[1522] Por. tamże, s. 223.

wiązkiem[1523]. „Jest to zadanie każdego człowieka, szczególnie zaś tych, którzy podjęli się zadań wychowawczych i edukacyjnych: rodziców, nauczycieli, wychowawców, katechetów, psychologów, duszpasterzy itd. Troska wychowawcza i edukacja medialna jest ukierunkowana przede wszystkim na dzieci i młodzież, którzy są głównym podmiotem wychowania i są także najbardziej narażeni na medialne oddziaływanie. Podstawowym warunkiem wychowania medialnego jest to, że wychowawca sam musi być dobrym użytkownikiem mediów i sam musi się w tym względzie wewnętrznie formować”[1524].

Świadomość i wolność użytkowników współczesnych mediów cyfrowych, wypływa z wychowania i samowychowania związanego z wysiłkiem, zaangażowaniem oraz pracą i świadectwem autorytetów wychowawczych[1525]. Wreszcie same media, ich twórcy i pracownicy powinni wspomagać proces wychowania, pomagając szczególnie młodzieży w podjęciu trudu samowychowania, w lepszym rozumieniu świata, wypełniając lukę wychowawczą, powstałą w wyniku zmiany tradycyjnego modelu wychowania[1526].

4.4.3. Etyka cyberprzestrzeni jako narzędzie wychowania

Współczesne społeczeństwo, zanurzające się coraz bardziej w cyberprzestrzeni, staje przed problemem wychowawczym związanym z kształtowaniem, formacją i edukacją do właściwego przebywania w świecie – pozostających w ciągłej entropii – cyfrowych technologii. Wielość propozycji etycznych kodeksów – zazwyczaj dbających o dobro administratorów i właścicieli – sieci cyfrowych i mass mediów, budzi naglącą konieczność, wprowadzenia etyki cyberprzestrzeni opartej na zasadzie personalistycz-

[1523] Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Środkach Społecznego Przekazu*, dz. cyt. „Pierwszym obowiązkiem odbiorców przekazu społecznego jest rozróżnianie i dokonywanie selekcji (...). Wychowanie do mediów bardziej niż poznanie samych technik, pomaga w rozbudzaniu u ludzi dobrego smaku i prawdziwego osądu moralnego. Chodzi tu o swego rodzaju kształtowanie sumień (...). W ten sposób prawie wszędzie objawia się pragnienie pogłębionej formacji do przyjmowania i krytycznego oraz owocnego korzystania z mediów”.

[1524] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 240.

[1525] Zob. J. Gajda, *Swoistość mass mediów i ich oddziaływanie wychowawcze*, [w:] *Edukacja medialna*, dz. cyt., s. 77-131. „Powszechne i codzienne kontakty dzieci z mediami, ich znaczne oddziaływanie powodują, że konieczne i celowe jest podjęcie wszelkich niezbędnych kroków w celu rozwijania wychowawczych funkcji mediów”.

[1526] Zob. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 220. „Współczesna cywilizacja medialna stawia ludzi wobec ciągle nowych wyzwań. Wyzwania te odczytywane są szczególnie w obszarze wychowania przez wiele nauk: etykę, psychologię, pedagogikę, katechetykę, teologię, filozofię itp. Właściwa diagnoza tych wyzwań pozwala odnajdywać sposoby przezwyciężania rodzących się z nich problemów. Nasze analizy mają na celu pokazanie niektórych tylko wyzwań współczesnych mediów dla wychowania młodego pokolenia i ukazanie ich w świetle, zapominanej często, chrześcijańskiej ascezy, która jest przecież podstawowym elementem integralnego wychowania”.

nej. Zauważamy potrzebę refleksji etycznej dotyczącej „wszystkich uczestniczących w przestrzeni medialnej, we wszystkich sferach, w dziedzinie treści przekazu, procesu produkcji oraz w obszarze zagadnień związanych ze strukturami własnościowymi i systemami medialnymi. Fundamentem tych działań powinna być zasada etyczna: osoba i wspólnota ludzka stanowią cel i kryterium posługiwania się środkami społecznego przekazu; przekaz winien się odbywać poprzez osoby, z myślą o rozwoju integralnym innych osób”[1527].

Oparte na personalistycznej etyce wychowanie polega na prawym użytkowaniu cyberprzestrzeni, innymi słowy, na formacji i cnotach potrzebnych do jej etycznego użytkowania zarówno przez zamieszczających treści w cyfrowej przestrzeni, jak również zanurzających się w niej użytkowników. Formacja i cnoty nie mogą być zastąpione żadnymi środkami technicznymi ani jakimkolwiek ograniczeniem[1528]. Najlepszym narzędziem wychowawczym dla uczestników tak rozległego technologicznie świata cyfrowego jest norma i wartościowanie etyczne z uwzględnieniem specyfiki tego sztucznego środowiska. Etyka cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej posiada wszystkie potrzebne narzędzia do kształtowania odpowiednich postaw i wychowania według normy personalistycznej[1529].

Oparcie się na zrozumiałych pozytywnych wartościach etycznych, na dobrze uformowanym sumieniu, na świadectwie realnych autorytetów, powoduje, że etyka jest w stanie stać się najskuteczniejszym narzędziem wychowania do obecności i prawidłowego używania – współcześnie niezwykle szybko zmieniającej się – przestrzeni cyfrowej. Ponieważ cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość współcześnie bardzo mocno wpływa na sumienie jednostki i całych społeczeństw, formuje ich mentalność i narzuca matryce widzenia spraw, należy podkreślić, że narzędzia te są ograniczone strukturalnie pod względem praw i obowiązków zarówno z punktu widzenia formacji i odpowiedzialności etycznej, jak i w odniesieniu do ustaw i kompetencji instytucjonalnych. Każdy człowiek, zatem, odpowiedzialny jest za pozytywny rozwój tych narzędzi na służbie dobra wspólnego[1530].

[1527] M Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 188.

[1528] Por. A. R. Luño, *Etyczne aspekty korzystania z Internetu*, dz. cyt.

[1529] Zob. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 3. „W ograniczonej i prawidłowej wizji rozwoju istoty ludzkiej media mogą i powinny promować sprawiedliwość i solidarność, przekazując w sposób skrupulatny i prawdomówny wydarzenia, analizując w sposób wyczerpujący sytuacje i problemy dopuszczając do głosu odmienne opinie. Najwyższe kryteria prawdy i sprawiedliwości w dojrzałym korzystaniu z wolności i odpowiedzialności stanowią horyzont, na którym sytuuje się autentyczna deontologia w korzystaniu z nowoczesnych potężnych środków społecznego przekazu”.

[1530] Por. tamże, s. 10.

Podstawowym zadaniem etyki cyberprzestrzeni jest takie kształtowanie tej cyfrowej przestrzeni, by technologie cyfrowe i wirtualna rzeczywistość, służyły dobru człowieka. Tak rozumiana etyka, pozwala spojrzeć w prawdzie na cyberprzestrzeń oraz staje się narzędziem wychowawczym użytkowników cyfrowej przestrzeni[1531]. Skoro mass media kształtują myślenie, kształtują i wychowują człowieka, trudno nie mówić o poprawnym funkcjonowaniu mass mediów i całej przestrzeni cyfrowej bez etyki, bez funkcjonowania zasad etycznych, opartych na personalistycznej wizji człowieka. Podstawowym zadaniem etyki jest takie kształtowanie cyberprzestrzeni, żeby cyfrowa przestrzeń była dla człowieka, a nie człowiek dla cyberprzestrzeni[1532].

Zagrożeniem w sferze prawidłowego wychowania użytkowników cyberprzestrzeni jest sekularyzacja i redukcja tej rzeczywistości tylko do przedmiotowych procesów, oraz umniejszanie wartości etycznych działań, odsuwanych od konkretnego człowieka i pomniejszanie jego odpowiedzialności w wolności wyborów[1533]. Fundamentem w wychowaniu jest prawda o człowieku, etyczny wymiar odpowiedzialności i sprawiedliwości, jako filary gwarantujące dobro człowieka i wspólnoty, w tym także prawdziwe urzeczywistnianie się ludzkiej wolności. Zatem w obszarze wychowania użytkowników i tworzących treści w cyberprzestrzeni, etyka jest podstawowym narzędziem obejmującym cały proces wychowawczy współczesnego człowieka[1534].

4.4.4. Rola rodziny w wychowaniu i edukacji cyberprzestrzennej

Rodzina staje dziś, na początku trzeciego tysiąclecia, w epoce informacji i technologii cyfrowych, wobec wielu wyzwań. Cyberprzestrzeń przynosi nowe wyzwania oraz szanse i zagrożenia dla rodziny, dla jej wartości, godności i powołania. Waga i znaczenie cyberprzestrzennych zagrożeń, wydają się wciąż mało uwzględniane, nie tylko w przekazie mediów cyfrowych, ale również w świadomości współczesnych rodzin[1535]. Trzeba pamiętać, że dzisiaj rodzina znajduje się w polu szczególnego oddzia-

---

[1531] Por. M. Drożdż, *Prospektywna rola etyki mediów w kształtowaniu sumienia jako koniecznej instancji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt. s. 186.

[1532] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 181.

[1533] Zob. M. Tanaś, *Kształcenie pedagogów i nauczycieli @ media*, [w:] *Manipulacja – media – edukacja*, dz. cyt. „Obecnie obraz świata i innych ludzi w umysłach dzieci i młodzieży kształtują media masowe i rzeczywistość wirtualna, a nie wyłącznie świat realny. Dziecko przełomu tysiącleci – *Millenium Kid (Millennium Kids)* – żyje bowiem w trzech światach: rzeczywistym, medialnym i wirtualnym".

[1534] Zob. J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły,* dz. cyt., s. 159-223.

[1535] Por. M. Drożdż, *Media w przestrzeni odpowiedzialności za rodzinę*, [w:] *Rodzina. Bezcenny dar i zadanie*, E. Osewska, J. Stala (red.), Radom 2006, s. 771.

ływania mediów[1536]. Mass media – w tym przede wszystkim cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość – stają dzisiaj nie tylko pomiędzy przekazem wiary i kultury najszerzej pojętej, ale również pomiędzy najbliższymi, jako ważny element codziennego życia rodzinnego[1537]. Jan Paweł II podkreśla, zwłaszcza w licznych Orędziach na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu, iż nie można sobie dziś wyobrazić szeroko rozumianej formacji rodzinnej bez odniesienia do mass mediów[1538]. Formacja w rodzinie powinna przybrać formę nieskrępowaną, określaną jako preedukacja medialna[1539].

Podstawą procesów wychowawczych jest odpowiednie przygotowanie dziecka do obcowania z cyberprzestrzenią już w rodzinie. Jeśli rodzice nie podejmą się tego zadania, to najprawdopodobniej bardzo szybko funkcję edukacyjną przejmą same media cyfrowe – czyli cyfrowe niańki, najbardziej zaborcze i pasywne wobec dziecka[1540]. Powszechne otoczenie technologią i przestrzenią cyfrową wymusza na współczesnych rodzinach także różne formy przystosowania i odnajdywania się w nowej rzeczywistości. Szczególnie zjawisko to wywiera wpływ na komunikację wewnątrz rodzinną, a styl jej realizacji wpływa na formę edukacji medialnej[1541].

Niestety często przekaz płynący z cyfrowej przestrzeni i wirtualnej rzeczywistości umniejsza wartość rodziny[1542], destabilizując jej wychowawczą rolę[1543], a nawet

---

[1536] Zob. M. Drożdż, *Media* w *służbie rodziny*, [w:] *W kręgu rodziny. Refleksje praktyków*, E. Osewska, J. Stala (red.), Poznań 2003, s. 40-47.

[1537] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu pomostem pomiędzy wiara i kulturą*, Orędzie na XVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1984, nr 3, dz. cyt.

[1538] Zob. A. Kozłowska, *Oddziaływanie mass mediów,* Wydawnictwo SGH, Warszawa 2006, s. 147-186.

[1539] Por. P. Drzewiecki, *Wychowanie do korzystania z mediów jako zadanie społeczne i duszpasterskie*, (online), http://www.depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/294/Wychowanie%20do%20korzystania%20z%20medi%C3%B3w.doc?sequence=1, [02.12.2014]. „Tutaj dużą rolę odgrywa kształcenie dobrych nawyków medialnych wśród dzieci i dorastającej młodzieży oraz przykład rodziców. Podstawową formą jest rodzicielska rozmowa, np. o wspólnie obejrzanym filmie czy słuchanej płycie. W pierwszych latach edukacji medialnej powinniśmy przede wszystkim kształtować nawyki czytelnicze. (…) Istotne jest to, w jaki sposób komunikujemy się ze sobą w rodzinie, jak wiele czasu poświęcamy mediom elektronicznym, zwłaszcza Internetowi, w jaki sposób ten czas jest spożytkowany, czy np. szukamy interesujących informacji, porady i pomocy w Internecie, czy też ograniczamy się do rozrywki w formie gier komputerowych online".

[1540] Zob. L. Kirwil, *Wpływ telewizji na dzieci i młodzież*, „Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze", 1995, nr 6, s. 17-22; P. Kossowski, *Telewizja w życiu współczesnego dziecka wielkomiejskiego*, [w:] *Pedagogika społeczna –kręgi poszukiwań*, A. Przecławskiej (red.), „Żak", Warszawa 1996, s. 213.

[1541] J. Hacek, *Rola rodziców w edukacji medialnej dzieci*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 379.

[1542] Zob. T. Olearczyk, *Moja rodzina – moja Ojczyzna*, [w:] *Jaka jesteś rodzino,* W. Kubik (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków 1999, s. 109.

[1543] Jan Paweł II, *Rola środków społecznego przekazu wobec zadań rodziny*, Orędzie na XIV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1980, nr 2, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014]. „Rodzina odczuwa wielkie napięcia i wzrastającą dezorientację, które charakteryzują dzisiaj całość życia społecznego. Rodzinie zdaje się brakować czynników stabilności, które dawniej zapewniały jej trwałą spójnię wewnętrzną oraz pozwala-

próbując poprzez sugestywność treści cyberprzestrzennych zastąpić rodzinę w jej roli uczenia i przyswajania wartości egzystencjalnych[1544]. Współcześnie ważnym jest ustalenie jakichś proporcji i relacji, które nie wysuwałyby przekazu mass mediów przed rodzinę, szkołę i Kościół w wychowaniu dzieci i młodzieży[1545].

Szczególną odpowiedzialność za wychowywanie się dzieci i młodzieży w nadmiernej i niekontrolowanej obecności w cyberprzestrzeni ponoszą rodzice[1546]. Już od pierwszego kontaktu dziecka[1547] z cyberprzestrzenią i wirtualną rzeczywistością, powinno być ono uświadamiane przez rodziców zarówno co do ich szkodliwego wpływu[1548], jak i walorów edukacyjnych płynących z użytku technologii cyfrowych. Obecnie to właśnie cyberprzestrzeń staje się dominującym środkiem społecznego przekazu, który stopniowo zastępuje czas spędzony przed ekranem telewizora[1549].

ły, dzięki całkowitej wspólnocie interesów i potrzeb, zachować także wspólnotę życia, której nie zakłócała nawet praca".

[1544] Zob. T. Rezoń, *Rola mass mediów w integralnym rozwoju człowieka,* „Wrocławski Przegląd Teologiczny" 1994, nr l, s. 101-112. „Tempo i różnorodność dokonujących się zmian, przynajmniej w pewnym stopniu, warunkują system i hierarchię wartości wyznawaną przez dzieci w wieku szkolnym. Dlatego też koniecznym jest nabywanie przez nie umiejętności krytycznej recepcji wobec treści przekazów medialnych oraz propagowanych przez nie wartości, wzorców zachowań, mentalności oraz stylów życia. Ważne są solidne podstawy umożliwiające dziecku późniejsze funkcjonowanie w oparciu o ogólnie przyjęte i akceptowane zasady życia społecznego".

[1545] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu* w *służbie chrześcijańskiego wzrastania młodzieży,* Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, [w:] *Kościół a kultura masowa,* dz. cyt., s. 396-397. „Dobre media powinny przygotowywać młodego człowieka moralnie i duchowo do budowania nowego społeczeństwa przyszłości, ucząc go realizowania podstawowych wartości chrześcijańskich – miłości i szacunku do człowieka, poczucia obowiązku i sprawiedliwości, zamiłowania do pracy i nauki, odpowiedzialności za siebie i innych".

[1546] Zob. Benedykt XVI, *Dzieci i środki komunikowania – wyzwanie dla edukacji*, Orędzie na XLI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2007, nr 2, dz. cyt. „Zbyt często wolność przedstawiana jest jako niestrudzone poszukiwanie przyjemności lub nowych doświadczeń. To jest przekleństwo, a nie wyzwolenie! Prawdziwa wolność nie skazałaby nigdy nikogo – przede wszystkim dziecka – na niezaspokojoną pogoń za nowością. W świetle prawdy, rzeczywista wolność jest doświadczana jako ostateczna odpowiedź na „tak" Boga wobec ludzkości, wzywając nas do wyboru, nie nieroztropnie, lecz rozmyślnie, tego wszystkiego, co jest dobre, prawdziwe i piękne. Rodzice są strażnikami tej wolności dzieci i dając im stopniowo coraz większą swobodę, wprowadzające w głęboką radość życia".

[1547] Zob. Jan Paweł II, *Rodzina wobec środków społecznego przekazu,* [w:] *Orędzia Ojca Świętego Jana Pawła II,* t. I, Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1998, s. 210. „Przeważnie zwracają oni uwagę na środowisko przyjaciół, w jakim obracają się ich dzieci, w mniejszym zaś stopniu na treść, którą wnoszą w bezpieczne i pewne zacisze ich domu radio, telewizja, płyty, prasa i komiksy. W ten sposób środki masowego przekazu wchodzą w życie najmłodszych bez koniecznego pośrednictwa orientacyjnego ze strony rodziców lub wychowawców, pośrednictwa, które mogłoby neutralizować ewentualne elementy negatywne i docenić wielki wkład, jaki mogą wnieść w harmonijny proces wychowawczy".

[1548] Zob. Jan Paweł II, *Zapewnijcie dzieciom przyszłość w pokoju,* [w:] *Orędzia Ojca Świętego Jana Pawła II,* t. I., Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1998, s. 150. „Przemoc w mediach szczególnie zagraża dzieciom, ponieważ „pozostawione same sobie, znajdują swój punkt odniesienia w telewizji, propagującej wzorce życia nierealnego albo zdemoralizowanego, wobec których ich niedojrzały zmysł rozeznania nie jest jeszcze w stanie należycie zareagować".

[1549] Por. J. Hacek, *Rola rodziców w edukacji medialnej dzieci*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 380. „Ostatnim sposobem, który nie został poddany badaniu, jest tzw. *mediacja niejasna.* W jej przypadku podejście rodziców do edukacji medialnej dzieci ma charakter swobodny, Istnieje uzasadnione przypuszczenie, że to właśnie z tą formą relacji spotykamy się w naszych rodzinach najczęściej. Uczenie rodziców „medialnej piśmienności" (ang. *media literacy)* jest przeważnie zaniedbywane, a odpowiedzialność za edukację medialną zostaje przerzucona na szkołę (nie umniejszając jej wpływu na

Jan Paweł II w *Familiaris consortio* pisze o podstawowym obowiązku wychowawczym i formacyjnym rodziców wobec swoich dzieci. Szczególnie zwraca uwagę na formację sumienia i zmysłu krytycznego uczestnictwa dzieci, jako młodych użytkowników mass mediów i cyberprzestrzeni[1550]. Dla dobra dzieci i swojego własnego, rodzice muszą przyswajać sobie i praktykować umiejętności krytycznych uczestników i wzorców[1551] rozważnego korzystania z cyberprzestrzeni. Stosownie do swego wieku i okoliczności dzieci i młodzież powinny przechodzić formację do prawidłowego uczestnictwa w cyberprzestrzeni, aby potrafiły przeciwstawiać się bezkrytycznej bierności, naciskowi rówieśników ani wyzyskowi komercyjnemu[1552].

Jak podkreśla Jan Hacek: „w obecnych czasach większość rodziców pozostaje obojętna wobec konieczności edukacji medialnej swoich dzieci, ewentualnie ogranicza się do ustalenia limitu czasu dostępu ich pociech do rozmaitych mediów[1553]. (…) W związku z tym rodzice są zobowiązani do nieustannego zachęcania dzieci, aby dążyły do osiągnięcia równowagi między edukacyjnymi i społecznymi walorami Internetu, a negatywnym oddziaływaniem treści zawartych na stronach internetowych. Ostatni z wymienionych czynników może wywierać wpływ na zachowanie, poglądy, czy nawet bezpieczeństwo dzieci”[1554].

Najbardziej pożądane byłoby wykorzystywanie przez rodziców dobrych stron cyberprzestrzeni, przy jednoczesnym minimalizowaniu negatywnych skutków jej oddziaływania. W tym kontekście można zaobserwować, jak istotną rolę w formacji i wychowaniu dzieci i młodzieży funkcjonującej w przestrzeni cyfrowej odgrywa rodzinna

---

kształtowanie kompetencji odbiorczej dzieci). Trzeba jednak pamiętać, że rodzice posiadają obecnie wiele możliwości uzupełniania swojej wiedzy zarówno w zakresie samych mediów, jak i rodzinnej edukacji medialnej”.

[1550] Por. Jan Paweł II, *Familiaris consortio*, nr 76, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/adhortacje/familiaris.html, [02.12.2014]. „Z uwagi na to, że środki społecznego przekazu – na równi ze szkołą i środowiskiem –wpływają często i to w znacznej mierze na formację dzieci, rodzice, jako odbiorcy, powinni sami uczestniczyć w korzystaniu z umiarem, krytycznie, czujnie i roztropnie z tych środków, a zdając sobie sprawę z tego, jaki wpływ wywierają one na dzieci, wpajać w nie zasady, pozwalające na takie <wykształcenie sumienia>, by spokojnie i obiektywnie wskazywało, które wśród proponowanych programów należy przyjąć, a które odrzucić”.

[1551] Por. Jan Paweł II, *Telewizja w rodzinie: kryteria właściwego wyboru programów*, Orędzie na XXVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1994, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

[1552] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 276.

[1553] Zob. *Stanford University,* (online), http://www.stanford.edu/group/siqsslPress_Relaselpress_detail.html, [02.12.2014].

[1554] J. Hacek, *Rola rodziców w edukacji medialnej dzieci*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 380.

edukacja cyberprzestrzenna[1555]. Pod tym terminem kryje się wychowawcza postawa rodziców w relacji dziecko – cyberprzestrzeń. Procesy te powinny wykraczać poza zachowanie ostrożności w czasie uczestnictwa w cyberprzestrzeni, a odnosić się do roli rodziców w kwestii doboru odpowiedniego stylu komunikacji oraz schematów interpretacyjnych[1556].

Dzieci pozostają współcześnie w ciągłym zanurzeniu w technologiach cyfrowych i wirtualnej rzeczywistości, wchodząc z nimi w relację oraz wyrabiając sobie pogląd na temat ich funkcji i treści, dlatego niezwykle istotne jest, aby rodzice aktywnie uczestniczyli w kształtowaniu jakości relacji, które zachodzą między dzieckiem a cyberprzestrzenią[1557].

4.4.5. Szkoła jako przestrzeń edukacji i wychowania

Postęp cywilizacyjny, ze swoimi dobrymi i złymi stronami, jest przyczyną wielu przeobrażeń zachodzących w środowisku edukacyjnym szkoły. Sytuacja ta wymusza stałą diagnozę i opis wszystkich obszarów edukacyjnych i wychowawczych przeobrażanych przez cyberprzestrzeń. Wszak w praktyce wiedza, umiejętności i postawy, stanowią podstawę do dalszego rozwoju i samokształcenia uczniów w zakresie uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni[1558].

Szkoły i inne instytucje wychowawcze oraz proponowane programy edukacyjne dla dzieci i dorosłych powinny zapewniać nauczenie krytycznego wykorzystania i uczestnictwa w cyberprzestrzeni. Nie może to jedynie być kształcenie umiejętności technicznych, ale przede wszystkim kształcenie zdolności do świadomej, krytycznej oceny treści cyberprzestrzennych[1559]. Osoby, których decyzje i działania przyczyniają się do kształtowania struktury i treści cyfrowej przestrzeni, są szczególnie zobowiązane

---

[1555] Por. S. Livingstone, E. J. Helsper, *Parental Mediation of Children'sInternet Use*, "Joumal of Broad-casting &Electronic Media", 2008, nr 54 (4), s. 581.

[1556] Por. tamże.

[1557] Por. P. Izrael, *Rodićovska medićcia*, [w:] *Medialni pedagogika: Media a komunikace v teórii a ućitelske praxi*, H. Pavlićikova, M. Sebeś, M. Simńnek (red.), Jihoćeska univerzita v Ceskych Budejovich, Ceskć Budejovice 2009, s. 78.

[1558] Por. T. Huk, *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarzadzaniu informacją edukacyjną szkoły*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2011, s. 7.

[1559] Zob. P. Drzewiecki, *Wychowanie do korzystania z mediów jako zadanie społeczne i duszpasterskie*, dz. cyt. „Edukacja medialna jest nie tyle wiedzą o mediach, ile sztuką mądrego z nich korzystania. Ważniejsze od wiadomości na temat funkcjonowania środków społecznego przekazu są umiejętności medialne, które chcemy kształtować u odbiorców. To przesunięcie akcentu z wiedzy na umiejętności powinno również warunkować dobór metod nauczania i form wychowawczych".

do praktykowania wartości w służbie dobra wspólnego młodych uczestników cyberprzestrzeni[1560].

Wychowanie i edukacja szkolna do korzystania z technologii cyfrowych ma pomagać w zachowaniu własnego osądu i dokonywania rzeczywistych własnych wyborów[1561]. Młodzież powinno wychowywać się i formować do pokonywania przejawów agresji; przeciwko wszechobecnym przekazom uderzającym w godność człowieka, niskim pokusom. Cyberprzestrzeń to potęga oddziaływania – edukacja i wychowanie muszą dostrzec swe obowiązki w rozwijaniu u uczniów zdroworozsądkowego rozumienia zjawisk kultury masowej[1562]. Bowiem cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość wywierają duży wpływ na każdy z elementów naszego świata, naszej kultury i systemu wartości[1563].

W erze społeczeństwa wiedzy i informacji należy rozwijać dobrą formację, jako miejsce edukacji i wychowania wobec cyberprzestrzeni i mass mediów[1564]. „Właściwą odpowiedzą na nowe wyzwanie epoki informatycznej jest dobra szkoła, uniwersytet. Są one nie tylko miejscem umacniania się, przylgnięcia do prawdy i wartości danej kultury, ale też miejscem zrozumienia i dialogu. Formacja intelektualna poprzez wyostrzenie naszych zdolności krytycznych może dopomóc nam w wyzwoleniu z sideł oraz fikcji oferowanych przez różne ideologie”[1565].

Zadaniem szkoły, które współcześnie winno nadawać ton edukacji i wychowaniu, jest pobudzanie do odkrywania prawdy o sobie; uświadamianie wychowankom ich osobowej i niepodważalnej godności, celów, do których zmierzają, przez ukazywanie wzorców i autorytetów moralnych[1566]. Jednym z głównych zadań szkoły jest także przygotowanie uczniów do życia w społeczeństwie, które wkroczyło w przestrzeń cy-

---

[1560] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 313.

[1561] Zob. J. Mastalski, *Recenzja,* [w:] *Szkoła jako przestrzeń edukacyjnego* (*nie*)*porozumienia,* A. Domagała-Kręcioch, B. Majerek, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2014.

[1562] Jan Paweł II, *Rozwój i solidarność: dwie drogi wiodące do pokoju*, Orędzie na XX Światowy Dzień Pokoju, nr 6, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378714.Rozwoj-i-solidarnosc-dwie-drogi-wiodace-do-pokoju-1987, [12.12.2014]. „To ludzie są podmiotem i celem prawdziwego rozwoju. Integralny rozwój człowieka jest punktem dojścia i miarą wszelkich planów służących rozwojowi. Fakt, że wszyscy ludzie są ośrodkiem rozwoju, wynika z jedności rodziny ludzkiej; fakt ten jest niezależny od jakichkolwiek przyszłych odkryć technologicznych czy naukowych. To ludzie muszą być ośrodkiem wszelkiej działalności zmierzającej do polepszenia warunków życia. Ludzie winni być czynnymi uczestnikami, a nie biernymi odbiorcami w każdym prawdziwym procesie rozwoju. Dotyczy to zarówno rozwoju życia rodzinnego, jak i kontaktu z mediami”.

[1563] M. Muniak, *Mass media w wychowaniu,* (online), http://www.katolik.pl/mass-media-w-wychowaniu-,2581,416,cz.html, [02.12.2014].

[1564] Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży*, Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 4, dz. cyt.

[1565] Z. Waleszczuk, *Kreowanie prawdy we współczesnych mediach – czy manipulacje są nieuniknione*?, [w:] *Prawda w mediach – między ideałem a iluzją,* dz. cyt., s. 179.

[1566] Por. S. Głaz, *Antropologiczne aspekty godności według Jana Pawła II*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem,* dz. cyt., s. 55.

frową. Należy zwrócić uwagę na to, iż po części funkcje szkoły – edukacja i wychowanie – przejmują dziś media, upowszechniając wiedzę, kształtując systemy wartości, określając aspiracje i pobudzając motywacje indywidualnego i zbiorowego działania[1567].

Pedagogika personalistyczna w odniesieniu do edukacji szkolnej w kontekście uczestnictwa w cyfrowym świecie proponuje podejmowanie konkretnych zadań w odniesieniu do drugiego człowieka, koncentrujących się na tym, co dla niego jest dobre[1568]. Każde działanie, a tym bardziej edukacyjno-wychowawcze, winno zawsze być ukierunkowane na dobro wspólne wychowanków[1569]. Niezbywalną wartością w procesie edukacji i wychowania młodego pokolenia jest także prawda i piękno, które każdy człowiek odbiera w określony sposób, w przestrzeni go otaczającej. Każda społeczność tworzy kulturę, w której dokonuje się proces wychowania i edukacji. Zatem jednym z istotnych zadań szkoły powinno być przygotowywanie uczniów do właściwego pojmowania piękna i rozeznawania prawdy, także w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości. W szkole powinno dokonywać się spotkanie z drugim człowiekiem oraz spotkanie z kulturą godną człowieka[1570].

Dla współczesnej szkoły koniecznym wydaje się system wartości[1571] na bazie dwóch fundamentalnych źródeł wartości: transcendentnego oraz naturalnego. Wychowanek, uczestnicząc w relacjach edukacyjnych i wychowawczych z innymi, powinien otwierać się na rzeczywistość transcendentną, która jednocześnie go wzbogaca i formuje[1572]. Procesy edukacyjne dokonują się tak, jak inne formy aktywności społecznej, które poddaje się ocenom w sensie działań pozytywnych lub negatywnych, w sposób kompetentny bądź niekompetentny. Edukacja i wychowanie powinny być poddawane identyfikacji etycznej wraz z wszystkimi prawami i obowiązkami tych, którzy biorą aktyw-

---

[1567] Zob. W. Lipnik, *Wprowadzenie do problematyki Odbiorca telewizji. Rola telewizji w jego życiu i relacjach ze światem. Podstawowe rozróżnienia*, „Oświata i Wychowanie" 1989, nr 14, s. 14-19.

[1568] Por. U. Ostrowska, *Aksjologiczne podstawy wychowania*, [w:] *Pedagogika. Podstawy nauk o wychowaniu*, t. I, B. Śliwerski (red.), Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2006, s. 401. „Każdy człowiek zaznacza swoją obecność w świecie m.in. przez indywidualne potrzeby, które prezentuje w sposób mniej lub bardziej wyraźny. Istotnym elementem struktury ludzkiej osobowości jest doświadczenie rzeczywistości. Struktura ta prezentuje się podczas różnych doświadczeń, w napotykaniu różnych sytuacji, w odczuwaniu wielorakich pragnień, aspiracji bądź potrzeb".

[1569] Por. Z. Gawlina, *Uniwersalizacja celów a wyniki wychowania*, [w:] *Wychowanie. Interpretacja jego wartości i granic*, B. Gawlina (red.), Wydawnictwo UJ, Kraków 1998, s. 18.

[1570] Por. B. Dymara, W. Korzeniowska, F. Ziemski, *Dziecko w świecie tradycji*, t. XII, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2002, s. 113.

[1571] Por. J. Kuźma, *W poszukiwaniu teorii nowej szkoły*, „Życie Szkoły" 2002, nr 7, s. 387. „W takiej sytuacji zaczyna wchodzić w stan kryzysu również wychowanie do wartości. Sytuacja światowa daje nam w tym względzie pewne wskazówki, które pomagają odnaleźć przyczyny owego kryzysu. Kryzys cywilizacyjny, kryzys nierównomiernego rozwoju ekonomicznego, kryzys nierównych szans, kryzys moralny człowieka – i w konsekwencji kryzys religii, polityki, edukacji oraz kultury".

[1572] Por. K. Denek, *Ku dobrej edukacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń-Leszno 2005, s. 129.

ny w nich udział. Procesy edukacyjne realizuje się jako procesy złożone w sytuacji, kiedy bierze się pod uwagę również aspekt moralny, podkreślający odpowiedzialność tak wychowanków, jak i nauczycieli, rodziców oraz innych instytucji, które są włączone w te procesy[1573].

Edukacja szkolna pozwala także wyjść naprzeciw jednemu z głównych problemów dotyczących pokolenia postindustrialnego, a mianowicie cyfrowej przepaści. Alfabetyzacja medialna pozwala niwelować sporą część problemów związanych z cyfrowym wykluczeniem, o którym szerzej piszemy wyżej[1574].

4.4.6. Posługa i misja Kościoła w formacji duchowej do życia w cyfrowym kontynencie

W procesie formacji obok rodziny, szkoły, mediów masowych, instytucji państwowych, szczególną rolę pełni Kościół. Katecheci, księża, siostry zakonne, animatorzy grup i wspólnot, stanowią niejednokrotnie grono autorytetów dla swoich podopiecznych i wychowanków. Osoby te mniej lub bardziej wypełniając misję i posługę wychowania do wartości wpływają na przekonania, opinie i postawy dzieci, młodzieży i dorosłych. Kościół już od czasów Soboru Watykańskiego II, zwłaszcza w Orędziach na światowe Dni Społecznego Przekazu oraz innych dokumentach zajmuje się oceną i formacją do odpowiedzialnego korzystania najpierw z mediów masowych, a współcześnie także z technologii cyfrowych[1575].

Kościół chętnie wykorzystuje współczesne technologie cyfrowe do swej misji głoszenia Ewangelii oraz formacji sumień. Papież Paweł VI podkreślał wręcz, że Kościół „czułby się winny wobec swego Pana, gdyby nie posługiwał się tymi potężnymi środkami”[1576]. Cyberprzestrzeń stała się cennym wsparciem w szerzeniu Dobrej Nowiny, wartości, dialogu i prawdy, obrony fundamentalnych wartości i zasad, które są kluczowe w budowaniu społeczności opartych na godności i szacunku do osoby[1577].

[1573] Zob. D. Carr, *Moral Educational Implications of Rival Conceptions of Education and the Role of the Teacher*, „Jurnal of Moral Education” 2003, nr 3, s. 219.

[1574] Por. S. Juszczyk, *Rola komunikacji wirtualnej w transformacji społecznej oraz w edukacji i kulturze*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 136-137.

[1575] Zob. M. Gruchoła, *Ochrona telewidza w III Rzeczypospolitej Polskiej*, Lublin 2003.

[1576] Paweł VI, *Evangelii nuntiandi* 35, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/pawel_vi/adhortacje/evangelii_nuntiandi.html, [02.12.2014].

[1577] Por. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 2. „Nowy świat cyberprzestrzeni pobudza Kościół do uczestnictwa w tej wspaniałej przygodzie, jaką jest wykorzystanie potencjału nowych technologii w dziele głoszenia Dobrej Nowiny”.

Środki społecznego przekazu stworzyły także niezwykłą okazję do głoszenia katechezy, formacji duchowej i intelektualnej uczestników cyberprzestrzeni. Kościół jako wspólnota międzynarodowa kształtuje kulturę[1578] opartą o uniwersalne wartości płynące z Ewangelii. W trosce o człowieka i jego formację do pozytywnych wartości, ważne jest podjęcie wyzwań współczesnej cywilizacji opartej na cyberprzestrzeni i mass mediach[1579]. „Odczuwa on, że posługiwanie się techniką i technologią współczesnej komunikacji jest integralną częścią jego misji w trzecim tysiącleciu"[1580].

Nauczanie papieskie podkreśla znaczenie cyberprzestrzeni dla możliwości komunikowania[1581], „pojmowanego jako służba rządom pasterskim i organizacji rozlicznych zadań chrześcijańskiej wspólnoty"[1582]. Jan Paweł II w swoich wypowiedziach wielokrotnie podkreśla znaczenie nowych technologii cyfrowych dla Kościoła i jego misji, do których podchodzi z realizmem i zaufaniem. Podkreśla, że cyberprzestrzeń, podobnie jak inne narzędzia komunikacji jest środkiem, a nie celem samym w sobie, i może stworzyć bardzo dobre możliwości głoszenia Dobrej Nowiny. To narzędzie wykorzystane w sposób kompetentny ze świadomością jego wad i zalet, może stać się doskonałym miejscem pierwszego spotkania z przesłaniem chrześcijańskim szczególnie dla młodych uczestników cyfrowej przestrzeni, dla których jest to swoiste okno na świat[1583]. Papież w swoim ostatnim liście apostolskim *Szybki rozwój* wzywa wręcz wspólnotę Kościoła do tego, aby: „Nie lękać się nowych technologii!"[1584].

Papież zwraca uwagę na konieczność stałej formacji religijnej i moralnej zarówno pracowników i twórców treści cyberprzestrzennych oraz wszystkich jej odbiorców i uczestników wirtualnego świata. Zachęca do odpowiedzialnego i krytycznego uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni oraz umiarkowanego zachwytu możliwościami technicznymi, które przysłoniłyby wartości relacji cyberprzestrzennej, opartej na wy-

---

[1578] Zob. Tamże, 8.

[1579] Zob. Benedykt XVI, *Prawda, przepowiadanie i autentyczność życia w erze cyfrowej*, Orędzie na XLV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2011, (online), http://paulus.org.pl/display,225.html, [12.12.2014]. „Nowe technologie zmieniają nie tylko sposób komunikowania, ale sam przekaz, dlatego można twierdzić, że mamy do czynienia z rozległą transformacją kulturową. Wraz z tym sposobem rozpowszechniania informacji i wiedzy rodzi się nowy sposób uczenia się i myślenia, stwarzający niesłychane możliwości nawiązywania relacji i budowania wspólnoty. (…) Jak każdy inny owoc ludzkiego geniuszu, nowe technologie komunikacji należy umieścić w służbie integralnego dobra osoby i całej ludzkości. Jeśli są one mądrze wykorzystane, mogą pomóc w zaspokojeniu pragnienia sensu, prawdy i jedności, które pozostaje naj głębszym dążeniem człowieka".

[1580] Jan Paweł II*, Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 2.

[1581] Por. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 197.

[1582] Por. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 9.

[1583] Por. Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, dz. cyt., nr 4.

[1584] Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 14.

mianie „między umysłami, sercami, jaką powinien cechować wszelki przekaz służący solidarności i miłości”[1585].

Z kolei w dokumencie Papieskiej Rady ds. Środków Społecznego Przekazu czytamy o roli współczesnych mass mediów w życiu i formacji duchowej, szczególnie tych, którzy nie mogą brać udziału w życiu Kościoła w sposób bezpośredni. Z misyjności Kościoła wypływa również nagląca potrzeba włączenia się szczególnie świeckich wiernych w formy preewangelizacji cyberprzestrzeni[1586].

Benedykt XVI podkreśla fakt, iż środki społecznego przekazu muszą być bardzo poważnie brane pod uwagę we współczesnej działalności duszpasterskiej[1587]. Papież zachęca w dobie nowych technologii cyfrowych do głębszego zaangażowania się także duszpasterzy, których powołaniem winna być ewangelizacja ciągle rozwijającego się cyfrowego kontynentu[1588].W kolejnym swoim orędziu, podkreśla wagę świadectwa wierzącego świeckiego uczestnika cyberprzestrzeni, jego stylu obecności w sieci[1589].

Michał Drożdż, podkreślając znaczenie cywilizacji medialnej dla współczesnego człowieka, zaznacza, że to właśnie Kościół odgrywa szczególną rolę w formacji duchowej uczestników cyberprzestrzeni. Proces wychowania i formacji duchowej mieści się w edukacji i formacji medialnej[1590]. Kościół odgrywa szczególną rolę w formacji

---

[1585] Tamże, nr 13.

[1586] Zob. M. Sokołowski, *Ewangelizacja w cyberprzestrzeni, Kościół katolicki w erze Internetu*, [w:] *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), Wydawnictwo eMpi2, Poznań 2004, s. 134-135. „Internet zatem otwiera duże możliwości działanie na osoby młode, wyalienowane z życia religijnego, a doskonale radzące sobie w sieci. O tym, że istnieje olbrzymia potrzeba cyberewangelizacji świadczy choćby fakt, iż hasło <Bóg> jest na drugim miejscu wśród tych, które najczęściej umieszczane są w światowych wyszukiwarkach. Podobnie jak w przypadku działalności misyjnej Internet nie rości sobie prawa do wyparcia fizycznych form duszpasterskich. One wciąż nie przestają być ważne, chodzi tylko o ich uzupełnienie, pomoc w początkach ewangelizacji”.

[1587] Benedykt XVI, *Kapłan i duszpasterstwo w cyfrowym świecie: nowe media w służbie Słowa*, Orędzie na XLIV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2010, nr 1, dz. cyt. „Nowoczesne środki przekazu dawno już stały się częścią zwykłych narzędzi wypowiadania się wspólnot kościelnych, nawiązywania kontaktu z własnym terenem i wprowadzania bardzo często form dialogu o szerszym zasięgu, jednakże ich coraz większe ostatnio szerzenie się i ich znaczący wpływ sprawiają, że stają się one coraz ważniejsze i użyteczniejsze w posłudze kapłańskiej”.

[1588] Por. tamże, nr 3.

[1589] Por. Benedykt XVI, *Prawda, przepowiadanie i autentyczność życia w erze cyfrowej*, Orędzie na XLV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2011, nr 6, dz. cyt. „Także w erze cyfrowej każdy staje w obliczu konieczności bycia osobą autentyczną i refleksyjną. Co więcej, dynamika właściwa *social networks* ukazuje, że osoba jest zawsze zaangażowana w to, co komunikuje. Kiedy osoby wymieniają się informacjami, dzielą się już sobą, swoją wizją świata, nadziejami, ideałami. Wynika stąd, że istnieje chrześcijański styl obecności w świecie cyfrowym: przyjmuje on formę komunikacji szczerej i otwartej, odpowiedzialnej i szanującej innych. Przekazywanie Ewangelii poprzez nowe media oznacza nie tylko umieszczenie treści wyraźnie religijnych w różnych mediach, ale również konsekwentne świadczenie na własnym profilu cyfrowym oraz w sposobie przekazywania, wyborów, preferencji i osądów, które powinny być w pełni zgodne z Ewangelią, nawet jeśli wprost o niej nie mówią. Ponadto nawet w świecie cyfrowym nie można głosić orędzia bez konsekwentnego świadectwa tego, który je głosi”.

[1590] Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 16. „Wychowanie medialne jest przede wszystkim formacją człowieka sumienia i formacją sumienia człowieka. (…) Nie pozostawiają one człowieka bez podstawowej orientacji i drogowskazów, ale pokazują podstawowe zasady, na których

duchowej uczestników cyberprzestrzeni, proponując uniwersalne i sprawdzone środki wychowawcze, kształtujące odpowiednie postawy[1591].

W formacji uczestników cyfrowego kontynentu należy najpierw zaczynać od formacji wewnętrznej, kształtującej mechanizmy kontroli i obrony przed perswazyjnym i uzależniającym wpływem cyberprzestrzeni. Następnie należy „umacniać się duchowo poprzez medialną ascezę, modlitwę, życie sakramentalne oraz poprzez wszystkie znane nam środki duchowego rozwoju; kształtować i umacniać duchowość medialną, polegającą na właściwym wykorzystaniu współczesnych środków przekazu do duchowego ubogacania siebie i innych, ubogacania świata wartości i dynamizowania zewnętrznego świadectwa. Wykorzystywanie mediów do jakichkolwiek pozytywnych celów, np. wychowania, nowej ewangelizacji, zakłada istnienie odpowiedniego poziomu własnej duchowości i formacji medialnej (...)"[1592].

4.4.7. Zadania państwa w zakresie edukacji społeczeństwa informacyjnego

W dobie szybkiego wzrostu i skomplikowania technologicznego państwo winno stać na straży odpowiedniej edukacji społeczeństwa informacyjnego[1593]. Edukacja animowana przez instytucje państwowe musi spełniać szereg zadań, tj. stworzenie narzędzi i treści cyfrowych, podniesienie sprawności zarządzania oświatą, uruchomienie elektronicznych usług dla uczniów i rodziców[1594]. Współczesne pokolenie postindustrialne zmaga się z umiejętnością przetwarzania dużej ilości informacji. Sytuacja taka wymaga odpowiedniego przygotowania na wszystkich etapach edukacji szkolnej i uczelnianej, a to z kolei wymaga dostosowania technologicznego i opracowania przez państwo odpowiednich programów[1595].

---

można budować etyczne wartościowanie działań medialnych. (…) to sprawa każdego człowieka, sprawa jego szczerych wysiłków poznawania prawdy, sprawa jego wolnego wyboru oraz odpowiedzialności, jaką za to poznanie i za ten wybór ponosi".

[1591] Por. P. Drzewiecki, *Wychowanie do korzystania z mediów jako zadanie społeczne i duszpasterskie*, dz. cyt. „Współczesny paradygmat katolickiej nauki o mediach jest budowany wokół postulatu edukacji medialnej. Towarzyszy temu przekonanie, że kompetentny odbiorca sam zdecyduje, co jest przekazem wartościowym i wiarygodnym, a co nie. Naszą rolą jest pomóc mu w kształtowaniu tej kompetencji".

[1592] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 253.

[1593] Por. P. Drzewiecki, *Wychowanie do korzystania z mediów jako zadanie społeczne i duszpasterskie*, dz. cyt. „W Polsce, podobnie jak w Wielkiej Brytanii, rolę takiego animatora pełni instytucja odpowiedzialna za rynek audiowizualny, czyli Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji. Staraniem KRRiT od 2008 r. odbywają się regularne spotkania Forum Edukacji Medialnej, zrzeszające specjalistów z tej dziedziny. Planowany jest również Narodowy Program Edukacji Medialnej".

[1594] Por. *Program Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego Województwa Lubuskiego na lata 2009 – 2015*, (online), http://lubuskie.pl/uploads/Program_Rozwoju_SI_2009-2015%20wersja.pdf, [07.12.2014].

[1595] Por. B. Ziółkowska, *Edukacja wobec wyzwań społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, (online), http://www.e-edukacja.net/osma/referaty/Sesja_2a_2.pdf, [07.12.2014]. „W tym kontekście można wska-

Jan Paweł II w swoich wypowiedziach zwracał wielokrotnie uwagę na troskę o najmłodszych w kontekście nowych technologii. Wskazuje na władze państwowe, w których gestii leży ustawodawstwo chroniące najmłodszych oraz edukacja do odpowiedniego, dobrego i twórczego uczestnictwa w cyberprzestrzeni[1596]. Papież Benedykt XVI w swoim orędziu na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu z uznaniem pisze o cyfrowej przestrzeni, która staje się przestrzenią jedności i solidarności międzynarodowej. Cyberprzestrzeń wspomaga państwo w jego zadaniach edukacji do życia w nowej przestrzeni relacji międzyludzkich oraz wzrostu wspólnego dobra. Papież wyraża jednak niepokój i zatroskanie o sprawiedliwy dostęp do nowoczesnej wiedzy i edukacji dla wszystkich. Wyrównanie tych szans spoczywa na państwie, jako regulatorze prawa i dostępu do nowych technologii[1597]. „Państwo jako środowisko wychowawcze odgrywa znaczącą role w realizacji edukacji medialnej. Państwo odpowiedzialne jest za prawo medialne i organizację mediów. Uregulowania prawne ułatwiają lub utrudniają działanie służące odpowiedzialnemu korzystaniu z mediów”[1598].

W obecnej sytuacji, w której treści cyberprzestrzeni często wymykają się spod ogólnoprzyjętych zasad etycznych i moralnych społeczeństwa, pojawia się konieczność podjęcia określonych kroków prawnych, wspieranych przez państwo i same mass media[1599]. W niektórych przypadkach możliwa jest samokontrola szkodliwych i bezwartościowych treści zarówno w mediach, jak i cyberprzestrzeni w oparciu o normy prawa państwowego. Zadaniem państwa jest ochrona najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni[1600], tak przez edukację na każdym poziomie, jak i przez akty prawne i samokon-

---

zać cztery najważniejsze cele edukacji na poziomie wyższym przygotowanie do wykonywania pracy zawodowej, przygotowanie do aktywnego życia obywatelskiego w demokratycznym społeczeństwie, rozwój indywidualny, tworzenie i aktualizowanie szerokich podstaw wiedzy na zaawansowanym poziomie”.

[1596] Zob. Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, dz. cyt.

[1597] Por. Benedykt XVI, *Nowe technologie nowe relacje, Promowanie kultury poszanowania, dialogu i przyjaźni*, Orędzie na XLIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2009, nr 6, dz. cyt.

[1598] I. Szewczak, *Rola środowisk wychowawczych w edukacji medialnej*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 586.

[1599] Zob. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 278. „Starając się umacniać wymagające normy etyczne i popierać ich stosowanie w środkach przekazu, Kościół dąży do dialogu i współpracy z innymi: urzędnikami publicznymi, których szczególnym obowiązkiem jest ochrona i umacnianie wspólnego dobra społeczności politycznej; z ludźmi kultury i sztuki; z naukowcami i nauczycielami, kształcącymi przyszłych pracowników i odbiorców środków społecznego przekazu; z członkami innych Kościołów i grup religijnych, z którymi łączy go pragnienie, aby media były wykorzystywane ku chwale Bożej i w służbie rodzaju ludzkiego, zwłaszcza zaś z osobami zawodowo związanymi z mediami – z autorami, wydawcami, reporterami, korespondentami, wykonawcami, producentami, personelem technicznym, a także z właścicielami, administratorami i ludźmi kształtującymi politykę mediów”.

[1600] Zob. K. Skubisz-Kępka, *Ochrona małoletnich przed szkodliwymi treściami w Internecie*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 526. „W ograniczonym zakresie zapewniają ją przepisy ustawy z 29 grudnia 1992 r. o radiofonii i telewizji (art. 18) wraz z rozporządzeniem Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji z 23 czerwca 2005 r. w sprawie kwalifikowania audycji lub innych przekazów mogących mieć negatywny wpływ na prawidłowy fizyczny, psychiczny lub moralny rozwój małoletnich oraz

trolę odpowiedzialnych za wytwarzanie złych i poniżających godność człowieka treści i programów[1601]. „Władze krajowe ponoszą główną odpowiedzialność za uwzględnienie umiejętności korzystania z mediów w programach szkolnych na wszystkich szczeblach[1602]. (…) Dokumenty Unii Europejskiej w zakresie edukacji medialnej stanowią zarówno inspirację do podjęcia konkretnych działań w poszczególnych państwach, jak i odpowiadają na postulaty środowisk akademickich i pedagogicznych domagających się systemowych rozwiązań w kwestii kształtowania świadomości odbiorców i użytkowników mass mediów”[1603]. Rolą państwa jest, zatem, kreować edukację medialną współczesnego społeczeństwa informacyjnego zarówno przez odpowiednie organy kontroli mediów[1604], edukacji, jak i też przez odpowiednie prawodawstwo[1605].

4.4.8. Konieczność samowychowania cyberprzestrzennego

W procesach wychowawczych do uczestnictwa w cyberprzestrzeni młodego pokolenia nie może zabraknąć samowychowania. Samowychowanie cyberprzestrzenne, jako konsekwencja wychowania w rodzinie i szkole, wydaje się współcześnie nieodzowne[1606]. Tym bardziej, iż współcześnie to właśnie cyberprzestrzeń stała się nieogra-

---

audycji lub innych przekazów przeznaczonych dla danej kategorii wiekowej małoletnich, stosowania wzorów symboli graficznych i formuł zapowiedzi oraz kodeks karny (art. 202 k.k.). Ochrona ta nie jest wystarczająca i nie spełnia wymogów art. 72 Konstytucji RP, który nakłada na państwo obowiązek ochrony dzieci przed przemocą, okrucieństwem, wyzyskiem i demoralizacją”.

[1601] Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, dz. cyt., s. 370.

[1602] Zob. P. Drzewiecki, *Dlaczego i jak wychowywać do mediów? Podstawy, metodyka i program nauczania edukacji medialnej „Media Aktywni”, Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe*, Study on Media Literacy, Audiovisual and Media Policies – Europa, (online), http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/studies/index_en.htm, [07.12.2014].

[1603] G. Łęcicki, *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, dz. cyt., s. 73.

[1604] Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wstęp do formułowania założeń polityki Państwa*, dz. cyt. „Programy nauczania w szkołach i uczelniach muszą obejmować przygotowanie do korzystania z komputerów w szkole podstawowej oraz kształcenie informatyczne w szkołach średnich, uzyskiwanie kompetencji komunikacyjnych, propedeutykę mediów itp. Należy tworzyć powszechnie dostępne formy kształcenia dorosłych, tak by brak odpowiednich kwalifikacji nie wykluczał licznych grup społeczeństwa z pełnego udziału w społeczeństwie informacyjnym, czy nie ograniczał możliwości uzyskania pracy. Wymaga to rozwoju kształcenia ustawicznego, pozwalającego uzupełniać kwalifikacje bądź nabywać nowe. Rozwój kształcenia na odległość oraz stworzenie nowego multimedialnego oprogramowania oświatowego są niezbędnym wymogiem wykorzystania możliwości tworzonych w tym zakresie przez społeczeństwo informacyjne”.

[1605] Zob. „L'Osservatore Romano” 1998, nr 5-6, s. 49-50. „Jan Paweł II podczas każdej pielgrzymki do Ojczyzny spotykał się z przedstawicielami władz państwowych, którym uświadamiał wagę odpowiedzialności, jaka na nich spoczywa odnośnie do sprawowanych funkcji. Zaakcentował również, że Ojczyzna jest <naszym wspólnym dobrem>, za którą wszyscy obywatele winni podjąć wzajemną odpowiedzialność”.

[1606] Zob. S. Dziekoński, *Rozwój wychowawczej myśli Kościoła na przestrzeni ostatnich wieków*, PWN, Warszawa 2004, s. 47-56. „Prawda, dobro i piękno są zarazem fundamentem, jak i zadaniem, któremu mają służyć wspólnie katecheza i edukacja medialna. Wymienione wartości ukazują w sposób syntetyczny istotę celów i działań pedagogicznych, wychowania, kształtowania sumienia, formowania wrażliwości

niczonym środowiskiem wychowawczym i edukacyjnym. Dzięki wszechstronności zaangażowania bodźców i zmysłów, wielości i natychmiastowości informacji, możliwości jej szybkiego wyboru oraz ewentualności proponowanych wytrychów, młodzi chętnie wybierają takie źródło rozwiązywania swoich problemów, poznawania siebie, ludzi i świata. Młody człowiek zatem najczęściej poszukuje odpowiedzi na ważne pytania właśnie w cyberprzestrzeni, tu znajduje autorytety wychowawcze oraz spotyka się z wieloma zagrożeniami[1607].

Osłabienie wpływu wychowawczego – wobec młodego pokolenia uczestników cyberprzestrzeni – najważniejszych środowisk wychowawczych, jak rodzina, szkoła, czy realne autorytety, rodzi ogromne problemy edukacyjne. Powstaje niezmiernie mocny wpływ cyfrowej przestrzeni oparty nie na wartościach, autorytetach moralnych, ale na chwilowości i tymczasowości odrzucającej poważne zobowiązania. Formacji inspirowanej wolnością w poczuciu odpowiedzialności indywidualnej i zbiorowej, przeciwstawia się bierne przyjmowanie narzucanej mody, materializmu i konsumpcji. Młodzieńczą wyobraźnię pełną zdolności twórczych, szlachetnych porywów do robienia czegoś dobrego, zaangażowania i pomysłowości, zamienia się na jałowe zżycie się z obrazem, przyzwyczajenie, które staje się już w młodym wieku nieudolnością[1608].

Koniecznością staje się samowychowanie wszystkich uczestników cyberprzestrzeni oparte na odpowiedzialności i instancji prawidłowo uformowanego sumienia. „Dlatego też wszystkie zasady duchowej ascezy, duchowych praktyk, troska o wspólnotę, to wszystko należy włączyć w samowychowanie medialne i wychowanie medialne dzieci i młodzieży”[1609].

Wysiłek w zakresie świadomego kierowania własnym postępowaniem w sensie pozytywnym nazywa się samowychowaniem. Proces ten jest naturalną konsekwencją prawidłowego wychowania[1610]. Człowiek podejmuje w ten sposób rozwój moralny, który wypływa z jego powołania do bycia coraz doskonalszym. Stopniowo odkrywa prawdę o sobie i poznaje potrzebę pracy nad sobą, biorąc jednocześnie odpowiedzialność za wszystkie swoje czyny. Proces ten to opanowanie samego siebie, ukształtowanie prawi-

---

moralnej, a zarazem umiejętności dokonywania wyborów i oceniania rozmaitych zjawisk, w tym także przekazów medialnych. Współczesna doktryna pedagogiczna Kościoła akcentuje dobitnie samowychowanie jako cel formacji chrześcijańskiej”.

[1607] Por. Z. Formella, *Cyberbulling: zagrożenia, prewencja, wyzwania edukacyjne*, [w:] *Media w wychowaniu chrześcijańskim*, dz. cyt., s. 485.

[1608] Por. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży*, Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 4, dz. cyt.

[1609] M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 220.

[1610] Por. E. Mitek, *Pedagogika dla teologów*, Oficyna wydawnicza „Signum”, Wrocław 2002, s. 162.

dłowego sumienia[1611]. Zauważamy, że „proces samowychowania, a więc jego poziom, przebieg i efektywność, jest uzależniony od wcześniejszej formacji w sensie merytorycznym i metodycznym. Do pracy nad sobą człowiek musi być odpowiednio przygotowany. Powinien poznać obiektywne wartości, przyswoić określone wzory i rozbudzić w sobie pragnienie stawania się lepszym”[1612].

Procesy samowychowania i samokształcenia rozpoczynają się już w dzieciństwie, a stabilizują się dopiero w dorosłym życiu. Najważniejszy moment tego procesu przebiega w okresie adolescencji, wówczas zorganizowane i kierowane kształcenie stopniowo ustępuje miejsca samodzielnej aktywności umysłowej, a oddziaływanie wychowawcze w oparciu o odpowiednią motywację, przeradza się w osobistą, dobrowolną pracę nad sobą. W rozbudzeniu osobistej aktywności młodzieży do samokształcenia i samowychowania istotną rolę – obok rodziny i szkoły – powinno odgrywać uczestnictwo i formacja w cyberprzestrzeni[1613].

Personalistyczna propozycja samowychowania cyberprzestrzennego zakłada pracę nad sobą, przezwyciężanie własnych słabości utrudniających wybory pożądanych, a unikanie złych zachowań. Jest to troska o ukształtowanie swojej woli w odniesieniu do wymaganych wzorców postępowania. W ten sposób wyrabia się posłuszeństwo wobec norm moralno-etycznych. Tak rozbudzone pragnienia bycia lepszym skłania człowieka do podmiotowego spojrzenia na samego siebie i przedmiotowego badania własnych poczynań w cyberprzestrzeni[1614].

[1611] Por. S. Kulpaczyński, *Samowychowanie*, „Seminare” 1979, nr 4, s. 197.

[1612] E. Mitek, *Pedagogika dla teologów*, dz. cyt., s. 162.

[1613] Por. B. Gołek, *O potrzebie samokształcenia i samowychowania młodzieży*, (online), http://pdgr.ur.krakow.pl/zasoby/98/2014_z3_a02.pdf, [10.12.2014].

[1614] Por. E. Mitek, *Pedagogika dla teologów*, dz. cyt., s. 163.

ZAKOŃCZENIE

Cyberprzestrzeń jest technologicznie wykreowaną rzeczywistością, w której w dużym stopniu zanurza się współczesne postindustrialne pokolenie. Cyfryzacja różnych sfer przebywania człowieka spowodowała, że w całkowicie sztucznej przestrzeni wytworzonej elektronicznie pojawiło się realne życie, a raczej całe sfery dotyczące ludzkiego życia. Wydaje się, że wiele działań człowieka zostało przeniesionych do sztucznego świata cyberprzestrzeni. Celem prezentowanej pracy było pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata, ukształtowanego procesami rozwoju technologii komputerowych.

Cyberprzestrzeń – według współczesnych badaczy – nabrała charakteru metageograficznego określanego mianem: *miejsca przebywania, poruszania i zanurzania się, cyfrowego kontynentu, globalnej wioski, cyfrowego Dzikiego Zachodu, pogranicza, nowej zaludnionej planety, czy przestrzeni obok powietrza, lądu, wody i przestrzeni kosmicznej*. Z drugiej jednak strony, uważana jest za przestrzeń istniejącą mentalnie, hipertekstualnie i cybernetycznie, jako przedłużenie psychiki, wyobrażeń, kształtowania się globalnego umysłu, pokonania naturalnych barier zmysłów i ograniczeń ciała za pomocą rozbudowanego interfejsu.

Faktem jest, że współczesna komunikacja zmieniła swój charakter wyzbywając się ograniczeń czasowych, przestrzennych i objętościowych. Kultura i większość dziedzin życia człowieka zostały zdominowane nowymi łatwo dostępnymi technologiami a natychmiastowa cyfrowa informacja stała się najbardziej poszukiwanym towarem. Zmieniły się też diametralnie relacje międzyludzkie, społeczne i narodowe zapośredniczone, będącą w ciągłej entropii z technologią cyfrową. Inwazyjność, rozległość i zmienność (*płynny charakter*) zjawiska, uzasadnia niezbywalność, czy wręcz konieczność współczesnych badań interdyscyplinarnych cyberprzestrzeni, pozwalając nakreślać modele funkcjonalne tej nowej rzeczywistości i wyznaczyć niezmienne fundamenty do dalszych poszukiwań.

Cywilizacja informacyjno-cyfrowa stanowi nowe wyzwanie dla moralności. Postępująca bardzo intensywnie globalizacja obejmuje wiele procesów współczesnego świata, które potrzebują integralnych i uniwersalnych zasad etycznych, możliwych do

zaakceptowania przez wszystkich, mimo różnic kulturowo-filozoficznych. Zasad tych nie można opierać na systemach społeczno-ekonomicznych lub narzucającej swoje kryteria kulturze i polityce. Platformy integrującej wszystkich ludzi należy poszukiwać w uniwersalnej naturze i godności samego człowieka.

Celem niniejszych analiz było krytyczne spojrzenie na dotychczasowe fragmentaryczne badania cyberprzestrzeni, ukazanie faktu, że postęp technologiczny nie wpływa w żaden sposób na metafizyczne fundamenty ludzkiej podmiotowości, tożsamości i godności, natomiast stawia szereg nowych pytań, na które warto poszukiwać odpowiedzi, konfrontując prawdę o człowieku ze zmieniającymi się uwarunkowaniami, nową jakością życia i przestrzenią jego działania.

Punktem wyjścia naszych analiz była próba poszukiwania interdyscyplinarnego modelu cyberprzestrzeni jako sztucznego produktu nowych technologii cyfrowych. Podczas prób zdefiniowania tego środowiska, skoncentrowano się przede wszystkim na tych uwzględniających wielowymiarowe relacje osoby i społeczeństwa do nowych technologii. Zauważamy, że spora część definicji cyberprzestrzeni odnosi się jedynie do płaszczyzny technologicznej, nie uwzględniając etycznych aspektów tych korelacji. Należy zaznaczyć, że fundamentalnie niezbywalnym faktorem w poszukiwaniu definicji przestrzeni cyfrowej jest zawsze człowiek – konstruktor, twórca i korzystający z niej odbiorca.

Pilnym współcześnie postulatem praktycznym jest potrzeba uhumanistycznienia relacji człowieka do nowej technicznej rzeczywistości. Wiele aspektów zanurzenia się człowieka w środowisku cyfrowym, wymaga badań interdyscyplinarnych np. antropologii, psychologii, socjologii, medycyny, prawa, informatyki, kulturo, religio i medioznawstwa. Jak wynika z naszych analiz, szczególnie istotnym i naglącym wymaganiem, wydaje się prospektywna i permanentna edukacja młodego cyberpokolenia.

Cyfrowa przestrzeń jest niewątpliwie środowiskiem dynamicznych zmian, którym powinna towarzyszyć i niejako je wyprzedzać teoretyczno-filozoficzna, jak również etyczna refleksja. Analizy te powinny rozpoznawać zmiany cywilizacyjne, odpowiednio je interpretować i rozwiązywać powstające wokół nich dylematy. Opis filozoficzno-etyczny wyrabia umiejętność wartościowania podejmowanych wyborów i działań w cyberprzestrzeni. Próby normatywności etyczno-prawnej, ogólne kodeksy czy etyczne regulaminy branżowe, nie wystarczają do zbudowania uniwersalnej etyki, określającej zanurzenie się człowieka w niezwykle skomplikowanej cyberprzestrzeni. Zmie-

niające się pole działań, uzasadnia poszukiwanie modelu etycznych rozwiązań normatywnych, wypływających z godności osoby.

Myślenie w kategoriach cyberprzestrzennych może dostarczać interesujących narzędzi do poszerzania racjonalnych odpowiedzi, dotyczących relacji i przyjęcia właściwych postaw wobec wyzwań cywilizacji informacyjno-cyfrowej oraz technologii, które są dziełem racjonalnej działalności człowieka. W każdym procesie uczestnictwa w cyberprzestrzeni i zanurzeniu się w rzeczywistości wirtualnej, obecny jest człowiek jako jej twórca, sprawca i uczestnik. Poszukując źródeł modelu etycznego cyfrowej przestrzeni, wskazujemy na to, że osoba jest normą etyczną – normą personalistyczną. Należy zaznaczyć, że obecność i zanurzenie człowieka w przestrzeni cyfrowych technologii, które narzucają pewne formy matrycy, w żaden sposób nie podważa wartości i godności osoby. Proponowany dyskurs nad strukturą modelu etycznego odbywa się w perspektywie aksjologiczno-deontologicznej i wydobywa z obecności człowieka w cyberprzestrzeni podstawowe zagadnienia, które wpływają na jakość relacji, uczestnictwa, wartość i powinność prawdy, sprawiedliwości, odpowiedzialności i solidarności społecznej.

Oprócz oczywistych, niezwykle pozytywnych aspektów, uczestnictwo człowieka w cyberprzestrzeni przysporzyło nowych dynamicznie przybywających – a często słabo rozpoznanych i zbadanych, co do długotrwałych skutków – zagrożeń. Wyzwaniami dla etyki cyberprzestrzeni są zagrożenia, które wypływają z rozwoju i transformacji strukturalnych i treściowych cyfrowego środowiska. W tym obszarze, dokonują się nie tylko procesy globalizacji, ale przede wszystkim tworzy się dobro i zło. Proponowany model personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, pozwala ukazać wymiar moralny cyfrowej przestrzeni i może stanowić płaszczyznę do jej zbadania i uporządkowania.

W cyfrowej przestrzeni obecni są ludzie tworzący, przekazujący i odbierający określone treści (*hipertreści*). Mogą one w dużym stopniu stanowić zagrożenie dla indywidualnej godności i tożsamości osoby. Negatywne wzorce wypływające z cyberprzestrzennych treści, mają szczególny wpływ na sposoby myślenia, odczuwania czy wartościowania etycznego. Jeśli te wzorce będą fałszywe i złe, czyli będą naruszać ludzką wartość i godność, wówczas cyberprzestrzeń będzie wpływać negatywnie i destrukcyjnie na ludzkie działanie. Zagrożenia wypływające z treści w cyberprzestrzeni hamują rozwój społeczny i osobisty, szkodzą integralnemu dobru człowieka, wyobcowując, marginalizując lub izolując, przyciągając go do grup zdeprawowanych, zorgani-

zowanych wokół fałszywych i destrukcyjnych wartości. Mogą one podsycać wrogość wobec określonych społeczności czy grup, rozbudzać konflikty, demonizować czy wykorzystywać innych. Najczęściej przedstawiając w pociągającym i fascynującym świetle to, co niskie i degradujące, a jednocześnie ignorować, ośmieszać i pomniejszać to, co buduje i uszlachetnia człowieka. Cybertreści mogą też zawierać fałszywe informacje czy wręcz dezinformacje, powielać stereotypy o przesądach rasowych, związanych z płcią, wiekiem czy religią.

Odrębną problematykę stanowią niebezpieczeństwa związane z wirtualizacją życia i wartości. Cyberprzestrzeń stanowi swoistą matrycę, dzięki której powielane są sposoby i typy myślenia, wartościowania i działania. Swoista iluzja wytworzona przez połączenie cyfrowej przestrzeni i jej prezentacji za pomocą wirtualnej rzeczywistości powoduje odrealnienie zachowań, utratę poczucia rzeczywistości, utratę granic etycznych, relatywizację odpowiedzialności i absolutyzację wolności. Stanowi to szczególne zagrożenie dla dzieci i młodzieży, zanurzającej się w cyberprzestrzeni w sposób ciągły i intensywny. Skutkiem poszukiwań *second life*, sztucznych światów, miłości i wartości oraz zintensyfikowanej symulacji i wielości tożsamości, są postawy zmanipulowane, zachowania agresywne oraz zaburzenia zachowania i reakcji, które w skrajnych przypadkach prowadzą nawet do śmierci człowieka.

Cyberprzemoc i zagrożenia globalne, to kolejny wynik wyalienowania człowieka z systemu wartości i normatywności etycznej oraz rozmycia i wirtualizacji odpowiedzialności indywidualnej oraz społecznej. Pozorna anonimowość uczestników, łatwy dostęp zarówno do narzędzi, jak i treści komunikowanych w cyberprzestrzeni, bezradność, a zarazem brak odpowiednich narzędzi karno-prawnych oraz odpowiednio przygotowanych organów ścigania, wirtualny charakter przestępstwa, powodują, że cyberprzemoc oraz zagrożenia przeniesione z środowiska wirtualnego do realnego świata, stanowią ogromny problem i osobistą tragedię najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni.

Wszystkich uczestników cyfrowej przestrzeni dotyczą zagrożenia technologiczne, w których do działań szkodliwych, np. naruszenia własności, prywatności czy przestępstw teleinformacyjnych, wykorzystuje się możliwości samej technologii, programów i aplikacji. Nadużycia i brak regulacji międzynarodowych oraz globalne możliwości technologii cyfrowych, spowodowały, że ludzkość musi zmagać się z społeczną cenzurą, inwigilacją na skale światową oraz prowadzić wojny w cyberprzestrzeni zwalczając cyber- oraz infoterroryzm. Przeniesienie większości sfer życia i działania czło-

wieka do cyberprzestrzeni powiększyło pole działania także wielu cyberprzestępców, którzy korzystając z technologii cyfrowych, dokonują kradzieży ze szkodą finansową, danych wrażliwych, informacji prywatnych, własności intelektualnej łamiąc przy tym prawa autorskie.

Ogromnym problemem, który dotyka współczesne pokolenie jest uzależnienie od gier, Internetu, urządzeń mobilnych, bycia *online*, portali i komunikatorów społecznościowych, występowanie patologii społecznych w sieci, infoholizm, netomania oraz hazard w cyberprzestrzeni. Wiele zagrożeń osobowości, rozwoju, postaw dzieci i młodzieży, można uniknąć dzięki prospektywnej formacji, normom etycznym i edukacji młodego pokolenia.

Cyberprzestrzeń, jako przestrzeń wieloaspektowej komunikacji i przebywania całych społeczeństw, stała się areną nowych podziałów, form wykluczenia, wyzysku i niesprawiedliwości. Nadal pierwszeństwo w korzystaniu z cyfrowej infrastruktury i dostępu do informacji, mają bogaci oraz znający nowe języki programowania i zarządzania aplikacjami. Wykluczeniem cyfrowym objęci są także ci, którzy ze względu na wiek, znajomość języka czy statut narodowo-społeczny, mają ograniczony lub całkowicie uniemożliwiony dostęp do cyberprzestrzeni. Warto zwrócić uwagę na występujący tylko w Sieci, problem wykluczenia ze względu na dostęp do poszukiwanych informacji np. przez nieznajomość zasad lub procedur wyszukiwania, narzucane treści, ograniczenia dostępu do niektórych haseł czy portali w wyszukiwarkach internetowych.

Odpowiedź na te wyzwania, w wymiarze indywidualnym i społecznym, nie będzie możliwa bez właściwej – opartej na prawdzie – orientacji etycznej, pozwalającej tworzyć i użytkować cyberprzestrzeń i nowe technologie cyfrowe dla dobra indywidualnego oraz dobra wspólnego. Jest często sprawą pomijanego wychowania i samowychowania cyberprzestrzennego, opartego na prawdzie o człowieku. Personalistyczny model etyczny opiera się na idei osobowego dążenia do celu i osiągania go przez celowość podjętych działań, spełniając tym samym postulat prospektywności. Etyka cyberprzestrzeni w swej istocie wysuwa się przed regulacje normatywno-prawne, opierając swój prospektywny charakter na kształtowaniu i formacji sumienia każdego człowieka. Sumienie jest podstawowym narzędziem etyczności, a jego formacja jest koniecznym warunkiem prawdziwej etyki w cyfrowej przestrzeni.

Jednym z głównych postulatów pracy jest wychowanie młodego pokolenia do odpowiedzialności w relacji do cyberprzestrzeni i uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej. Istotą tej odpowiedzialności jest rozumienie osobowej wolności, odpowiedzialno-

ści i uczestnictwa. Odpowiedzialność uczestników, twórców i korzystających z nowych technologii czy cybertreści, wypływa z motywacji konsekwencji nieodpowiednich działań w cyberprzestrzeni. Przenosi się ona na odpowiedzialność osobistą wobec rzeczywistości wirtualnej, która warunkuje odpowiedzialność społeczną w realnym świecie. Odpowiedzialne działania i odpowiedzialne wychodzenie naprzeciw potrzebom użytkowników, jest postulatem obrony prawdziwej wolności. Etyka jest gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa i narzędziem wychowania do odpowiedzialności w cyberprzestrzeni.

Etyczne wyzwania cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości podkreślają także konieczność etyki w pedagogice cyfrowej przestrzeni. Wartościowanie etyczne uwrażliwia i wychodzi naprzeciw konieczności kształtowania postaw i umiejętności koniecznych do odpowiedzialnego i godnego poruszania się w środowisku cyfrowym nowych technologii. Wychowanie to musi opierać się na fundamencie wartości i kształtować pozytywne wirtualne relacje, oparte na fundamencie szacunku i godności osoby. W świecie przesyconym informacją i technologiami cyfrowymi – w których, każdy jest autorytetem dla każdego – zapomina się o ogromnej roli wychowawczej realnych autorytetów, którzy pozostają odpowiedzią na wyzwania wychowawcze także w cyfrowej przestrzeni.

Ostatnim postulatem wypływającym z naszych analiz jest wieloaspektowa konieczność modelowania wychowania i edukacji cyberprzestrzennej. Problemy, dylematy i zagrożenia powstające w wyniku uczestnictwa człowieka w cyfrowej przestrzeni, wymagają ciągłej i pogłębionej edukacji, zdobywania wiedzy, wychowania i formacji oraz dialogu i integracji. Zadaniem wszystkich ludzi i instytucji edukacyjno-wychowawczych, obecnych i zaangażowanych w jakiekolwiek działania cyberprzestrzenne, jest odkrywanie prawdy poprzez zdobywanie potrzebnej wiedzy i umiejętności w zakresie technologii i przestrzeni cyfrowej oraz poprzez troskę o odpowiednią formację duchową, ludzką i etyczną. Urzeczywistnianie takiej wizji oddziaływania i użytkowania cyberprzestrzeni domaga się etyki cyberprzestrzeni jako narzędzia wychowania i samowychowania.

Mamy świadomość, że opis teoretyczny tak dynamicznie zmieniającej się przestrzeni działania człowieka, musi wiązać się z dalszym zainteresowaniem badawczym. Główne postulaty do dalszych kierunków badań, to dalsza wieloaspektowa i interdyscyplinarna konieczność opisów relacji na pograniczu interfejsu i skutków zanurzenia w niej człowieka w zależności od wieku. Powstawanie nowych zjawisk, coraz częstsze

i wieloaspektowe uczestnictwo w aplikacjach cyberprzestrzeni, wymagają opracowania szczegółowych kodeksów etycznych. Ciągle bardzo ważnym zagadnieniem jest badanie zagrożeń występujących w cyberprzestrzeni dla dzieci i młodzieży oraz poszukiwanie form skutecznego im przeciwdziałania. Wiąże się to z kolejnym, istotnym postulatem badawczym, dotyczącym opracowania całościowej pedagogiki cyberprzestrzeni. Powracającym zagadnieniem pojawiającym się w kontekście mediów jest postulat konieczności opracowania programów edukacji cyberprzestrzennej. Nie rozstrzygnięte pozostają postulaty związane z normatywnością prawną, dotyczącą regulacji międzynarodowych, bezpieczeństwa informacji, prywatności, praw autorskich i handlu, a także ścigania fizycznego przestępstw zaistniałych w cyfrowej przestrzeni ze skutkami w świecie realnym.

Walor praktyczny niniejszego opracowania modelu etycznego cyberprzestrzeni sprawia, że praca na tym poziomie badawczym, może być skierowana do wielu osób zajmujących się badaniem aplikacji cyberprzestrzennych, pedagogów i wychowawców, nauczycieli, rodziców, katechetów zajmujących się wychowaniem i edukacją młodego pokolenia. Mamy nadzieje, że będzie stanowić uzupełnienie twórczych poszukiwań etyków, prawników, socjologów i teologów oraz badaczy zajmujących się interdyscyplinarnie nowymi mediami, nowymi technologiami, Internetem, *social media*. Ufamy także, że niniejsze opracowanie może posłużyć studentom, jako literatura uzupełniająca i może stać się zachętą do dalszych badań nad cyberprzestrzenią.

Mamy świadomość, że bogactwo opracowań związanych z niniejszym tematem pozwoli na kontynuację badań, uzupełniając i poszerzając nasze analizy o dalsze wnioski. Niniejsze badania należałoby w przyszłości poszerzyć o zagraniczną literaturę oraz najnowsze studia interdyscyplinarne. Atutem niniejszego opracowania jest twórcze wyjście naprzeciw współczesnym potrzebom i poszukiwaniom etycznej orientacji w cyfrowej przestrzeni oraz budowanie uniwersalnego modelu etycznego, który może stanowić podstawę do wypracowania całościowej personalistycznej etyki cyberprzestrzeni. Mamy nadzieję, że przedstawione analizy pomogą nie tylko poznać głębiej i szerzej wielorakość zjawisk cyberprzestrzeni, ale dostarczą także etycznych narzędzi potrzebnych do rozwiązywania dylematów i przezwyciężania zagrożeń i zapobiegania ich destrukcyjnym skutkom dla dobra człowieka i osobowej wartości w duchu słów św. Jana Pawła II, którego personalistyczna wizja etyczna stanowiła podstawowy punkt odniesienia naszych analiz. „Nie lękajcie się nowych technologii! One są ‘pośród podziwu godnych wynalazków’ (…) które Bóg oddał do naszej dyspozycji, aby odkrywać, uży-

wać, zapoznawać z prawdą, także z prawdą o naszej godności i o naszym przeznaczeniu (…)" (Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, 2005).

BIBLIOGRAFIA

1. LITERATURA ŹRÓDŁOWA

A. POZYCJE DRUKOWANE

1. Adamski A. (red.), *Prawne aspekty nadużyć popełnianych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii przetwarzania informacji: materiały z międzynarodowej konferencji naukowej*, Poznań 20-22.04.1994. Towarzystwo Naukowe Organizacji i Kierownictwa „Dom Organizatora", Toruń 1994, s. 169 i n.
2. Adamski A., *Cyberterroryzm*, [w:] Materiały z Konferencji na temat terroryzmu 11.04.2002, Wydział Prawa UMK, Toruń 2002;
3. Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2012, s. 40.
4. Adamski A., *Przestępczość w cyberprzestrzeni. Prawne środki przeciwdziałania zjawisku w Polsce na tle projektu konwencji Rady Europy*, TNOiK, Toruń 2001, s. 33.
5. Aftab P., *Internet a dzieci. Uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, przeł. B. Nicewicz, Wydawnictwo Prószyński i S-ka, Warszawa 2003, s. 147.
6. Apel K. O., *Uniwersalistyczna etyka współodpowiedzialności*, „Etyka", 1996, nr 29, s. 11 n; K. O. Apel, *Komunikacja a etyka: perspektywa transcendentalno-pragmatyczna*, [w:] *Komunikacja, rozumienie, dialog*, B. Andrzejewski (red.),Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1990, s. 83-93.
7. Arystoteles, *Etyka nikomachejska*, V, 5, 1134 a l.
8. Bauer Z., *Konwergencja*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa, Bielsko-Biała 2007, s. 59.
9. Barak A., Suler J., *Reflections on the Psychology and Social Science of cyberspac*e, [w:] *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, applications*, A. Barak (red.), Cambridge 2008, s. 1-12.
10. Bartnik Cz. S., *Osoba ludzka. Jej wymiar społeczny i transcendentny*, „Ethos" 2005, nr (1) 9-70, s. 48.
11. Bartnik Cz., *Personalizm*, Lublin 1995, s. 33.
12. Bednarek J., (red.), *Zagrożenia cyberprzestrzeni kompleksowy program dla pracowników służb społecznych*, Wyższa Szkoła Pedagogiczna TWP, Warszawa 2013, s. 55.
13. Bednarek J., *Edukacyjne aspekty manipulacji w cyberprzestrzeni*, [w:] *Manipulacja-media-edukacja*, B. Siemieniecki (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2007, s. 365.

14. Bednarek J., *Zagrożenia w cyberprzestrzeni,* [w:] *Patologie społeczne,* M. Jędrzejko (red.), WSH, Pułtusk 2006, s. 84-85.
15. Benedykt XVI, *Deus caritas est,* Encyklika, „L'Osservatore Romano" 2006, nr 3 (281), s. 16.
16. Benedykt XVI, *Dzieci i środki komunikowania: wyzwanie do wychowania,* Orędzie na XLI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2007, „L'Osservatore Romano" 2007, nr 3 (291), s. 5-7.
17. Bis D., *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?,* [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 354-355.
18. Bolter J. D., *Człowiek Turinga,* PIW, Warszawa 1990.
19. Bomba R., *Antropologia cyberprzestrzeni*, [w:] „Kultura Współczesna" 2007, nr 1 (51), s. 122.
20. Bógdoł-Brzezińska A., *Cyberterroryzm i problemy bezpieczeństwa informacyjnego we współczesnym świecie,* Oficyna wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2007.
21. Brandt R. B., *Etyka. Zagadnienia etyki normatywnej i metaetyki,* PWN, Warszawa 1996.
22. Budrea G., Coiffet P., *Virtual Reality Technology*, Tom 1, John Wiley & Sons, New York 2003, s. 3.
23. Castells M., *Społeczeństwo sieci*, przekł. zbiorowy, PWN, Warszawa 2008.
24. Chudy W., *Esej o społeczeństwie i kłamstwie,* t. 1, *Społeczeństwo zakłamane,* Oficyna Naukowa, Warszawa 2007, s. 352.
25. Crosby J. F., *Dialektyka autonomii i teonomii w osobie ludzkiej*, „Ethos" 1991, nr 15-16, s. 49.
26. Cudowska A., *Pedagogika i edukacja w okresie późnej nowoczesności,* [w:] *Pedagogika wobec wyzwań współczesności. Humanistyczny wymiar kapitału ludzkiego,* M. Sobecki (red.), Wyższa Szkoła Zarządzania i Przedsiębiorczości, Łomża 2010, s. 26-27.
27. Czajkowski J., *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, Rzym 1983, s. 125.
28. Czarnecki P., *Dylematy etyczne współczesności*, Difin, Warszawa 2008, s. 16.
29. Czuba K., *Katolickie podstawy etyki dziennikarskiej*, Wydawnictwo WSKSiM, Toruń, 2007, s. 107.
30. De Kerckhove D., *Connected Inteligence: The Arrival of the Web Society,* Toronto 1997, s. 160.
31. Dodge M., Kitchin R., *Mapping Cyberspace,* Routledge 2001, s. 1.
32. Drążkowska B., *Wykorzystanie komputera w edukacji chrześcijańskiej: możliwości* i *zagrożenia,* „Pedagogia Christiana" 2001, nr l (7), s. 23-34.
33. Drożdż M., *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy,* [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 28.
34. Drożdż M., *Człowiek jako źródło komunikacji,* [w:] *Człowiek między losem a wyborem,* M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2006, s. 96.

35. Drożdż M., *Etyczne aspekty mediów integralną częścią nauk o mediach*, [w:] „Studia medioznawcze" 2013, nr 4 (55), s. 11.

36. Drożdż M., *Etyczne orientacje w mediosferze*, Biblos, Tarnów 2006, s. 183-184.

37. Drożdż M., *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 31-32.

38. Drożdż M., *Media w przestrzeni odpowiedzialności za rodzinę*, [w:] *Rodzina. Bezcenny dar i zadanie*, E. Osewska, J. Stala (red.), Radom 2006, s. 771.

39. Drożdż M., *Media* w *służbie rodziny*, [w:] *W kręgu rodziny. Refleksje praktyków*, E. Osewska, J. Stala (red.), Poznań 2003, s. 40-47.

40. Drożdż M., *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji*, [w:] *com.munikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośny, A. Wagner (red.), Nomos, Kraków 2010, s. 28-29.

41. Drożdż M., *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 467.

42. Drożdż M., *Relewancja wymiaru etycznego w mediosferze*, [w:] *Media światem człowieka*, M. Drożdż, I. S. Fiut, Wydawnictwo Jedność, Kraków – Kielce, s. 181.

43. Drożdż M., *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej, Kraków 2006, s. 165.

44. Drożdż M., *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s.

45. Drożdż M., *Wydobyć dobro z medialnego cienia*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 20.

46. Dziamski S., *Racjonalność jako kategoria aksjologiczna*, [w:] *Rozprawy z etyki*, J. Pawlak (red.), Wydawnictwo UMK, Toruń 1999, s. 163.

47. Dziekański S., *Wychowanie ekologiczne w perspektywie personalistycznej*, „Studia Ecologiae et Bioethicae", 2003, nr 1, s. 445-456.

48. Dziekoński S., *Rozwój wychowawczej myśli Kościoła na przestrzeni ostatnich wieków*, PWN, Warszawa 2004, s. 47-56.

49. Filek J., *Filozofia jako etyka*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2001, s. 80.

50. Filek J., *Filozofia odpowiedzialności XX wieku*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2003, s. 17.

51. Fisher J., *Postmodernistyczny raj. Dante, cyberpunk i technozofia cyberprzestrzeni*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, A. Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2001, s. 233-235.

52. Forycki R., *Antropologia w ujęciu Kardynała Karola Wojtyły*, (na podstawie książki K. Wojtyła, *Osoba i czyn*), „Analecta Cracoviensia", (1973-1974), nr 5-6, s. 117-124.

53. Fukuyama F., *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2003, s. 11-12.

54. Fukuyama F., *Wielki wstrząs*, *Natura ludzka a odbudowa porządku społecznego*, przeł. H. Komorowska, K. Dorosz, Bertelsmen, Media Sp. z o.o., Warszawa 2000, s. 14.

55. Furmanek W., *Wartości a język multimedialny*, [w:] *Nowoczesne media w kulturze, nauce, i oświacie*, W. Strykowski, A. Zając (red.), Wydawnictwo TOW, Tarnów 1997, s. 30.

56. Gacka B., *Prezentacja personalizmu*, [w:] „Personalizm*"* 2001, nr 1, s. 160.

57. Galarowicz J., *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2000, s. 255.

58. Galarowicz J., *Powołanie do odpowiedzialności. Elementarz etyczny*, Znak, Kraków 1993, s. 15.

59. Galimberti C., Riva G., *Aktorzy, artefakty i procesy Szkic społecznej psychologii cyberprzestrzeni*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, W. J. Paluchowski, (red.), przeł. A. Krawulska-Ptaszyńska, PWN, Warszawa 2009, s. 47.

60. Gibson W., *Burning Chrome*, przeł. P. W. Cholewa, New York, 1986, s. 4.

61. Gibson W., *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, Zysk i S-ka, Warszawa 2001, s. 7.

62. Goban-Klas T., *Media i medioznawstwo*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo szkolne PWN, Warszawa Bielsko-Biała 2007, s. 18.

63. Goban-Klas T., *Media* i *komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji, internetu*, PWN, Warszawa 1999, s. 52-77.

64. Goban-Klas T., Sienkiewicz P., *Społeczeństwo informacyjne: Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999, s. 49.

65. Gromkowska A., *Tożsamość w cyberprzestrzeni – (rekonstrukcje i (re)prezentacje*, [w:] „Kultura Współczesna", 1999, nr 3(21), s. 36-49.

66. Guidi S., *Filozofia odpowiedzialności*, „Społeczeństwo" 2003, nr 3/4, s. 32-39.

67. Heim M., *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford, New York 1993, s. 150.

68. Herbut J., *Ideologia*, [w:] *Leksykon filozofii klasycznej*, J. Herbut (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 1997, s. 288 – 289.

69. Hetmański M., *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, t. II, S. Symotiuk, G. Nowak (red.), Lublin 1999, s. 154.

70. Huk T., *Media w wychowaniu, dydaktyce oraz zarzadzaniu informacją edukacyjną szkoły*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2011, s. 7.

71. Ingarden R., *Książeczka o człowieku,* Wydawnictwo Literackie, Kraków 1987, s. 73-96.

72. Ingarden R., *Wykłady z etyki*, PWN, Warszawa 1989, s. 166-167.

73. *Internet*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Uniwersitas, Kraków 2006, s. 84.

74. Jan Paweł II *Redemptoris missio*, nr 37, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1996, s. 428.

75. *Jan Paweł II we Francji i w siedzibie UNESCO*, Warszawa 1984, [w:] *Prawda zawsze zwycięży*, B. Lecomte, Warszawa 1997, s. 202.

76. Jan Paweł II, *Centesimus annus*, nr 47, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1996, s. 515-516.

77. Jan Paweł II, *Evangelium Vitae*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2011, nr 19.

78. Jan Paweł II, *Fides et ratio*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 1081.

79. Jan Paweł II, *Internet nowym forum dla głoszenia Ewangelii,* [w:] *Orędzia papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967-2002*, M. Lis (red.), Edycja św. Pawła, Częstochowa 2002, s. 242-243.

80. Jan Paweł II, *Kościół jest naszym wielkim wspólnym dobrem. Spotkanie z przedstawicielami polskiego laikatu w konkatedrze św. Jakuba,* Olsztyn, 6 czerwca 1991, „L'Osservatore Romano" 1001, nr 5, s. 64.

81. Jan Paweł II, *Mężczyzną i niewiastą stworzył ich…*, tom I, „Chrystus odwołuje się do początku", Wydawnictwo KUL, Lublin 1981.

82. Jan Paweł II, *Od was zależy jutrzejszy dzień, Do młodzieży na Skałce, 8 czerwca 1979, Tekst przygotowany*, [w:] *Jan Paweł II na ziemi polskiej*, Watykan 1979, s. 231-235.

83. Jan Paweł II, *Program dla Kościoła* w *Polsce. Jan Paweł II do polskich biskupów. Wizyta Ad limina*, Znak, Kraków 1998, s. 52.

84. Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata nauki*, Lublin 9 czerwca 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, Jan Paweł II, Wydawnictwo Znak, Kraków 2005, s. 395.

85. Jan Paweł II, *Redemptor hominis*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 57-58.

86. Jan Paweł II, *Rodzina wobec środków społecznego przekazu*, [w:] *Orędzia Ojca Świętego Jana Pawła II*, t. I, Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1998, s. 210.

87. Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, nr 51, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II,* Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 763.

88. Jan Paweł II, *W imię przyszłości kultury, przemówienie w UNESCO, Paryż 2 VI 1980, nr 12*, [w:] *Poznać człowieka w Chrystusie. Jan Paweł II o godności ludzkiej*, J. Kowalski (red.), Księgarnia św. Jacka, Częstochowa 1983.

89. Jan Paweł II, *Wymiar społeczny jest racją bytu nowoczesnego dziennikarstwa*, „L'Osservatore Romano" 1984, nr 1-2, s. 9. Por. M. Iłowiecki, *Uwagi o etyce dziennikarzy*, Wydawnictwo Fronda, Warszawa 1991, s. 54.

90. Jan Paweł II, *Zapewnijcie dzieciom przyszłość w pokoju*, [w:] *Orędzia Ojca Świętego Jana Pawła II*, t. I., Wydawnictwo św. Stanisława, Kraków 1998, s. 150.

91. Jefferis D., *Cyberspace: Virtual Reality and the World Wide Web,* Crabtree Publishing, Canada 1999, s. 7.

92. Jęczeń J., *Media w rodzinie,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2008, s. 11.

93. Jędrzejko M., *Narkotyki w Internecie – nowe zjawisko, nowy problem społeczny i wychowawczy,* [w:] *Oblicza Internetu. Opus Universale. Kulturowe, edukacyjne i technologiczne przestrzenie Internetu*, M. Sokołowski (red.), Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa, Elbląg 2008, s. 173.

94. Johnson D. G., *Computer Ethics*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1994, s. 37-57.

95. Jonas H., *Zasada odpowiedzialności. Etyka dla cywilizacji technologicznej,* przeł. M. Klimowicz, Wydawnictwo Platan, Kraków 1996, s. 167.

96. Jonscher Ch., *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przeł. J. Niedzielski. Muza, Warszawa 2001, s. 110.

97. Jurczyk B., *Wolność – sumienie – prawda w świetle encykliki Veritatis splendor. Krytyczna ocena koncepcji „kreatywnego" sumienia,* [w:] *Nie lękać się prawdy. Encyklika Veritatis splendor*, P. Morciniec (red.), Wydawnictwo i Drukarnia Świętego Krzyża, Opole 1994, s. 54.

98. Juszczyk S., *Cele i zadania technologii informacyjnej i edukacji medialnej*, [w:] *Pedagogika medialna. Podręcznik akademicki 2*, B. Siemieniecki (red.), PWN, Warszawa 2007, s. 27.

99. Juszczyk S., *Człowiek w świecie elektronicznych mediów – szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000, s. 95 n.; J. Kwiek, *Faktyczne i wyimaginowane zagrożenia wynikające ze stosowania mediów*, [w:] *Media i edukacja*, J. Kwitek, Wydawnictwo UWM, Olsztyn 1997, s. 89-101.

100. Kaku M., *Wizje*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010, s. 28.

101. Kampka F., *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj,* W. Zuziak, (red.), Wydawnictwo Naukowe PAT, Kraków 2001, s. 8.

102. Kisielnicki J., *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, [w:] *Cyberterroryzm nowe wyzwania XXI wieku* J. Kisielnicki (red.), WSI-ZiA, Warszawa 2009, s. 17-28;

103. Katechizm Kościoła Katolickiego nr 2496.

104. Katechizm Kościoła Katolickiego nr 1913.

105. Katechizm Kościoła Katolickiego nr 1914.

106. Klementowicz M., *Edukacyjne zadania mediów w świetle wypowiedzi Benedykta XVI*, [w:] *Media w edukacji, obszar lokalności – różnorodność współczesności*, A. Roguska (red.), Elipsa, Siedlce 2013, s. 260.

107. Klimczewska M., *Wirtual w życiu codziennym*, [w:] *Wirtual czy nowy wspaniały świat*, Wydawnictwo Scholar, Warszawa 2010, s. 208.

108. Kluszczyński R., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów,* Rabid, Kraków 2002, s. 96.

109. Koczy S., *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji*, [w:] *Cyberświat –możliwości i zagrożenia*, A. Andrzejewska, J. Bednarek, Wydawnictwo Akademickie „Żak", Warszawa 2009, s. 117.

110. Kołodziejczyk K., *Etyka społeczna Karola Wojtyły*, Toruń, s. 9.

111. *Komputer*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Uniwersitas, Kraków 2006, s. 98.

112. Konarzewski K., *O wychowaniu w szkole*, [w:] *Sztuka nauczania, t III*, K. Konarzewski, K. Kruszewski (red.), PWN, Warszawa 1992, s. 307-308.

113. Konferencja Episkopatu Polski, *W trosce o człowieka i dobro wspólne*, Biblos, Tarnów 2012.

114. Kotyśko M., Izdebski P., Michalak M., Andryszak P., Pluto-Prądzyńska A., *Nadmierne korzystanie z sieci społecznościowych*, [w:] „Alkoholizm i Narkomania" 2014, Tom 27, nr 2, s. 185.

115. Kowalczyk S., *Idea sprawiedliwości społecznej a myśl chrześcijańska*, Wydawnictwa KUL, Lublin 1998, s. 115.

116. Kowalczyk S., *Zarys filozofii człowieka*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 1990, s. 19.

117. Krajewski K., *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, A. Szubra (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2009, s. 53.

118. Krajewski K., *Wstęp*, [w:] *Racjonalność w etyce – normatywna moc prawdy*, K. Krajewski (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2007, s. 5.

119. Krajewski M., *O starym i nowym typie symulowania realności*, [w:] *Człowiek miedzy rzeczywistością realną a wirtualną*, M. Krajewski (red.), Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 77.

120. Królikowska A., *Pomocna dłoń w cyberprzestrzeni. Poszukiwanie pomocy i formy jej udzielania w Internecie*, [w:] *Społeczna przestrzeń Internetu*, D. Batorski, M. Marody, A. Nowak, (red.), Academica, Warszawa 2006, s. 167.

121. Krzysztofek K., *Społeczeństwo informacyjne i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, L. W. Zacher (red.), Fundacja Edukacyjna Transformacje, Warszawa 1997, s. 58.

122. Krzysztofek K., *Wirtualna reterytorializacja, czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, J. Kurczewska (red.), Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2008, s. 393.

123. Kukołowicz T., *„Osoba i czyn" Karola Wojtyły podstawa programu wychowania osoby*, [w:] *Teorie wychowania. Wybrane zagadnienia*, T. Kukołowicz (red.), Oficyna Wydawnicza Fundacji Uniwersyteckiej, Stalowa Wola 1997, s. 66.

124. Kulpaczyński S., *Samowychowanie*, „Seminare" 1979, nr 4, s. 197.

125. Kunowski S., *Podstawy współczesnej pedagogiki*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 1996, s. 22.

126. Kurzweil K., *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. S. Iradowski, „Gazeta Wyborcza", 01.01.2001, s. 8.

127. Latawiec A., *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepas (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009, s. 52.

128. Lepa A., *Media a postawy*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 2001, s. 108-131.

129. Lepa A., *Pedagogika mass mediów*, Wydawnictwo Archidiecezjalne, Łódź 2003, s. 25,

130. Lesch W., *„Cyberword"- Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes – und Sozialwissenschaften „Informationsgesellschaft – Geschichten und Wirklichkeit"*, Gerzensee, Schweiz, 16 – 21. März SAGW-kolloquium 2003, s. 3.

131. Lesch W., *„Cyberword"-Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes – und Sozialwissenschaften „Informationsgesellschaft – Geschichten und Wirklichkeit"*, Gerzensee, Schweiz, 16-21. März, SAGW-kolloquium 2003, s. 7.

132. Limanówka A., *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, PWSZ, Elbląg 2007, s. 230.

133. Limanówka A., *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, art. cyt., s. 234-235.

134. Lipiec J., *Świat wartości. Wprowadzenie do aksjologii*, Wydawnictwo Fall, Kraków 2001, s. 203.

135. Loska K., *Człowiek i maszyna, czyli ciało technologiczne, w epoce nowych mediów*, „Kultura Współczesna" 2000, nr 1 – 2 (23-24), s. 153.

136. Łęcicki G., *Edukacja medialna jako istotna cecha nowoczesnego społeczeństwa*, „Kultura – Media – Teologia", 2010 nr 3 (3), s. 71.

137. Majka J., *Filozofia społeczna,* Ośrodek Dokumentacji i Studiów Społecznych, Warszawa 1982, s. 173.

138. Mazurek F. J., *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 81.

139. McLuhan M., *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka,* Wydawnictwa Naukowo-Techniczne, Warszawa 2004, s. 367-382.

140. Miczka T., *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, M. Grochowski (red.), Energia, Warszawa 1997, s. 18-39.

141. Miczka–Pajestka M., *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, Wydawnictwo ATH, Bielsko-Biała 2005, s. 91.

142. Mielec B., *Godność osoby ludzkiej*, [w:] *Chrześcijanin wobec zagadnień społecznych*, P. Andryszczak, (red.), Wydawnictwo Św. Stanisława Archidiecezji Krakowskiej, Kraków 2002, s. 18.

143. Mikos L., *Zur Popularität von Cyberspace*, [w:] *Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten. Hrsg,* M. Faßler, W. R. Halbach, München 1994, s. 189.

144. Mitek E., *Pedagogika dla teologów*, Oficyna wydawnicza „Signum", Wrocław 2002, s. 162.

145. Moor J. H., *Czym jest etyka komputerowa?*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, A. Kocikowski, Górniak-Kocikowska K., Bynum T. (red.), MRS, Poznań 2001, s. 51.

146. Morbitzer J., *Od motyki do komputera, czyli droga do społeczeństwa informacyjnego*, „Konspekt", 2001, nr 8, s. 42.

147. Mudyń K., *Technoświadomość o zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, [w:] *Człowiek wobec zmiany*, D. Kubacka-Jasiecka (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2002, s. 149.

148. Murdock G., Golding P., *Cyfrowe możliwości a realia rynku: sprzeczności konwergencji,* [w:] *Media, kultura i ekonomia. Krytyczne pytania. Antologia tekstów*, G. Murdock, przeł. M. Łuczak, Wrocław 2010, s. 107.

149. Mycek S., *Etyka jako odpowiedzialność. Zarys możliwości i konieczności spotkania rozumu i wiary*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 2006, s. 103-104.

150. Nowak M., *Wychowanie w personalizmie*, „Chrześcijanin w Świecie" 1993, nr 195, z. 4, s. 59.

151. Obuchowski K., *Uwagi o powiązaniach osobowości z techniką*, [w:] *Etyka i technika w poszukiwaniu ludzkiej doskonałości*, B. Chyrowicz (red.), Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2004, s 63-84.

152. Ogonowska A., *Edukacja medialna. Klucz do rozumienia społecznej rzeczywistości*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2003, s. 29.

153. Olejnik S., *W odpowiedzi na dar i powołanie Boże,* Akademia Teologii Katolickiej, Warszawa 1979, s. 128-129; S. Rosik, *Wezwania i wybory moralne, refleksje teologiczno-moralne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1992, s. 412-418.

154. Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Universitas, Kraków 2006, s. 75.

155. Ostrowska U., *Aksjologiczne podstawy wychowania*, [w:] *Pedagogika. Podstawy nauk o wychowaniu*, t. I, B. Śliwerski (red.), Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2006, s. 401.

156. Palka S., *Dziedzina i pogranicza poznania naukowego oraz badań w pedagogice*, [w:] *Konceptualizacje przedmiotu badań pedagogiki*, K. Rubacza, (red.), Oficyna Wydawnicza „Impuls", Kraków 2008, s. 180.

157. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w reklamie*, Watykan 1997, nr 15.

158. Parsell M., *Pernicious virtual communities: Identity, polarization and the Web 2.0*, "Ethics and Information Technology" 2008, nr 10, s. 46.

159. Paweł VI, *Komunikacja społeczna w służbie prawdy*, [w:] *Orędzia Papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967-2002*, M. Lis (red.), Częstochowa 2002, s. 41.

160. Perelman Ch., O *sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1959, s. 21-30,

161. Pesoviitz D., *Zmysłowa cyberprzestrzeń*, [w:] „Świat Nauki", grudzień 1999, s. 68.

162. Piechowiak M., *Tomasz z Akwinu-Immanuel Kant: dwa typy ugruntowania godności człowieka*, [w:] *Byt i sens, Księga pamiątkowa VII Polskiego zjazdu filozoficznego*, R i J. Ziemiańscy (red.), Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2005, s. 223.

163. Piwowarski W., *Społeczne nauczanie Ojca Świętego Jana Pawła II,* [w:] *Laborem exercens. Tekst i komentarze,* Jan Paweł II, Lublin 1986, s. 140-141.

164. Platon, *Państwo*, l, 6, 332 a.

165. Postman N., *Technopol. Tryumf techniki nad kulturą*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1992, s. 78.

166. Rawls J., *Teoria sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1994, s. 87.

167. Rheingold H., *Virtual Reality*, Simon & Schuster, University of Michigan 1992.

168. Rivers W. L., Mathews C., *Etyka środków przekazu,* PWN, Warszawa 1995, s. 265-306.

169. Robins K., *Cyberspace and the World We Live In*, [w:] *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodimeru,* M. Featherstone, M. Burrows (red.), London – Thousand Oaks –New Delhi 1995, s. 135.

170. Rogerson S., Bynum T. W., *Cyberspace: The Ethical Frontier*, [w:] *Times Higher Education Supplement*, The London Times, 09.06.1995.

171. Roller S., *Cele wychowania – tworzenie i odradzanie*, [w:] *Bliskie i dalekie cele wychowania*, I. Wojnar (red.), PWN, Warszawa 1988, s. 392-395.

172. Rosik S., *Sumienie jako wyznacznik osobowego rozwoju człowieka*, „Roczniki Filozoficzne KUL" 1980, z. 2, s. 106-114.

173. Rushkoff D., *Cyberia. Życie w okopach hiperprzestrzenni*, PWN, Warszawa 2008, s. 49.

174. Sadurski W., *Teoria sprawiedliwości. Podstawowe zagadnienia,* PWN, Warszawa 1988.

175. Seifert J., *Sumienie – poznanie – prawda*, „Ethos" 1991, nr 15-16, s. 48.

176. Siemieniuk N., *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, A. F. Bocian (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2010, s. 138.

177. Simon Y. R., *General Theory of Autority*, Notre Dame 1962, s. 4.

178. Sinha I., *Nomatlzi cyberprzestrzeni*, przeł. T. Misiorek, Helion, Gliwice 2004.

179. Sitarski P., *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata*?, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, M. Hopfinger (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005, s. 391-404.

180. Sitarski P., *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, E. Wilk, J. Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2008, s. 260.

181. Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model Komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

182. Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002, s. 42.

183. Siuda P., *Religia a Internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

184. Skorowski H., *Moralność społeczna. Wybrane zagadnienia z etyki społecznej, gospodarczej i politycznej*, Wydawnictwo Salezjańskie, Warszawa 1996.

185. Skorowski H., *Wolność a środki społecznego przekazu,* [w:] *Religia a mass media*, W. Zdaniewicz (red.), Wydawnictwo Apostolicum, Ząbki 1997, s. 42-55.

186. Sokołowski M. (red.), *Definiowanie McLuhana media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, ALGRAF, Olsztyn 2006.

187. Sokołowski M., *Ewangelizacja w cyberprzestrzeni, Kościół katolicki w erze Internetu*, [w:] *Kompetencje medialne społeczeństwa wiedzy*, W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), Wydawnictwo eMpi2, Poznań 2004, s. 134-135.

188. *Solidarni. Wolni przez prawdę*, (od redakcji), „Ethos", Lublin, 11-12 (1990, nr 11-12, s. 7.

189. Sosińska-Kalata B., *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, M. Kocójowa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 139.

190. Spinello R., *CyberEthics, Moralisty and Law In Cyberspace*, New York 2000, s. 45.

191. Stróżewski W., *Mała fenomenologia autorytetu*, „Ethos" 1997, nr 37, s. 32-33.

192. Stróżewski W., *Tak – tak, nie – nie. Kilka uwag o prawdzie*, „Ethos" 1988, nr 2-3, s. 29.

193. Styczeń T., *ABC etyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1981, s. 27.

194. Styczeń T., *Solidarność wyzwala*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1993, s. 30.

195. Szostek A., *Wokół godności, prawdy i miłości. Rozważania etyczne,* Wydawnictwo KUL, Lublin 1998.

196. Szudra A., *Pedagogika godności*, „Ethos" 2007, nr 3-4, s. 121.

197. Szwed-Kasperek M., *Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 2005.

198. Ślipko T., *Sprawiedliwość w świetle etyki*, [w:] „Forum Philosophicum", Ignatianum, Kraków 1998, t. 3, s. 33-52.

199. Toffler A., *Budowa nowej cywilizacji. Polityka trzeciej fali*, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1985.

200. Tylor Ch., *Etyka autentyczności*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2002.

201. Ulfik–Jaworska I., *Cyberprzemoc, czy cybermobbing? Kontrowersje terminologiczne i charakterystyka zjawisk*, [w:] *Psychologiczne konteksty Internetu*, B. Szmigielska (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków 2009, s. 197.

202. Valadier P., *Pochwała sumienia*, PWN, Warszawa 1994, s. 190.

203. Wadowski J., *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012, s. 73.

204. Węcławski T., *Rzeczywistość wirtualna. Pytania teologiczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Poznańskiego, Poznań 2003, s. 7.

205. Wilkoszewska K., *Wprowadzenie*, [w:] *Estetyka wirtualności*, M. Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2005, s. 8.

206. Williams B., *Moralność. Wprowadzenie do etyki*, PWN, Warszawa 2000.

207. Wojtyła K., *Elementarz etyczny*, Lublin 1983, s. 11.

208. Wojtyła K., *Miłość i odpowiedzialność*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 42-43.

209. Wojtyła K., *O kierowniczej lub służebnej roli rozumu w etyce*, [w:] „Roczniki Filozoficzne KUL", 1958, t. VI, z. 2, s. 31.

210. Wojtyła K., *Ocena możliwości zbudowania etyki chrześcijańskiej przy założeniach systemu Maksa Schelera*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1959, s. 77-78.

211. Wojtyła K., *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 199.

212. Wojtyła K., *Osoba i czyn*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 16.

213. Wojtyła K., *Osoba, podmiot, wspólnota*, [w:] *Osoba i czyn i inne studia antropologiczne*, T. Styczeń (red.), Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego KUL, Kraków 1985, s. 135.

214. Wojtyła K., *Osoba: podmiot i wspólnota*, [w:] *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, t. 4 serii „Człowiek i moralność", Wydawnictwo KUL, Lublin 2000.

215. Wojtyła K., *Osoba: podmiot i wspólnota*, „Roczniki Filozoficzne KUL", z. 2, Lublin 1976, s. 18.

216. Wojtyła K., *Znak sprzeciwu*, Znak, Kraków 1995, s. 148.

217. Wójtowicz R., *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, „Sofia. Pismo filozofów krajów słowiańskich" 2003, nr 3, s. 185-201.

218. Zacher L.W., *Gry o przyszłe światy*, PAN, Warszawa 2006, s. 115.

219. Zasępa T., *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Wydawnictwo św. Pawła, Częstochowa 2003, s. 11-12.

220. Zwoliński A. (red.), *Encyklopedia nauczania społecznego Jana Pawia II,* Polwen 2003.

221. Zychowicz P., *Wirtualna trzecia wojna światowa*, „Rzeczpospolita", 5 września 2007 r.

B. NETOGRAFIA

222. Crews K. D, *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/crews/index.html, [08.03.2012].

223. *„Gender" – nowa, niebezpieczna ideologia, Z. Dale O'Leary – amerykańską specjalistką od ideologii „gender" – rozmawia W. Rędzioch,* (online), http://www.niedziela.pl/artykul/78160/nd/%E2%80%9EGender%E2%80%9D--nowa-niebezpieczna, [14.08.2013].

224. Andrzejewska A., Bednarek J., *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Aspekty wychowawcze i zdrowotne. Materiały szkoleniowe dla nauczycieli i pedagogów,* (online), http://chronmymlodosc.pl/wp-content/uploads/2015/12/Materia%C5%82y-dydaktyczne-kadra-pedagogiczna.pdf, [06.08.2013].

225. *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, (online), http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc_147937.pdf. [14.05.2013].

226. Aoki K., *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/aoki/index.html, [08.03.2012].

227. Aouil B., *Przestrzeń wirtualna w procesie wspomagania rozwoju i życia człowieka*, (online), http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=107, [18.03.2012].

228. Aoyama S., *Introduction a la Cyber Antropología*, (online), http://es-es.facebook.com/notes/mun2nikkei/cap%C3%ADtulo-ii-introducci%C3%B3n-a-la-cyber-antropolog%C3%ADa/103499646405189, [26.02.2012].

229. *ASC*, (online), http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm, [12.01.2012].

230. Auleytner A., Pakuła J., *Po kontrowersyjnym TRIPS nadchodzi ACTA*, (online), http://blog.dzp.pl/ip/skad-ta-acta/. [19.05.2013].

231. Badanie CBOS *Aktualne problemy i wydarzenia z kwietnia 2010 roku*, (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_079_10.PDF, [17.09.2013].

232. Barczewski M., Sykuna S., *ACTA – geneza i podstawowe problemy*, (online), http://www.lex.pl/c/document_library/get_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8dee6478b&groupId=2221015, [19.05.2013].

233. Bartow A., *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/bartow/index.html, [08.03.2012].

234. Bednarek J., Andrzejewska A., *Infoholizm*, http://www.zs69.x.pl/d/cyberprzemoc/INFOHOLIZM.pdf, s. 1, [06.08.2013].

235. Benedykt XVI, *Kapłan i duszpasterstwo w cyfrowym świecie: nowe media w służbie Słowa*, Orędzie na XLIV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2010, nr 4, (online), http://paulus.org.pl/display,225.html, [12.12.2014].

236. Benedykt XVI, *Nowe technologie nowe relacje, Promowanie kultury poszanowania, dialogu i przyjaźni,* Orędzie na XLIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2009, nr 5, (online), http://www.paulus.org.pl/display,224.html, [12.12.2014].

237. Benedykt XVI, *Prawda, przepowiadanie i autentyczność życia w erze cyfrowej*, Orędzie na XLV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2011, (online), http://paulus.org.pl/display,225.html, [12.12.2014].

238. Benedykt XVI, *Środki przekazu: sieć komunikacji, jedności i współpracy*, Orędzie na XL Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2006, nr 2, (online), http://paulus.org.pl/display,227.html, [12.12.2014].

239. Benedykt XVI, *Środki społecznego przekazu na rozdrożu między gwiazdorstwem a służbą. Szukać prawdy, by się nią dzielić,* Orędzie na XLII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2008, nr 2, (online), http://www.paulus.org.pl/225,42-sdssp-benedykt-xvi-2008, [12.12.2014].

240. Benschop A., *Peculiarities of Cyberspace. Building Blocks for an Internet Sociology*, (online), http://www.sociosite.org/intro_en.php, [06.03.2012].

241. *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w Internecie*, (online), http://psp34radom.neostrada.pl/pedagog/pdf/bezpieczny_internet.pdf, s. 5, 7-8. [01.09.2013].

242. Blak K., *Netykieta, czyli o kulturze zachowania w sieci*, (online), http://socjomania.pl/netykieta-czyli-o-kulturze-zachowania-w-sieci/, [07.05.2013].

243. Bogucki D., *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego*, wnioski z *European Innovation Scoreboard 2007*, (online), www.ukie.gov.pl [20.09.2013].

244. Bogucki D., *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego, Wnioski z* „European Innovation Scoreboard 2007", (online), www.ukie.gov.pl, [03.04.2012].

245. Bortkiewicz P., *Autonomia sumienia*, (online), http://www.przewodnik-katolicki.pl/nr/spoleczenstwo/slowniczek_pojec_etycznych_autonomia, [12.08.2014].

246. Bromski J., *Wojna o ACTA – ukryta strona*, (online), http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna_o_ACTA___ukryta_strona.html?as=1, [12.05.2013].

247. *Byty wirtualne*, (online), www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt, [14.01.2012].

248. Cabell D., *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/cabell/index.html, [08.03.2012].

249. Centelmi T., Gfifo L. G., *Wirtualny umysł: fascynująca pajęczyna Internetu*, przeł. L. Rodziewicz, Kraków 2003, s. 58-59.

250. *Chatterbot*, (online), http://www.chatbot.pl/, [15.03.2012].

251. Chmura R., W. Włodarczyk, *Netykieta i cyberjęzyk*, (online), http://www.netlaw.pl/internet/netykieta_i_cyberjezyk.html, [04.05.2013].

252. Chon M., *Wprowadzenie do cyberprzestrzeni*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/modules.html, [06.03.2012].

253. Cieciura M., *Wybrane problemy społeczne i zawodowe informatyki*, Vizja Press&IT, Warszawa 2012, s. 221-222.

254. Ciećwierz J., *Budowanie* (*w*) *cyberprzestrzeni*, (online), http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5829, [05.07.2011].

255. Cieślar A., *Infoholizm kontra realna wiedza*, (online), http://www.polskieradio.pl/10/483/Artykul/1111045,Infoholizm-kontra-realna-wiedza, [18.09.2013].

256. *Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci*, (online), http://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/554894,Co-po-ACTA-Internauci-chca-wolnosci-w-sieci, [18.05.2013].

257. *Co to jest phishing*?, (online), http://www.elementarz-internetu.pl/s/co-to-jest-phishing.html, [17.09.2013].

258. *Cybernetyka*, (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2553914/, [12.01.2012].

259. *Cyberprawo Indii*, (online), http://www.cyberlawsindia.net/, [08.03.2012].

260. *Cyberprawo*, (online), http://biznes.dlaszkoly.info/cyberprawo.htm, [08.03.2012].

261. *Cyberprzestępstwa w kodeksie karnym*, (online), http://www.itwadministracji.pl/numery/maj-2009/cyberprzestepstwa-w-kodeksie-karnym.html, [14.05.2013].

262. *Cyberprzestrzeń*, (online), http://searchsoa.techtarget.com/definition/cyberspace, [03.08.2011].

263. *Cyberprzestrzeń*, (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2553915/cyberprzestrze%C5%84, [20.02.2012].

264. *Cyberprzestrzeń*, (online), www.gimnazjum9.elblag.pl/Cyberprzestrzen.ppsx, [14.08.2013].

265. *Cyberpsychologia*, (online), http://tajniki-psychologi.gra.elk.pl/cyberpsychologia.php, [02.03.2012].

266. *Cyberpsychologia*, (online), http://www.hale.comuv.com/Info_Cyberpsychologia_Insid.html, [02.03.2012].

267. *Cyberpsychologia*, (online), http://www.psychcentral.com, [18.03.2012].

268. *Cyberpsychology*, (online), http://www.cyberpsychology.com/, [04.03.2012].

269. *Cyberspace*, (online), http://www.businessdictionary.com/definition/cyberspace.html, [20.02.2012].

270. *Cyberspace*, (online), http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberspace, [04.05.2012].

271. *Cyberstalking*, (online), http://pl.norton.com/cyberstalking/article, [10.08.2013].

272. *Cyberterroryzm*, (online), http://www.sgh.waw.pl/instytuty/ism/materialy/CYBERTERRORYZM%202007.pdf, s. 23, [12.09.2013].

273. *Cyborg as cyberbody*, (online), http://www.ekac.org/artlab23.html, [12.08.2013].

274. Dogan S. L., *Cyberspacelaw* (online), http://www.cyberspacelaw.org/dogan/index.html, [08.03.2012].

275. Doktorowicz K., *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego w polityce Unii Europejskiej*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz0-r10.pdf, [03.04.2012].

276. Domagała K., *Rodzice w pracy, dziecko w sieci, a pedofil w raju*, (online), http://www.dziennikzachodni.pl/artykul/432780,rodzice-w-pracy-dziecko-w-sieci-a-pedofil-w-raju,id,t.html, [27.08.2013].

277. *Domena*, (online), http://pl.bab.la/slownik/polski-angielski/domena, [22.02.2012].

278. Drożdż M., *Duchowość w sieci*, (online), http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/2007/01/art-18.php, [20.03.2012].

279. Drożdż M., *Internet wyzwaniem dla duchowości*, (online), http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/4-06/art-37.php, [08.09.2013].

280. Drożdż M., *Relewancja etyki mediów dla wychowania w dobie pluralizacji i globalizacji mediów*, (online), http://academicon.pl/sites/academicon.pl/files/wymiar_kulturowy_srodek01_02_drozdz_michal.pdf, [20.11.2014].

281. Duch W., *Świat Bytów Wirtualnych. Kierunki rozwoju nowoczesnych technologii*, Uniwersytet Łódzki, 24. 04. 2004 r., www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt, [09.02.2012].

282. Dziewiecki M., *Moralny wymiar ludzkiego działania: być człowiekiem to być odpowiedzialnym*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/T/TM/moralny_wymiar.html#, [18.11.2014].

283. Easton E. B., *Pierwsza Poprawka w cyberprzestrzeni*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/easton/index/html, [08.03.2012].

284. *E-prostytucja. Dziewczyny z Internetu. Ile kosztuje w Polsce seks*, (online), http://www.dane-miast.pl/site/pages/e-prostytucja-dziewczyny-z-internetu-ile-kosztuje-w-polsce-seks.html, [28.07.2013].

285. Escobar A., *Welcome to Cyberia. Notes on the Antropology of Cyberculture*, "Current Anthropology", 1994, 35, pp. 211-231, [za:] *Riflessioni sulla Cyberantropologia*, M. Montemurro, (online), http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02_riflessioni.html, [27.02.2012].

286. *Etyczny haker*, (online), http://helionica.pl/index.phplEtyczny_haker, [12.05.2013]. „Haker oznacza programistę, który zgodnie z prawem i na zamówienie firmy włamuje się do systemów komputerowych, aby odkryć ich potencjalne słabości, by można było je usunąć".

287. Fahrenkrug D. T., *Cyberspace Defined*, (online), http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace_defined_wrightstuff_17may07.htm, [22.02.2012].

288. Feigenbaum E., [za:] *Sztuczna inteligencja*, P. Wójcik, (online), http://www.sztuczna.friko.pl/index.php?go=4, [15.03.2012].

289. Filipowski O., *Analiza ekonomiczna efektów monopolistycznych w Cyberprzestrzeni*, http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/anal_ekonom.pdf, [21.09.2013].

290. Fischer M. D., Zeitlyn D., *Visual anthropology in the digital mirror: Computer-assisted visual anthropology*, (online), http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers_nggwun.html, [25.02.2012].

291. Gajda J., *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10_Gajda_2012.pdf, s. 139. [04.05.2013].

292. Gajewska G., *Czy w świecie cyborgów jest miejsce dla historii?*, (online), http://www.zbigniewleski.net/uploads/teksty_z_cyberforum/swiat%20cyborgow.html, [12.08.2013].

293. Gleason D., Friedman L., *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace*, (online), http://www.info-ethics.com/docs/Proposal-for-an-Accessible-Conception-of-Cyberspace.pdf. [10.05.2013].

294. Główny Urząd Statystyczny, *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011-2015*, (online), http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z-lat-2011-2015, [15.12.2015].

295. Gołek B., *O potrzebie samokształcenia i samowychowania młodzieży*, (online), http://pdgr.ur.krakow.pl/zasoby/98/2014_z3_a02.pdf, [10.12.2014].

296. Górniak-Kocikowska K., *Droga do etyki komputerowej*, (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/21017/Droga.do.etyki.komputerowej.html, [07.05.2013].

297. Güner F., *Virtuelle Realität*, „Die Fontäne – Online“, 2002 nr 18, (online), http://www.fontaene.de/Issue/detail/virtuelle-realitat, [06.02.2012].

298. *Haker*, (online), http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do_czytania.html, [12.05.2013].

299. *Haker*, (online), http://prawo-karne.wieszjak.pl/slownik/87737,Haker.html, [14.05.2013].

300. *Hakerzy najczęściej pracują nocą*, (online), http://gazetapraca.pl/gazetapraca/1,90439,4918323.html, [15.05.2013].

301. *Haking etyczny*, (online), http://securityawareness.pl/haking-etyczny, [14.05.2013].

302. Hesse W., *Virtualität und der Verlust der Natürlichkeit*, http://www.online.uni-marburg.de/isem/WS99_00/docs/virtual.pdf, [06.02.2012].

303. *Hipertekst*, (online), http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/immersja.htm, [09.02.2012].

304. Hołyst B., *Cyberterroryzm*, (online), www.zabezpiecznia.com.pl/ochrona-informacji/cyberterroryzm, [15.09.2013].

305. Hoser H., *Ideologia gender jest groźniejsza niż marksizm. Jedyna instytucja, która przetrwałą wszystkie reżimy i ustroje jest rodzina,* (online), http://wpolityce.pl/wydarzenia/47375-abp-hoser-ideologia-gender-jest-grozniejsza-niz-marksizm-jedyna-instytucja-ktora-przetrwala-wszystkie-rezimy-i-ustroje-jest-rodzina, [14.08.2013].

306. *How Spam Works*, (online), http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/spam.htm, [09.09.2013].

307. http://dsp-psd.pwgsc.gc.ca/Collection/Statcan/85-558-X/85-558-XlE2002001.pdf, [08.03.2012].

308. http://www.securitylab.ru/news/405326.php, [16.05.2013].

309. *Ideologia gender oddziela osobę ludzką od niej samej, od jej ciała, i od jej struktury antropologicznej*, (online), http://wpolityce.pl/wydarzenia/28572-ideologia-gender-oddziela-osobe-ludzka-od-niej-samej-od-jej-ciala-i-od-jej-struktury-antropologicznej, [22.07.2013].

310. *IEEE*, (online), http://www.ieee.org/index.html, [18.05.2013].

311. *Information society as seen by eu citizens, flash eurobarometer 241*, (online), http://civicpedia.ngo.pl/x/327343#, [17.09.2013].

312. *Internetowy klub samobójców*, (online), http://www.tvn24.pl/wiadomosci-ze-swiata,2/internetowy-klub-samobojcow,47091.html, [16.08.2013].

313. Izdebska A., *Aktywność pedofilów w Internecie*, (online), http://stoppedofilom.pl/2009/12/aktywnosc-pedofilow-w-internecie/, [12.08.2013].

314. Jabłońska J., *Zagrożenia dla dzieci i młodzieży związane z Internetem*, (online), http://www.poradnia.sosnowiec.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=87:zagroenia-dla-dzieci-i-modziey-zwizane-z-internetem&catid=2:dzia-psychologiczny&Itemid=102, [04.08.2013].

315. *Jakie są rodzaje cyberbullyingu*?, (online), http://psychologia.wieszjak.polki.pl/abc-psychologii/303559,3,Jakie-sa-rodzaje-cyberbullyingu.html, [02.09.2013].

316. Jakubowska-Malicka L., *„Sieć manipulacji" – przykłady stosowania technik wpływu w Internecie*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzenność. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), Atut, Wrocław 2009, s. 179.

317. Jan Paweł II, *Aetatis novae*, nr 12, (online), http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm, [12.12.2014].

318. Jan Paweł II, *Centesimus annus*, nr 35. (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/encykliki/centesimus_1.html, [22.09.2013].

319. Jan Paweł II, *Chcesz służyć sprawie pokoju - szanuj wolność*, Orędzie na XV Światowy Dzień Pokoju 1981, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378708.Chcesz-sluzyc-sprawie-pokoju-szanuj-wolnosc-1981, [14.10.2013].

320. Jan Paweł II, *Familiaris consortio*, nr 76, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/adhortacje/familiaris.html, [02.12.2014].

321. Jan Paweł II, *Głosić Jezusa – Drogę, Prawdę i Życie*, Orędzie na XXXI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1997, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/sdssp_24011997.html, [20.09.2013].

322. Jan Paweł II, *Homilia*, Płock, 7.06.1991, (online), http://mateusz.pl/jp99/pp/1991/, [22.08.2013].

323. Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, (online), http://www.paulus.org.pl/media.temat_papiez, 2002, [03.07.2011].

324. Jan Paweł II, *Kino nośnikiem kultur i wartości*, Orędzie na XXIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1995, nr 1, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

325. Jan Paweł II, *Odpowiedzialność za prawdę poznawaną i przekazywaną*, (online), http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana,art_31152.html, [10.10.2013].

326. Jan Paweł II, *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju*, Orędzie na XXXII

327. Jan Paweł II, *Poszanowanie sumienia każdego człowieka warunkiem pokoju*, Orędzie na XXIV Światowy Dzień Pokoju 1991, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378718.Poszanowanie-sumienia-kazdego-czlowieka-warunkiem-pokoju-1991, [13.10.2013].

328. Jan Paweł II, *Przemówienie do Papieskiej Akademii Nauk społecznych*, nr 2, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/globalizacja_27042001.html, [18.09.2013].

329. Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli Uniwersytetu Narodów Zjednoczonych w Hiroszimie,* 25.02.1981, [w:] *Etyka inżyniera*, P. Bortkiewicz, (online), www.simp.pl/gsk/doc/etyka%20inzyniera.doc, s. 7, [20.11.2014].

330. Jan Paweł II, *Rola środków społecznego przekazu wobec zadań rodziny*, Orędzie na XIV Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1980, nr 2, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

331. Jan Paweł II, *Rozwój i solidarność: dwie drogi wiodące do pokoju*, Orędzie na XX Światowy Dzień Pokoju, nr 6, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378714.Rozwoj-i-solidarnosc-dwie-drogi-wiodace-do-pokoju-1987, [12.12.2014].

332. Jan Paweł II, *Sprawiedliwość każdego człowieka źródłem pokoju dla wszystkich*, Orędzie na XXXI Światowy Dzień Pokoju 1998, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/pokoj1998_08121997.html, [13.10.2013].

333. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu pomostem pomiędzy wiarą i kulturą*, Orędzie na XVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1984, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

334. Jan Paweł II, *Środki społecznego przekazu w służbie chrześcijańskiej promocji młodzieży*, Orędzie na XIX Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1985, nr 4, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

335. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, nr 3, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/listy/szybkir_24022005.html, [12.12.2014].

336. Jan Paweł II, *Telewizja w rodzinie: kryteria właściwego wyboru programów*, Orędzie na XXVIII Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 1994, (online), http://papiez.wiara.pl/doc/378892.Oredzia-Jana-Pawla-II-na-Swiatowe-Dni-Srodkow-Spolecznego, [12.12.2014].

337. Kesan J., *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/kesan/index.html, [08.03.2012].

338. Kirwil L., *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo – część 2.* Częściowy raport z badań *EU Kids Online II* przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców, SWPS, Warszawa, (online), http://www.swps.pl/images/stories/zdjecia/eukidsonline/l_kirwil_raport_polska_eukidsonline_v3.pdf, [18.09.2013].

339. Kisielnicki J., *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, (online), http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberrteroryzm/Kisielnicki_art.pdf. s., 3, [12.09.2013].

340. Knorr A., *Digital cultures*, (online), http://www.digitalcultures.de/?page_id=34, [24.02.2012].

341. *Kobiety i mężczyźni inaczej grają w MMORPG*, (online), http://gry.newsweek.pl/kobiety-i-mezczyzni-inaczej-graja-w-mmorpg,92348,1,1.html, [14.08.2013].

342. Komenda Główna Policji, Warszawa 2008, *Wymiana doświadczeń w zakresie przestępczości,* (online), http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty_platnicze.pdf, [19.05.2013].

343. Konferencja szkoleniowa dla rodziców, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Mit czy rzeczywistość?*, (online), http://www.podstawowa6.pl/mit.pdf, [15.02.2012].

344. Konieczniak M., *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, (online), www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/konieczniak.pdf., [03.02.2012].

345. Kowalewski J., Kowalewski M., *Cyberterroryzm szczególnym zagrożeniem bezpieczeństwa państwa*, (online), www.yadda.icm.edu.pl/yadda/element/.../TTI_1-2_2014_Kowalewski.pdf, [20.12.2015].

346. Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wstęp do formułowania założeń polityki Państwa*, (online), http://kbn.icm.edu.pl/pub/info/dep/spo.html, [09.12.2014].

347. Kroska A., *Gender Ideology and Gender Role Ideology*, (online), http://www.blackwellreference.com/public/tocnode?id=g9781405124331_yr2012_chunk_g978140512433113_ss1-19, [11.08.2013].

348. KRRiT, *Informacja o podstawowych problemach radiofonii i telewizji w 2011 roku,* Warszawa 2012, (online),

http://www.krrit.gov.pl/Data/Files/_public/Portals/0/sprawozdania/spr2012/informacja_krrit_03_2012.pdf, [18.09.2013].

349. Kruger M., *Artficial Reality*, Reading, Mass, Addison-Wesley, 1991, http://www2.fiu.edu/~mizrachs/VR.html, [02.02.2012].

350. Krzysztofek K., *Percepcja cyberprzestrzeni*, „Public Standard" z 16.10.2007, (online), http://www.publicstandard.pl/artykuly/56260/Percepcja.cyberprzestrzeni.html, [5.05.2012].

351. Krzysztofek K., *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, A. Maj, M. Derda-Nowakowski (red.), Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 29, (online), http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf, [02.02.2012].

352. Kubas G., *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, (online), http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf, [06.05.2013].

353. Kudlatz A., *Życie seksualne cyborgów*, (online), http://neurobot.art.pl/03/teksty/cyborg/cyborg.html, [14.03.2012].

354. Kuehl D., *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem Information Resources Management College/National Defense University*, (online), http://www.carlisle.army.mil/dime/getDoc.cfm?fileID=181, [20.02.2012].

355. Kulicki P., *Inteligencja sztuczna*, (online), http://www.ptta.pl/pef/pdf/i/Inteligencjaszt.pdf, [15.03.2012].

356. Kupczak A., *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz1-r19.pdf, [04.03.2012].

357. Leniak A., *VR lub Virtual Reality, Rzeczywistość wirtualna*, (online), http://www.i-slownik.pl/1,1535,vr,lub,virtual,reality,rzeczywistosc,wirtualna.html, [15.05.2012].

358. Leniek A., Cyberkultura, (online), http://www.i-slownik.pl/322,cyberkultura/, [10.03.2012].

359. Levy P., *Cyberprzestrzeń*, (online), http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm, [21.02.2012].

360. Levy P., *Drugi potop*, (online), http://portal.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287, [12.04.2012].

361. Liedel K., Piasecka P., *Wojna cybernetyczna*, (online), www.bbn.gov.pl/download/1/7008/1Wojnacybernetyczna.pdf, *[15.09.2013]*.

362. Loren L., *Cyberspacelaw*, (online), http://www.cyberspacelaw.org/loren/index.html, [08.03.2012].

363. Łukasiewicz R., *Zasady działania w cyberprzestrzeni, edukacja i bezpieczeństwo sieci*, (online), http://wbs.lcs.net.pl/pliki/Lukasiewicz1.pdf, s. 5, [06.09.2013].

364. Macek J., *Defining Cyberculture*, (online), http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html, [10.03.2012].

365. Madejski D., *Co grozi za nielegalny hazard w Internecie*, (online), http://e-prawnik.pl/wiadomosci/informacje/co-grozi-za-nielegalny-hazard-w-internecie.html, [29.07.2013].

366. Makosz A., *Haker*, (online), http://www.gazetaprawna.pl/encyklopedia/prawo/hasla/332774,haker.html, [13.05.2013].

367. Malesz J., *Cyberbullying – przemoc w nowoczesnej oprawie*, (online), http://psychika.net/2012/01/cyberbullying-przemoc-w-nowoczesnej.html, [13.08.2013].

368. Mania A., *Prywatność w Internecie*, (online), http://www.wbc.poznan.pl/Content/4/ksiazka.html, [14.08.2013].

369. Marsmann B., *Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung*, (online), http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm 2011, s. 1 i 6, [12.03.2012].

370. Minsky M., *Will Robots Inherit the Earth?*, (online), http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/sciam.inherit.html, [15.03.2012].

371. Mizrach S., *Advancing The Purposes Of Anthropology Through Electronic Technology*, (online), http://www2.fiu.edu/~mizrachs/electric-anthro.html, [26.02.2012].

372. Mizrach S., *Cyberanthropology*, (online), http://www.cybercultura.it/keywords3.asp?NOME=CyberAnthropology, [23.02.2012].

373. *Moda na hazard w Internecie*, (online), http://www.sel.org.pl/, [23.07.2013].

374. Moor J. H., *What Is Computer Ethies? The Research Center on Computing & Society at Southern* Connecticut State University, (online), http://www.southernet.edu/organizations/rccs/resources/teaching/teaching_mono/moor/moor_definition.html, [09.05.2013].

375. Morbitzer J., *Świat wartości w Internecie*, s. 1, (online), http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf. [18.02.2013].

376. Mudyń K., *Technoświadomość. O zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, (online), http://www.uj.edu.pl/documents/1749407/b9470c92-ab27-41ef-8a9d-70dca9286362, [16.05.2012].

377. Nadolski K., *Czy jesteś infoholikiem?*, (online), http://www.focus.pl/sekrety-nauki/czy-jestes-infoholikiem-10353?utm_source=focus&utm_medium=boksy&utm_campaign=podobne, [17.09.2013].

378. *Nadużywanie portali społecznościowych*, (online), http://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=151%3Anaduzywanie-portali-spolecznosciowych&Itemid=121, [20.12.2015].

379. *Netiquette*, (online), http://www.atis.org/tg2k/_netiquette.html. [06.05.2013].

380. *Netiquette*, (online), http://www.onlinenetiquette.com/. [05.05.2013].

381. *Netomania*, (online), http://neelyluga.blogspot.com/2009/08/netomania.html, [19.09.2013].

382. *Netykieta*, (online), http://www.zhr.pl/nasz_serwer/netykieta.htm, *Netykieta*, (online), http://internet.interia.pl/por/net. [04.05.2013].

383. Niećko-Bukowska B., *Perspektywy ujęcia odpowiedzialności*, (online), http://www.inveling.amu.edu.pl/pdf/Bozena_Niecko-Bukowska_inve16.pdf, [18.11.2014].

384. Niedzielewski D., *„Etyczni hakerzy" balansują na granicy prawa*, (online), http://www.networld.pl/news/344405/Etyczni.hakerzy.balansuja.na.granicy.prawa.html, [16.05.2013].

385. Nowak M., *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, (online), http://www.ebib.info/2010/113/a.php?nowak, [22.03.2013].

386. *Ochrona informatyczna danych phishing i kradzież tożsamości*, (online), http://www.policja.pl/portal/pol/1218/58792/Ochrona_informatyczna_danych_phishing_i_kradziez_tozsamosci.html, [16.09.2013].

387. Okoń Z., *Cyberprawo*, (online), http://acn.waw.pl/markiz/Strony/cyberprawo.htm, [08.03.2012].

388. Ostrowicki M., *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis*, (online), http://www.ostrowicki.art.pl/Doswiadczenie%20telematyczne%20w%20rzeczywistosci%20%20elektronicznego%20realis.%20Odczuwanie.pdf, [03.04.2012].

389. Ozminkowski V., *E-galerianki. Prostytucja nastolatek w sieci*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/e-galerianki--prostytucja-nastolatek-w-sieci,65297,1,1.html, 28.07.2013].

390. Paluch M., *Elektroniczna sieć namierzy pedofili w Internecie*, (online), http://www.ppbw.pl/admin/documents/1337175310.pdf, [24.08.2013].

391. Papieska Komisja ds. Środków Społecznego Przekazu, *Communio et progressio*, Instrukcja Duszpasterska o Środkach Społecznego Przekazu, nr 45, (online), http://www.niedziela.pl/artykul/1506/Communio-et-progressio, [12.08.2013].

392. Papieska Rada ds. Spraw Środków Społecznego Przekazu, *Aetatis novae*, nr 5, (online), http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm, [26.04.2013].

393. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Communio et progressio*, nr 86, (online), http://www.niedziela.pl/artykul/1506/Communio-et-progressio, [21.09.2013].

394. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022002.html, [17.05.2013].

395. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach przekazu*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XB/etykawsrodkach.html, [09.10.2012].

396. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, nr 27, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html, [20.03.2012].

397. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Środkach Społecznego Przekazu*, nr 18, (online),mhttp://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html, [12.12.2014].

398. *Papież krytykuje „filozofię gender" i mówi o dobroczynności zgodnej z zasadami wiary*, (online), http://rebelya.pl/post/3352/papiez-krytykuje-filozofie-gender-i-mowi-o-dobr, [03.08.2013].

399. Paweł VI, *Evangelii nuntiandi* 35, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/pawel_vi/adhortacje/evangelii_nuntiandi.html, [02.12.2014].

400. Pawlińska A., *Bezpieczeństwo w sieci dziecko ofiara i sprawca*, (online), www.kuratorium.waw.pl/.../f-7227-2-bezpieczenstwowsiecidzieckoofiaraisprawca.pptx, [20.12.2015].

401. Peeters M., *Nowa etyka w dobie globalizacji. Wyzwania dla Kościoła*, Wydawnictwo Sióstr Loretanek, Warszawa 2009, s. 25.

402. Penny S., *Dwa tysiącleciu rzeczywistości wirtualnej*, „Magazyn Sztuki" 1996, nr 9(1), s. 143.

403. Pisarski M., *Cyberprzestrzeń – definicje*, http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/cybe_696.htm, [21.02.2012].

404. Pluta J., *Hazard w Internecie. Też uzależnia,* (online), http://www.poranny.pl/apps/pbcs.dll/article?AID=/20120421/MAGAZYN/120419474, [29.07.2013].

405. Płaza A., *Przestępstwa komputerowe*, (online), http://prawo.vagla.pl/skrypts/przestepstwa.htm, [19.05.2013].

406. Podlewska J., Sobierajska W., *Prawna ochrona dzieci przed cyberprzemocą. Analiza przepisów prawnych. Doświadczenia Helpline.org.pl*, (online), http://www.sportosporto.pl/Archiwa/Przemoc/cz.V.pdf, [13.08.2013].

407. *Polacy uzależnieni od smartfonów?,* (online), http://technologie.newsweek.pl/polacy-uzaleznieni-od-smarfonow,99997,1,1.html, [17.09.2013].

408. Pollitt M., *Cyberterrorism – fact or fancy?*, (online), http://www.cs.georgetown.edu/~denning/infosec/pollitt.html, [13.09.2013].

409. Program polskich badań *Gender Studies*, (online), http://www.wsnsir.uw.edu.pl/wsnsir/gender_studies.html/, [26.07.2013].

410. *Program Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego Województwa Lubuskiego na lata 2009 – 2015*, (online), http://lubuskie.pl/uploads/Program_Rozwoju_SI_2009-2015%20wersja.pdf, [07.12.2014].

411. *Prześladowania elektroniczne*, (online), http://nowaatlantyda.com/2011/04/13/przesladowania-elektroniczne-2/, [22.08.2013].

412. Pyżalski J., *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, „Dziecko Krzywdzone", 2009, nr 1 (26).

413. Pyżalski J., *Polscy nauczyciele i uczniowie a agresja elektroniczna – zarys teoretyczny i najnowsze wyniki badań,* (online), http://www.ore.edu.pl/strona-ore/phocadownload/pracownie/wychowania_i_profilaktyki/polscy-nauczyciele-i-uczniowie-a-agresja-elektroniczna_11.pdf, [13.08.2013].

414. Radziejowska A., *Bezpieczeństwo w sieci*, (online), http://www.witrynawiejska.org.pl/strona.php?p=1489, [17.09.2013].

415. Rain O., Lorents P., *Cyberprzestrzeń: definicja i implikacje*, http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis_Lorents_CyberspaceDefinition.pdf, [24.01.2012].

416. Rheingold H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (online), http://www.rheingold.com/vcintro.html/book/, [23.02.2012].

417. Rinaldi A., *Zasady Etyki Internetowej*, 1992, przeł. K. Snopek, http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm, [20.02.2012].

418. Rodziguez Luńo A., *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, przeł. B. Jakubowski, (online), http://barbakan.edu.pl/index.php/czytelnia-artykuy-mainmenu-33/36-artykule/125-etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu, [05.07.2011].

419. Rokiciński K., *Wymagania w zakresie współpracy cywilno-wojskowej w czasie planowania i przygotowania działań w pasie nadmorskim RP*, II Konferencja „Zarządzanie kryzysowe", Szczecin 18.06.2004, (online), http://www.environet.eu/pub/pubwis/rura/IIzzk.pdf, s. 228-231, [14.09.2013].

420. Romanowska K., *Wirtualne samobójstwa*, (online), http://members.multimania.co.uk/samobojcy/wirtualne.html, [12.08.2013].

421. Rynkiewicz R., *Netykieta*, (online), http://www.netykieta.dlawas.net/, [07.05.2013].

422. *Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni RP na lata 2009-2011*, (online), www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40, [09.03.2012].

423. Sapijaszko G., *Netykieta*, (online), http://ldhp715.immt.pwr.wroc.pl/~sapi/sieci/netykieta/index.html, [07.05.2013].

424. Sikorski, *Staliśmy się niewolnikami urządzeń mobilnych?*, (online), *http://www.gsmmaniak.pl/98517/stalismy-sie-niewolnikami-urzadzen-mobilnych/*, [12.09.2013].

425. Silver D., *Wprowadzenie Cyberkultura*, (online), http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_cyberculture.html, [09.03.2012].

426. Simo I., *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, H. Promieńska, (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2003, s. 111.

427. Skrzypulec-Plinta V., *Cyberseksualni Polacy. To groźny substytut prawdziwej relacji*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/cyberseksualni-polacy---to-grozny-substytut-prawdziwej-relacji-,78332,1,1.html, [12.08.2013].

428. Sobór Watykański II, *Gaudium et spes*, nr 59, (online), http://www.nonpossumus.pl/encykliki/sobor_II/gaudium_et_spes/II.php, [20.09.2013].

429. Sobór Watykański II, *Inter mirifica*, nr 4, (online), http://www.kns.gower.pl/vaticanum/inter.htm, [12.12.2014].

430. Sobór Watykański II, *Inter mirifica*, nr 9, (online), http://www.kns.gower.pl/vaticanum/inter.htm, [12.12.2014].

431. *Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*, (online), http://www.acm.org/about/se-code#full, [10.05.2013].

432. *Somewhere between Meatspace and Cyberspace*, (online), http://attackzack.com/somewhere-between-meatspace-and-cyberspace/, [12.03.2012].

433. Spaffordi E., *Viruses: Dealing with Electronic Vandalism and Programmed Threats*; ADAPSO, 1989.

434. *Spam, polityka antyspamowa*, (online), http://www.az.pl/spam-polityka-antyspamowa.html, [08.09.2013].

435. *Społeczeństwo informacyjne*, (online), http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_informacyjne.php, [03.04.2012].

436. *Społeczeństwo postindustrialne*, (online), http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_postindustrialne.php, [02.04.2012].

437. *Sprawozdanie*, (online), http://oskko.edu.pl/kongres4/sprawozdanie-pyzalski.html, [20.08.2013].

438. *Stalking w Kodeksie karnym*, (online), http://prawo.wieszjak.pl/nowosci-prawne/272364,Stalking-w-Kodeksie-karnym.html, [16.08.2013].

439. *Stalking*, (online), http://stalking.prv.pl/, [12.08.2013].

440. Strate L., *The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation*, "Western Journal of Communication", Vol 63, No 3, pp. 382–412, [w:] *Cyberspace: Definition and Implications*, R. Ottis, P. Lorents, (online), http://dumitrudumbrava.files.wordpress.com/2012/01/cyberspace-definition-and-implications.pdf, [21.02. 2012].

441. *Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007-2013* (Projekt z dnia 27 czerwca 2007 r.).

442. Suler J., *Identity Management in Cyberspace*, (online), http://users.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html, [18.03.2012].

443. Suler J., *Psychologia cyberprzestrzeni*, (online), http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html, [02.03.2012].

444. Światowy Dzień Pokoju 1999, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/dzien_pokoju_01011999.html, [11.10.2013].

445. Szewczyk A., [za:] Nadolski K., *Czy jesteś infoholikiem?*, (online), http://www.focus.pl/sekrety-nauki/czy-jestes-infoholikiem-10353?utm_source=focus&utm_medium=boksy&utm_campaign=podobne, [17.09.2013].

446. *Szkodliwe programy*, (online), http://www.elementarz-internetu.pl/s/szkodliwe-programy.html, [04.09.2013].

447. *Sztuczna inteligencja*, (online), http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/nai/scb/wyklad1/w1.htm, [15.03.2012].

448. *Sztuczna inteligencja*, (online), http://www.dobreprogramy.pl/przemor25/Sztuczna-inteligencja,28884.html, [15.03.2012].

449. *Sztuczny człowiek*, (online), http://www.pcworld.pl/news/384790/Sztuczny.czlowiek.html, [15.09.2012].

450. Tauro S., *Edu ROM – cyberedukacja*, (online), http://www.pcworld.pl/artykuly/6809/eduROM.cyberedukacja.html, [08.04.2012].

451. *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, (online), http://www.kheper.auz.com/future/transhumanismandextropianism.htm, [25.03.2012].

452. *Transhumanizm jako światopoglądowa podstawa architektury wirtualnej*, (online), http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id_dzialu=77&id_fragment=1134&od=20, [26.03.2012].

453. *UK cybercrime raport*, (online), http://www.garlik.com/file/cybercrime_report_attachement, [08.03.2012].

454. Urbański T., *Netykieta*, (online), www.netykieta.urbanski.net.pl, [06.05.2013].

455. *Virtual reality*, (online), http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New_Hackers_Dictionary,_The.pdf, s. 678, [04.02.2012].

456. Waglowski P., *Internet i Netykieta a dobra osobiste człowieka*, (online), www.vagla.pl/d_o/d03.htm, [06.05.2013]; Z. Okoń, *Prawo autorskie*, (online), http://webmaster.pckurier.pl/2000/kwiecien/okon/autor.html, [06.05.2013], (online), http://nospam-pl.net/print.php?file=standard, [06.05.2013].

457. Waksmańska K., *Pojęcie cybersocjologii i cyberprzestrzeni*, (online), http://www.wcwi.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1375&Itemid=173, [06.03.2012].

458. Wegrzecka-Giluń J., *Przewodnik dla rodziców. Uzależnienia behawioralne. Patologiczny hazard i Internet*, Fundacja ETOH, Warszawa 2012, s. 3.

459. *What is cyberbullying exactly*?, (online), http://www.stopcyberbullying.org/what_is_cyberbullying_exactly.html, [12.08.2013].

460. *What is Meatspace*, (online), http://www.wisegeek.com/what-is-meatspace.htm, [13.03.2012].

461. Wilkowski M., *Digital natives? Jaki jest społeczny potencjał cyfrowych tubylców?* „Historia i Media" z 25 marca 2010 r., (online), http://historiaimedia.org/2010/03/25/digital-naives-jaki-jest-spoleczny-potencjal-cyfrowych-tubylcow/, [06.09.2016].

462. *Wirtualny*, (online), http://sjp.pwn.pl/slownik/2536590/wirtualny, [04.02.2012].

463. Wójcik J. W., *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, (online), http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberrteroryzm/Wojcik.pdf, [18.05.2013].

464. Woronowicz B. T., *Uzależnienia: geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wydawnictwo Media Rodzina; Warszawa.

465. Wprowadzenie do konferencji, *Cyberprzestrzeń i świat wirtualny wyzwaniem dla współczesnego pedagoga i rodzica*, (online), http://www.majka.edu.pl/konferencje-naukowe,8.html, [22.11.2014].

466. *Wszystko o ciasteczkach*, (online), http://wszystkoociasteczkach.pl/, [20.12.2015].

467. Young K., *Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder.* Paper presented at the 104 th annual meeting of the American Psychological Association, Toronto, Canada, August 15, 1996: http://www.netaddiction.com/articles/newdisorder.pdf, [17.09.2013].

468. Young K., Pistner M., O'Mara J., Buchanan J., *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium*. Paper published in "Cyber Psychology & Behavior", 3 (5), 475-479. (online), http://www.netaddiction.com/ articles/cyberdisorders.pdf, [17.09.2013].

469. *Zagrożenia internetowe*, (online), http://www.eioba.pl/a/1xtb/zagrozenia-internetowe, [02.09.2013].

470. Zaryczna M., *Seks w Internecie uzależnia Polaków*, rozmawiał T. Wojciechowski, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/seks-w-internecie-uzaleznia-polakow,49830,1,1.html, [22.08.2013].

471. *Zawód: Ethical Hacker* (*Etyczny Haker*), (online), http://www.wup.lublin.pl/wup/foty/fckeditor/File/ciz/poradnictwo/kluby/zawody/Etyczny-haker.pdf, [14.05.2013].

472. Zimny J., *Nowe wyzwania wychowawcze*, (online), http://www.pedkat.pl/index.php/251-ks-zimny-jan-nowe-wyzwania-wychowawcze, [26.11.2014].

473. Ziółkowska B., *Edukacja wobec wyzwań społeczeństwa informacyjnego w Polsce*, (online), http://www.e-edukacja.net/osma/referaty/Sesja_2a_2.pdf, [07.12.2014].

2. LITERATURA PRZEDMIOTOWA

A. POZYCJE DRUKOWANE

474. Adamski A., *Internet a polskie prawo prasowe – stan obecny i propozycje zmian*, „Kultura i Historia" 2010, nr 17.
475. Adamski A., *Prawo karne komputerowe*, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2000, s. 49.
476. Apel K. O., *Etica della comunicazione*, Milano 2003, s. 17.
477. Augustyn J., *Wychowanie do integracji seksualnej*, Wydawnictwo M, Kraków 1994.
478. Bachura J., *www.motel.wp.pl, jako przykład konwergencji różnych form komunikacji*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman (red.), Warszawa 2010, s. 157.
479. Bajka Z., *Historia mediów*, ABC Media, Kraków, s. 242.
480. Banaszkiewicz K., *Tożsamość kulturowa w dyskursie praktyk audiowizualnych*, [w:] *Ponowoczesność i tożsamość*, B. Tokarz i St. Piskorza (red.), Stowarzyszenie Pisarzy Polskich, Katowice 1997, s. 135–145.
481. Bańka J., *Świat poręczenia moralnego. Medytacje o etyce prostomyślności*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 1988.
482. Barney D., *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008, s. 41.
483. Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne do zajęć techniczno-informatycznych w szkole podstawowej i gimnazjum w diagnozie edukacyjnej*, [w:] *Diagnoza i ewaluacja pedagogiczno-psychologiczna – stan i perspektywy badań*, K. Wenta, E. Perzycka (red.), Agencja Wydawnicza „KWADRA", Szczecin 2004, s. 252.
484. Batelle J., *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, przeł. M. Baranowski, PWN, Warszawa 2006, s. 187.
485. Baudrillard J., *Le xerox et l'infini*, "Traverses", 1988, nr 44/45, s. 20.
486. Baudrillard J., *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekaźników elektronicznych*, Wybór, wprow. i oprac. A. Gwóźdź, Universitatis, Kraków 1994, s. 254.
487. Bauman Z., *Etyka ponowoczesna*, PWN, Warszawa 1996; Z. Zieliński, *Status etyki w kulturze ponowoczesnej. Analiza propozycji Zygmunta Baumana*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2001.
488. Bednarek J., *Media w nauczaniu*, Mikom, Warszawa 2002.
489. Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 352.
490. Bendyk E., *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci,* Wydawnictwo W.A.B, Warszawa 2004, s. 17.
491. Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, REBIS, Poznań 2005, s. 16.
492. Bettetini G., *Capirsi e sentirsiuguali. Sguardosociosemiotico al multiculturalismo*, Milano 2003, s. 162.
493. Bettetini G., *La simulazione visiva*, Studi Bompiani, Milano 1991.
494. Bizior-Ociepa R., *Język – narzędzie komunikacji i wyraz kultury świata mediów*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, M. Sokołowski (red.), Kastalia, Olsztyn 2003, s. 548-554.
495. Bohlken E., *Medienethik ais Yerantwortungsethik; Zwischen Macherverantwortung und Nuizerkampetenz*, [w:] *Kommunikations – wid Medienethik*, B. Debatin, R. Funiok (red.), Konstanz 2003, s. 35-50.
496. Braun-Gałkowska M., *Oddziaływanie Internetu na psychikę dzieci i młodzieży*, „Edukacja Medialna", 2003, nr 3, s. 14-20.

497. Braun-Gałkowska M., *Wychowanie do korzystania ze środków masowego przekazu*, [w:] *Kościół a kultura masowa*, F. Adamski (red.), Wydawnictwo Apostolstwa Modlitwy, Kraków 1987, s. 196-200.
498. Brown S., *Before the Lights Came On: Observations of a Synergy*, [w:] *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, L. McCaffery (red.), Duke University Press, London 1991, s. 173-177.
499. Buber M., *Człowiek z człowiekiem*, przeł. F. Jęcz, „Przystań" 1981, nr 15-16, s. 87.
500. Buber M., *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych,* Pax, Warszawa 1992, s. 138-154.
501. Buber M., O *Ja i Ty*, [w:] *Filozofia dialogu*, B. Baran (red.), Znak, Kraków 1991, s. 37-56.
502. Carr D., *Moral Educational Implications of Rival Conceptions of Education and the Role of the Teacher*, „Jurnal of Moral Education" 2003, nr 3, s. 219.
503. Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, REBIS, Poznań 2003.
504. Chmielewski M., *Metodologiczne problemy posoborowej Teologii Duchowości Katolickiej*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1999, s. 72.
505. Couchot E., *Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'evolution des technologies*, Paris 1988.
506. Coudenhove-Calergi R. N., *Apologie der Technik*, Leipzig 1922, s. 67-68, cyt., [za:] *Człowiek wobec dylematów filozofii techniki*, A. Kiepas, Gnome, Katowice 2000, s. 88.
507. Czerniak S.: *Świadomość postmodernistyczna*, [w:] *Postmodernizm a filozofia. Wybór tekstów* S. Czerniak, A. Szahaj (red.), Instytut Filozofii i Socjologii, Polska Akademia Nauk, Warszawa 1996, s. 16-17.
508. Davis F., *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, REBIS, Poznań 2002, s. 285.
509. Day C., *Rozwój zawodowy nauczyciela*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008, s. 280.
510. De Kerckhove D., *Die Architektur der Intelligenz. Wie die Vernetzung der Welt unsere Wahrnehmung verändert*, Basel 2002, s. 48.
511. De Kerckhove D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom, Warszawa 1996.
512. Denek K., *Ku dobrej edukacji*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń-Leszno 2005, s. 129.
513. Drzewiecki P., *Christian discernment. Rozeznawanie duchowe jako metoda chrześcijańskiej interpretacji tekstów kultury medialnej*, „Biuletyn Edukacji Medialnej" 2009, nr 1, s. 51-56.
514. Duchliński P., *Rola wartości osobowych w kształtowaniu sumienia. Próba rozwinięcia koncepcji sumienia przy założeniach etyki teoretycznej Romana Ingardena*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, P. Duchliński (red.), WAM, Kraków 2011, s. 146.
515. Dura A. A., *Etyka prostomyślności. Sumienie a rzeczywistość ponowoczesna*, „Archeus. Studia z bioetyki i antropologii filozoficznej", 2001, nr 2, s. 67-87.
516. Dymara B., W. Korzeniowska, F. Ziemski, *Dziecko w świecie tradycji*, t. XII, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2002, s. 113.
517. Dziadzia B., *Wpływ mediów. Konteksty społeczno-edukacyjne*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2008, s. 44-45. 180.
518. Flew T., *New Media: An Introduction*, Oxford University Press, UK, 2007, s. 13.

519. Fromm E., *Ucieczka od wolności*, przeł. O. i A. Ziemilscy, Czytelnik, Warszawa 1993, s. 180.
520. Fukuyama F., *Koniec historii – 10 lat później*, przeł. Ł. Sommer, „Gazeta Wyborcza", 1999, nr 141.
521. Funiok R., Schmälzle U. F., *Medienethik vor neuen Herausforderungen*, [w:] *Medienethik – die Frage der Verantwortung*, R. Funiok, U. F. Schmälzle, Ch. H. Werth (red.), s. 15–31.
522. Funiok R., Schmalzle U. F., Werth Ch. H., *Medienethik – die Frage der Verantwortung*, Bonn 1999, s. 15-34.
523. Frankiewicz J., *Krótka historia Internetu,* Accadia Group SA, Rzeszów 2011.Gajda J., *Idea nowego humanizmu jako wyzwanie edukacyjne w dobie globalizacji*, [w:] *Edukacyjne konteksty procesów globalizacji*, W. Kojs, Ł. Dawid (red.), Cieszyn 2001, s. 16-19.
524. Gajda J., *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2010, s. 142.
525. Gajda S., *Media – stylowy tygiel współczesnej polszczyzny*, [w:] *Język w mediach masowych*, J. Bralczyk, Mosiołek-Kłosińska K. (red.), Rada Języka Polskiego, Warszawa 2000, s. 19 i n.
526. Gajda S., *Sytuacja językowa w Polsce na przełomie wieków XX na XXI*, [w:] *Współczesna polska i słowiańska sytuacja językowa*, S. Gajda, A. V. Mucha (red.), Krakowskie Towarzystwo Popularyzowania Wiedzy o Komunikacji Językowej „Tertium", Opole 2003, s. 24.
527. Gasparski W., *O etyce nauki, techniki i gospodarki (biznesu) przypomnień kilka,* [w:] *Dylematy etyczne dnia dzisiejszego i przyszłości*, I. Wojnar (red.), Elipsa, Warszawa 2001, s. 116-117.
528. Gawlina Z., *Uniwersalizacja celów a wyniki wychowania*, [w:] *Wychowanie. Interpretacja jego wartości i granic*, B. Gawlina (red.), Wydawnictwo UJ, Kraków 1998, s. 18.
529. Geertz C., *Zastane światło. Antropologiczne refleksje na tematy filozoficzne,* przeł. Z. Pucek, Universitas, Kraków 2003.
530. Godzic W., *Rozumieć telewizję „i ty polubisz reality show"*, [w:] *Społeczeństwo wirtualne. Społeczeństwo informacyjne*, R. Szwed (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2003, s. 143.
531. Gogołek W., *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2010, s. 124-141.
532. Gogołek W., *Z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych*, [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, M. Banaś (red.), Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Kraków 2005, s. 63.
533. Golata R., *Internet – aspekty prawne*, Difin, Warszawa 2003, s. 105.
534. Golka M., *Bariery w komunikowaniu i społeczeństwo (dez)informacyjne*, PWN, Warszawa 2008, s. 98-101.
535. Góralski A., *Twórczość a rozwój człowieka*, [w:] *Edukacja kulturalna a egzystencja człowieka*, B. Suchodolski (red.), Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Wrocław 1986, s. 193-199.
536. Górniak-Kocikowska K., *The Computer Revolution and the Problem of Global Ethics*, [w:] *Global Information Ethics*, T. W. Bynum, S. Rogerson (red.), Opragen Publications 1996, s. 201-210.
537. Górnikiewicz J., *Studia na odległość w USA i w Polsce na przełomie XX i XXI wieku*, Trans Humana, Białystok 2004.
538. Grabińska T., Zabierowski M., *Aksjologiczny krąg solidarności*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 1998, s. 20.

539. Grabińska T., Zabierowski M., *O znaczeniu słowa „solidarność" i ruchu „Solidarność"*, „Biuletyn Naukowo – Informacyjny" 1997, nr 4, s. 126 -141.
540. Gruchoła M., *Ochrona telewidza w III Rzeczypospolitej Polskiej*, Lublin 2003.
541. Gruza E., Goc M., Moszczyński J., *Kryminalistyka – czyli rzecz o metodach śledczych*, [w:] *Klub kryminalny*, Warszawa WaiP, 2008, (online), http://www.klubkryminalny.pl/index.php/informatyka-kryminalistyczna/, [18.05.2013].
542. Grzywak-Kaczyńska M., *Postawy afektywno-społeczne jako czynniki motywujące zachowanie się człowieka*, „Roczniki Filozoficzne" 1961, t. IX, z. 4, s. 55-75.
543. Gutowski P., *Egzystencjalny wymiar filozofii Williama Jamesa w świetle jego interpretacji tzw. Maksymy pragmatycznej*, [w:] *Byt i sens Księga Pamiątkowa VII Polskiego Zjazdu Filozoficznego*, R. i J. Ziemiańscy (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005, s. 229.
544. Habermas J., *Teoria działania komunikacyjnego*, PWN, Warszawa 2002.
545. Harrington A., a kol., *Moderni socialni teorie*, Portal, Praha 2006, s. 495.
546. Hilton A., *Logic, computing, machines and automation*, Spartan Books, 1963.
547. Iłowiecki M., *Czas wielkiego ściemnienia. Próba charakterystyki duchowego klimatu współczesności*, [w:] *Media i kultura*, A. Kobyliński (red.), Płock 2002, s. 35-48.
548. Iłowiecki M., *Walka o dusze*, „Ethos", 24, Lublin 1993, s. 103-123.
549. Izrael P., *Rodićovska medićcia*, [w:] *Medialni pedagogika: Media a komunikace v teórii a ućitelske praxi*, Pavlićikova H., Sebeś M., Simńnek M. (red.), Jihoćeska univerzita v Ceskych Budejovich, Ceskć Budejovice 2009, s. 78.
550. Jabłoński M., Wygoda K. (red.), *Dostęp do informacji i jego granice*, Wrocław 2002.
551. Jakubski K., *Przestępczość komputerowa – zarys problematyki*, „Prokuratura i Prawo" 1996, nr 12, s. 34.
552. Jung B., *Rozwój rynku multimediów*, [w:] *Media. Komunikacja. Biznes elektroniczny*, B. Jung (red.), Wydawnictwo Difin S.A., Warszawa 2001, s. 193.
553. Jaroszyński P., *Etyka. Dramat życia moralnego*, Fundacja „Nasza Przyszłość", Warszawa 1993, s. 81-95.
554. Jaskóła J., Olejarczyk A. (red.), *Prawda a metoda. Aporie myśli współczesnej*, Wrocław 2003.
555. Jaszczak A., *Cyberedukacja seksualna i cyberseks młodzieży*, [w:] *Całe życie w sieci*, B. Szmigielska (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków 2009, s. 95.
556. Jaworska B., *Kształtowanie przyszłych edukatorów medialnych*, [w:] *Definiowanie McLuhana, madia a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006, s. 399-404.
557. Jewdokimow M., Markowska B., *Od społecznych technoutopii do posthumanizmu. Wybrane strategie narracyjne nowych technologii komunikacyjnych*, [w:] Societas/Communitas 2010, nr 1 (9), s. 44,
558. Jędrzejewski S., *Radiofonia publiczna w Europie w erze cyfrowej*, Uniwersitas, Kraków 2010, s. 160.
559. Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.
560. Kamińska M., *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformułowania tożsamości usieciowionych*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, W. Kalaga (red.), Universitas, Kraków 2004, s. 336-337.
561. Kantor R., *Kanoniczne aspekty obecności Kościoła w Internecie*, „Tarnowskie Studia Teologiczne" XXVI (2007), s. 79.

562. Kantor R., *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, E. Osewska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Stefana Kardynała Wyszyńskiego, Warszawa 2011, s. 195.
563. Kapuściński R., *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny" 1995, nr 7.
564. Karpinski A., Kwapiszewski J. (red.), *Filozofia wychowania a nowożytne przemiany religijne*, Wydawnictwo WSP, Słupsk 1997, s. 105.
565. Kaszuba P., *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dyvidens ideałów*, [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, M. Jabłoński, i J. Sadowski (red.), Ignatianum, Kraków 2012, s. 200-201.
566. Keen A., *Kult amatora. Jak Internet niszczy kulturę*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
567. Kirwil L., *Wpływ telewizji na dzieci i młodzież*, „Problemy Opiekuńczo – Wychowawcze", 1995, nr 6, s. 17-22; P. Kossowski, *Telewizja w życiu współczesnego dziecka wielkomiejskiego*, [w:] *Pedagogika społeczna –kręgi poszukiwań*, A. Przecławskiej (red.), „Żak", Warszawa 1996, s. 213.
568. Klapp O. E., *Opóźnienie rozumienia w społeczeństwie informacyjnym*, „Przekazy i Opinie", 1983, nr 2, s. 5-15.
569. Kluszczyński R., *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki i kultury*, [w:] *Estetyczne przestrzenie współczesności*, A. Zajdler – Janiszewska (red.), Instytut Kultury, Warszawa 1996, s. 151.
570. Kłodecki A., *Przyjaźń z komputerem – korzyść czy zagrożenie*, „Twoje Dziecko" 2000, nr 6, s. 64.
571. Kłossowicz J., *Potwory i wampiry*, „Spotkania" 1992, nr 32, s. 28-34.
572. Koczy S., *Komputery a społeczeństwo*, „Górnośląskie Studia Przedsiębiorczości", Oficyna Wydawnicza GWSP, Chorzów 2008.
573. Kornas-Biela D., *Niszczący wpływ pornografii*, „Wychowawca", 2006, nr 5, s. 42.
574. Korsak Z., *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, E. Laskowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2008, s. 149.
575. Kowalczyk S., *Filozofia kultury. Próba personalistycznego ujęcia problematyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1996, s. 89.
576. Kowalski T., *Mediamorfoza – rzecz o przyszłości mediów i mediach przyszłości w aspekcie konwergencji*, „Studia Medioznawcze" 2001, nr 1(2), s. 27.
577. Kozak S., *Patologie wśród dzieci i młodzieży*, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2007, s. 55.
578. Kozielecki J., *Koncepcje psychologiczne człowieka*, „Żak", Warszawa 1995, s. 239.
579. Kozłowska A., *Oddziaływanie mass mediów,* Wydawnictwo SGH, Warszawa 2006, s. 147-186.
580. Kudlak G., *Sexting – od zabawy do przestępstwa*, [w:] *Oblicza patologii społecznych*, S. Bębas (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Handlowej, Radom 2011, s. 425.
581. Kula M., A. Małachowski, *Internet jako platforma komunikacji społecznej: analiza i ocena wyników badań własnych*, [w:] *Współczesne aspekty informacji,* „Monografie i Opracowania" t. 3, Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2010, s. 110.
582. Kurzweil R., *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. Stradowski, „Gazeta Wyborcza", 1 stycznia 2001, s. 21.

583. Kuźma J., *W poszukiwaniu teorii nowej szkoły*, „Życie Szkoły" 2002, nr 7, s. 387.
584. Kwasik K., *Szybka jazda bez trzymanki. Człowiek w blogosferze*, [w:] *Nowe media – możliwości i pułapki*, A. Adamski, M. Laskowska (red.), Scriptorium, Poznań-Opole 2011, s. 159.
585. Kwieciński Z., *Wizje przyszłości a zmiany w edukacji*, [w:] *Media a edukacja*, W. Strykowski (red.), Wydawnictwo Impuls, Poznań 1998, s. 21.
586. Lakomy M., *Strategie mediów tradycyjnych w perspektywie konwergencji*, „Nowe Media" 2010, nr 1, s. 93
587. Laszlo E., *Euoluiion in an Interconnected Universe. New Conception Mater, Life and Mind,* Working paper, Prague 1996.
588. Laurel B., *Computers as Theatre*, Pearson Education, New Jersey 2014; Zob. B. Woolley, *Virtual Worlds*, Blackwell 1992.
589. Laurel B., *Computers as Theatre. Reading, Mass*, Boston 1991, s. 188.
590. Legutko R., *Tolerancja. Rzecz o surowym państwie, prawie natury, miłości i sumieniu*, Znak, Kraków 1997, s. 9 n.
591. Lessing L., *Wolna kultura*, Warszawa 2005, s. 9.
592. Leszczyńska M. A., *Tekstualność ciała – ciało jako miejsce wpisywania znaczeń w kulturze współczesnej*, [w:] *Audiowizualność. Cyberprzestrzeń. Hipertekstualność. Ponowoczesne konteksty edukacji*, L. Jakubowska-Malicka, A. Kobylarek, M. Pryszmont-Ciesielska (red.), Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław 2009, s. 77.
593. Lew-Starowicz Z., *Seks nietypowy*, Instytut Wydawniczy Związków Zawodowych, Warszawa 1988, s. 141.
594. Liedel K., *Bezpieczeństwo informacyjne w dobie terrorystycznych i innych zagrożeń bezpieczeństwa narodowego*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Warszawa 2008, s. 41
595. Lipnik W., *Wprowadzenie do problematyki Odbiorca telewizji. Rola telewizji w jego życiu i relacjach ze światem. Podstawowe rozróżnienia*, „Oświata i Wychowanie" 1989, nr 14, s. 14-19.
596. Livingstone S., Helsper E. J., *Parental Mediation of Children'sInternet Use*, "Joumal of Broad-casting &Electronic Media", 2008, nr 54 (4), s. 581.
597. Małachowski A., *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, M. Wawrzak-Chodaczek (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2009, s. 22.
598. Mariański J., *Sekularyzacja i desekularyzacja w nowoczesnym świecie*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2006, s. 11.
599. Markocki Z., Tyrała P. (red.), *Zmienność w edukacji*, Wydawnictwo WSP, Słupsk 1999, s. 112.
600. Mastalski J., *Recenzja,* [w:] *Szkoła jako przestrzeń edukacyjnego (nie)porozumienia*, A. Domagała-Kręcioch, B. Majerek, Wydawnictwo Impuls, Kraków 2014.
601. McQuail D., *McQuail's Mass Communication Theory*, London 2000.
602. Michalski C., *Czas wizerunków*, „Życie", 30 grudnia 2000, s. 11.
603. Miczka T., *Ponowoczesne gry z tożsamością – oferty medialne*, „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne" 2000, nr 1-4, s. 309.
604. Miełżyńska A., *Narodziny i rozwój Internetu na świecie. Powstanie internetowych form dziennikarskiej ekspresji*, [w:] *Dziennikarstwo internetowe – teoria i praktyka*, G. Habrajska, J. Mikosz (red.), Primum Verbum, Łódź 2010, s. 9.

605. Miotk-Mrozowska M., *Związani siecią*, „Charaktery", 2005, nr 8(103), s. 8-13.
606. Moran T. P., *Introduction to the History of Communication: Evolutions &Revolutions*, Peter Lang, New York 2010, s. 281-282.
607. Mrozowski M., *Media masowe. Władza, rozrywka i biznes*, Oficyna Wydawnicza Aspra-Jr, Warszawa 2001, s. 369.
608. Muweis J., *Zachowanie strategiczne przedsiębiorstw w warunkach globalizacji*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne*, W. Sewera, G. Baran (red.), Wiedza – praca – rozwój, Kraków 2003, s. 42.
609. Myoo S., *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy", 2008, nr 62-63, s. 151.
610. Neubauer Z., *Přímluvce postmoderny*, Hrnčířství a nakladatelství Michal Jůza & Eva Jůzová, Praha 1994, s. 64.
611. Nowak J., *Wszyscy jesteśmy cyberpunkami. Człowiek w sieci – literackie prognozy a rzeczywistość*, [w:] *Definiowanie McLuhana: media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006, s. 207.
612. Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1987, s. 321.
613. Olbrycht K., *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 1999, s. 280.
614. Olearczyk T., *Moja rodzina – moja Ojczyzna*, [w:] *Jaka jesteś rodzino*, W. Kubik (red.), Wydawnictwo WAM, Kraków 1999, s. 109.
615. O'Neill J., *Journalism in the Market Place*, [w:] *Ethicalls sues in Journalism and the Media*, A. Belsey, R. Chadwick (red.), London 1994, s. 23-46.
616. Orliński W., *Przemoc w TV, przemoc w życiu*, Dodatek Nauka „Gazeta Wyborcza", 29.03.2002.
617. Papież J., *„Cyberprzestrzeń" a przeżywanie doznań erotycznych młodzieży*, [w:] *Zjawiskowe formy patologii społecznych. Profilaktyka i resocjalizacja młodzieży*, J. Urbańska (red.), Akademia Bydgoska, Bydgoszcz 2003, s. 76.
618. Podgórski M., *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-tnografii*, [w:] *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu*, J. Kurczewski (red.), Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006, s. 81.
619. Podlewska J., *Odpowiedzialność prawna za cyberprzemoc w stosunku do nieletnich*, Kwartalnik „Dziecko Krzywdzone" 2009, nr 1 (26), s. 3.
620. Podrecki P., *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze Lexis Nexis, Warszawa 2007, s. 20.
621. Poleszczuk J., *Kultura Internetu. Technologia komunikacji i problem integracji społecznej*, [w:] *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne" a praktyki kulturowe,* J. Mucha (red.), Wydawnictwo Nomos, Kraków 2010, s. 33.
622. *Polityka Ochrony Cyberprzestrzeni Rzeczypospolitej Polskiej*, MAiC, ABW, Warszawa, 2013.
623. Potempa A., *Zarządzanie prawami własności intelektualnej i ich wycena w przedsiębiorstwie*, [w:] *Własność intelektualna w działalności przedsiębiorców*, U. Promińska (red.), Fundacja Rozwoju Przedsiębiorczości, Łódź 2010, s. 121.
624. Rath M., *Homo medialis und seine Bruder zu den Grenzen eines (medien-) anthropologi - Wesensbegriffs*, [w:] *Homo medialis. Perspektiven und Probleme*

Anthropologie der Medien, M. L. Pirner, M. Rath (red.), Miunchen 2003, s. 17-30.
625. Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000, s. 153.
626. Rezoń T., *Rola mass mediów w integralnym rozwoju człowieka*, „Wrocławski Przegląd Teologiczny" 1994, nr l, s. 101-112.
627. Rodziński A., *U podstaw kultury moralnej*, Wydawnictwo ODISS, Warszawa 1989, s. 87-88.
628. Rorty R., *Etyka bez powszechnych powinności,* „Etyka", 1998, nr 31, s. 9-25.
629. Sanchez-Tabernero A., *Issues in Globalisation*, [w:] *Handbook of Media Management And Economics*, Albarran A. B., Chan-Olmsted S. M., Wirth M. O. (red.), Lawrence Erlbaum Associates, Routledge 2006, s. 465.
630. Santarek K., *Transfer technologii z uczelni do biznesu. Tworzenie mechanizmów transferu technologii*, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Warszawa 2008, s. 40.
631. Sareło Z., *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2000, s. 111.
632. Scheler M., *Der Formalismusin der Ethikunddiemateriale Wertethik,* Gesammelte Werke, t. 2, Bonn 1980, s. 523-524; F. J. Mazurek, *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 72.
633. Seifert J., *Prawda a transcendencja człowieka,* „Ethos" 1988, nr 1, s. 37-47; A. Jonkisz (red.), *Postacie prawdy*, Katowice 1999.
634. Siedlecka E., *Lawinowy spadek przestępczości*, „Gazeta Wyborcza", 3 marca 2009.
635. Siemianowski A., *Człowiek i prawda*, „W drodze", Poznań 1986, s. 76-103.
636. Siemieniecki B., *Edukacja humanistyczna i komputery*, [w:] *Edukacja medialna*, J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta, Impuls, Toruń 2004, s. 150.
637. Siemieniecki B., *Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej*, Multimedialna Biblioteka Pedagogiczna, Toruń 1997, s. 26.
638. Sochoń J., *Mass media w czasach szczególnej odpowiedzialności*, [w:] *Dziennikarski etos. Z wybranych zagadnień deontologii dziennikarskiej*, Z. Kobylińska, R. D. Grabowski (red.), Wydawnictwo UWM, Olsztyn 1996, s. 167.
639. Sowa M., *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*, „Prokuratura i Prawo" 2002, nr 4, s. 62.
640. Spaeman R., *Podstawowe pojęcia moralne,* Wydawnictwo KUL, Lublin 2000, s. 54 n
641. Spafford E., *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, [w:] „Journal of Systems and Software", 1992, nr 1.
642. Stawowy E. (red.), *Prawo i wolność człowieka*, Wydawnictwo Impuls, Kraków 1996.
643. Steffensen J., *Doing It Digitally*, [w:] *Reload, rethinking women cyberculture*, M. Flanagan, A. Booth, Cambridge 2002, s. 213-215.
644. Suchodolski B., *Twórczość jako styl życia*, [w:] *Wychowanie i strategia życia*, B. Suchodolskiego (red.), Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1983, s. 151-152.
645. Szpunar M., *Społeczności wirtualne – realne kontakty w wirtualnym świecie* [w:] *Społeczeństwo informacyjne. Aspekty funkcjonalne i dysfunkcjonalne*, L. H. Haber, M. Niezgoda (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagielońskiego, Kraków 2007, s. 158.
646. Szpunar M., *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, [w:] *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-*

kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego, M. Radochoński, B. Przywara (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania, Rzeszów 2004, s. 157-184.
647. Sztompka P., *Nowe formy życia społecznego a nowy kształt teorii socjologicznej*, [w:] *Co nas łączy, co nas dzieli*, J. Mucha, E. Narkiewicz-Niedbalec, M. Zielińska (red.), Zielona Góra 2008, s. 214.
648. Szubrycht T., *Cyberterroryzm jako nowa forma zagrożenia terrorystycznego*, „Zeszyty Naukowe Akademii Marynarki Wojennej", rok XLVI, 2005, nr 1 (160), s. 181.
649. Śląska K., Wasilewska A., *Archiwizacja Internetu*, „Biuletyn EBIB", 2012, nr 1 (128), s. 4.
650. Tanaś M., *Medyczne skutki uboczne kształcenia wspomaganego komputerowo*, „Toruńskie Studia Dydaktyczne", 1993, nr 3 (2) s. 109.
651. Tischner J., *Filozofia dramatu*, Znak, Kraków 1998, s. 27.
652. Turkle S., *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] *Koncepcja odbioru mediów*, Z. Rosiecka, Blaustein, przeł. Olender-Dmowska E., Prószyński i S-ka, Warszawa 2001, s. 134.
653. Vidali P., *Esperienza e comunicazioneneinuovi media*, [w:] *Le nuove tecnologie della comunicazione*, E. G. Bettetini, F. Colombo (red.), Bompiani, Milano 1993, s. 322.
654. W. Welsch, *Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, R. Kubicki (red.), Fundacja Humaniora, Poznań 1998, s. 195-196.
655. Wadowski J., *Globalizacja cyfrowa, czyli człowiek w cybercywilizacji*, „Świdnickie Studia Teologiczne", 2010, nr 7, s. 355.Wadowski J., *Responsoryjność: kulturowo-społeczna geneza i natura świadomośc*i, „Filozofia dialogu" 2009, t. 8, s. 227-241.
656. Walczak W., *Własność intelektualna – cenne niematerialne aktywa organizacji*, [w:] "e-mentor", nr 2 (39), Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2011, s. 14
657. Wallace P., *Psychologia Internetu*, REBIS, Poznań 2001, s. 210.
658. Warylewski J., *Pornografia w Internecie – wybrane zagadnienia karnoprawne*, „Prokuratura i Prawo" 2002, nr 4, s. 23.
659. Warylewski J., *Przestępstwa seksualne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2001, s. 305.
660. Weatherall K., *Politics, Compromise, Text and the Failures of the Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, „The Sydney Law Review" 2011, nr 2, s. 233–234.
661. Wiegerling K., *Medienethic*, Stuttgart 1998, s. 234.
662. Wilk J., *Kim jest dziecko? Z antropologii i teologii dzieciństwa*, [w:] Z *myślą o dziecku i rodzinie*, L. S. Stadniczeńko, M. A. Zemla (red.), Wydawnictwo INP, Opole 1995, s. 51-71.
663. Wilusz M., *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego, Elementarz Jana Pawia II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001, s. 220.
664. Wojtasik Ł., *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, „Dziecko Krzywdzone" 2009, nr 1 (26).
665. Wójcik J. W., *Oszustwa finansowe. Zagadnienia kryminologiczne i kryminalistyczne*, Wydawnictwo JWW, Warszawa 2008, s. 349.
666. Zachariasz A. L., *Wartości, czyli obowiązywanie i powinność jako momenty bytowe kultury*, [w:] *Byt i powinność czyli status i funkcje wartości*, A. L. Za-

chariasz (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2005, s. 24.
667. Ziemkiewicz R. A., *Koniec ery telewizji*, „Gazeta Polska" 1994, nr 49, s. 10.
668. Zwoliński A., *Etyka komputera*, [w:] *Wartość mediów – od wyzwań do szans*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012, s. 76-77.
669. Zwoliński A., *Homo televisiosus*, [w:] *Katecheta a media*, N. Pikula (red.), Wydawnictwo PAT, Kraków – Częstochowa 2006, s. 10.
670. Zwoliński A., *Obraz w relacjach społecznych*, WAM, Kraków 2003, s. 421.
671. Zwoliński A., *Słowo w relacjach społecznych*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2003, s. 141 – 143.

B. NETOGRAFIA

672. Barlow J. P., *Crime and Puzzlement*, (online), http://www.sjgames.com/SS/crimpuzz.html, [03.08.2011].
673. Bednarek J., *Cyberprzestrzeń i roboty humanoidalne nowym wyzwaniem edukacji*, http://www.ktime.up.krakow.pl/symp2012/referaty_2012_10/bednarek.pdf, [12.08.2014].
674. *Bezpieczeństwo dzieci korzystających z Internetu*, (online), http://www.olsztyn.eu/fileadmin/katalogi_wydzialowe/edukacja/przeciwAgresji /cyberprzemoc/Raport_Bezpieczenstwo_dzieci_korzystajac_ch_z_Internetu.pdf, [02.07.2013].
675. Biernat J. M., *Wychowanie do korzystania z mediów*, (online), https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:RqCyK5P5TLIJ:www.szkolap6.nazwa.pl/pliki/publikacje/wychowanie%2520do%2520korzystania%2520z%2520mediow.doc, [25.04.2013].
676. Bitti V., *Ethnographies*, (online), http://www.politicaonline.it/?p=157, [24.02.2012].
677. Bober W. J., *Nie tylko reguły*, (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/21216INie.tyIk0.reguly.htm1, [26.04.2013].
678. Buczek M., *Zagrożenia w Internecie*, (online), www.zszio.lbl.pl/publikacje/mbzagrint.ppt, [11.08.2013].
679. *Bundeswehra jest gotowa do wojny w cyberprzestrzeni*, „TVN24.pl" z 6 czerwca 2012, (online), http://www.tvn24.pl/wiadomosci-ze-swiata,2/bundeswehra-jest-gotowa-do-wojny-w-cyberprzestrzeni,256207.html, [15.09.2013].
680. *Chiny: Cybermilicja pilnuje sieci*, (online), http://swiat.newsweek.pl/chiny--cybermilicja-pilnuje-sieci,83307,1,1.html, [14.09.2013].
681. *Chip RFID. Tak kontrolują dzieci i pracowników,* (online), http://www.newsfromtheworld.pl/chip-rfid-tak-kontroluja-dzieci-i-pracownikow#more-106, [03.09.20013].

682. Chudy W., (online), http://www.ultra.ap.krakow.pl/~whudy/pliki/AI_W01.pdf, [15.03.2012].

683. Coman M., *Media Anthropology: An Overview*, (online), http://www.media-anthropology.net/coman_maoverview.pdf, [22.02.2012].

684. *Copyright*, (online), http://www.wipo.int/about-ip/en/copyright.html, [17.09.2013].

685. *Cyberculture: Society, Culture, and the Internet – Cyberpersonalities In Virtual Communities*,

686. *Cyberprzestępczość*, (online), http://www.uplook.net/przestepstwa-komputerowe/cyber-przestepczosc, [16.09.2013].

687. *Cyberprzestępczość*, (online), http://www.uplook.net/przestepstwa-komputerowe/cyber-przestepczosc, [16.09.2013].

688. *Cyberprzestępstwo*, (online), www.stud.wsi.edu.pl, [06.07.2013].

689. *Cyberprzestępstwo*, (online), www.stud.wsi.edu.pl, [06.07.2013].

690. *Cyberterrorisme: l'arme absolue sur Internet,* (online), http://cyberpolice.over-blog.com/article-16029.html, [20.09.2013].

691. Cyrny B. (online), http://ww.org.pl/strona.php?p=1606, [06.08.2013].

692. Cyrny B., *Dziecko w sieci*, (online), http://ww.org.pl/strona.php?p=1606, [06.08.2013].

693. Czerska J., *Gry lean*, (online), http://lean-management.pl/lean-management/161-gry-lean.html, [24.08.2013].

694. *Czerwony październik atakuje: kampania cyberszpiegowska na dużą skalę*, (online), http://technologie.newsweek.pl/czerwony-pazdziernik-atakuje--kampania-cyberszpiegowska-na-duza-skale,100446,1,1.html, [15.09.2013].

695. *Czipowanie psów. Polska w ogonie Europy*, (online), http://www.polityka.pl/spoleczenstwo/artykuly/1527027,1,czipowanie-psow--polska-w-ogonie-europy.read, [05.09.2013].

696. *Czy wiesz, co robi Twój telefon?*, (online), http://www.gsmmaniak.pl/72429/czy-wiesz-co-robi-twoj-telefon/, [15.09.2013].

697. *Czym jest transhumanizm?*, (online), http://transhumanizm.pl/f-a-q/, [22.03.2012].

698. Davis F., *Komputer czyli wszechświat*, (online), http://magazynsztuki.home.pl/post_modern/3.htm, [20.03.2012].

699. *DNS*, (online), http://www.cs.put.poznan.pl/ddwornikowski/sieci/sieci2/dns.html, [07.09.2016].

700. Dracklé D., *Media Anthropology and Theory*, (online), http://www.media-anthropology.net/lboro_drackle.pdf, [27.02.2012].

701. Drzewiecki P., *Dlaczego i jak wychowywać do mediów? Podstawy, metodyka i program nauczania edukacji medialnej „Media Aktywni"*, *Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe*, Study on Media Literacy, Audiovisual and Media Policies – Europa, (online),

http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/studies/index_en.htm, [07.12.2014].

702. Drzewiecki P., *Wychowanie do korzystania z mediów jako zadanie społeczne i duszpasterskie*, (online), http://www.depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/294/Wychowanie%20do%20korzystania%20z%20medi%C3%B3w.doc?sequence=1, [02.12.2014].

703. *Dyżurnet*, (online), http://www.dyzurnet.pl/pobierz.html, [20.02.2013].

704. E. Lewniewska, *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci i młodzieży – Wyzwania wychowawcze dla nauczycieli*, (online), http://www.profesor.pl/publikacja,16609,Referaty,Wplyw-gier-komputerowych-na-psychike-dzieci-i-mlodziezy-wyzwania-wychowawcze-dla-nauczycieli, [28.11.2014].

705. *Etyka informatyka*, (online), www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka _informatyka.doc. [04.05.2013].

706. *Europe and Global Society – Recommendation 10 the European Coumcil* oraz w planach działania europejskiej komisji *Europe's Way to the Society: An Action Plan*, (online), http://www.cyber-rights.org/documents/bangemann.htm, [27.03.2012].

707. Filiciak M., Danielewicz M., Halawa M., Mazurek P., Nowotny A., *Młodzi i media. Nowe media a uczestnictwo w kulturze*, (online), http://wyborcza.pl/0,104532.html, [18.09.2013].

708. Filiciak M., Tarkowski A., *Alfabet nowej kultury:* G *jak gatekeeper* (*albo gatekeepera brak*), „Dwutygodnik.com", 2009 nr 8, (online), http://www.dwutygodnik.com/artykuV279, [20.09.2013].

709. *Firmy szpiegują pracowników,* (online), http://www.egospodarka.pl/9300,Firmy-szpieguja-pracownikow,1,39,1.html, [10.09.2013].

710. Folga K., *Jak monitorować działania pracowników w sieci*?, (online), http://www.networld.pl/news/368577/Jak.monitorowac.dzialania.pracownikow.w.sieci.html, [02.09.2013].

711. Galanciak T., *Internet – historia powstania*, „Magazyn T3", (online), http://magazynt3.pl/Internet-historia-powstania/, [07.09.2016].

712. *Gdzie zawiedzie nas ewolucja*, (online), http://infra.org.pl/nauka/czowiek/857-gdzie-zawiedzie-nas-ewolucja, [23.03.2012].

713. Geist M., (online), http://www.michaelgeist.ca/content/view/62/129/, [20.05.2013].

714. Gleason D., Friedman L., *Ethical issues in Web Services: a layered approach*, (online), http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/raec/ethicomp5/docs/pdf_papers/55Pretorius,%20Laurette.pdf, [28.11.2014].

715. Goban-Klas T., *E-edukacja w e-szkole*, (online), www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref_TGK.html, [06.04.2012].

716. Goban-Klas T., *Ontologia Internetu*, (dokument elektroniczny w zbiorach Biblioteki AGH w Krakowie, 2004), (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/033-040.pdf, [3.08.2012].

717. Gontarz A., *Wirtualna mozaika,* (online), http://www.computerworld.pl/artykuly/280170_2/Wirtualna.mozaika.html, [23.08.2013].

718. Górka M., *Internet – szanse i zagrożenia dla człowieka,* http://realia.tg.com.pl/pdf/1_2012/10_01_2012.pdf, [13.08.2013].

719. Górny G., *Rewolucja biochipowa*, (online), http://www.opoka.org.pl/biblioteka/X/XK/rewolucja_biochipowa.html, [11.09.2013].

720. *Gracze komputerowi są jak Lady Makbet*, (online), http://nauka.newsweek.pl/gracze-komputerowi-sa-jak-lady-makbet,94063,1,1.html, [18.09.09,2013].

721. *Gry komputerowe na cenzurowanym w Norwegii. To przez Breivika*, (online), http://swiat.newsweek.pl/gry-komputerowe-na-cenzurowanym-w-norwegii--to-przez-breivika,80265,1,1.html, [25.08.2013].

722. Grzybowska K., *Przyszłość w teraźniejszości*, (online), http://www.wprost.pl/ar/8877/Przyszlosc-w-terazniejszosci/?pg=3, [24.08.2013].

723. *Hacking*, (online), http://www.grzegorz.net/articles/index.php?id=hacking, [12.09.2013].

724. Hagen T., *Etyka czynu*, (online), http://pl.shvoong.com/humanities/philosophy/1767823-etyka-czyn-ludzki/#ixzz1RbVS1Vlo, [25.04.2013].

725. Horbulewicz M., *Szukaj i nie daj się oszukać – o sztuce wyszukiwania i oceny informacji,* (online), http://olimpiada-medialna.edu.pl/article/show/6-Szukaj-i-nie-daj-si-oszuka-o-sztuce-wyszukiwania-i-oceny-informacji, [18.11.2014].

726. http://ecommerce.hostip.info/pages/283/Cyberculture-Society-Culture-Internet-CYBERPERSONALITIES-IN-VIRTUAL-COMMUNITIES.html, [09.03.2012].

727. Isaacson W., *In search of the real Bill Gates*. "Time" Vol. 149, no. 2, 1997, (online), http://www.time.com/time/gates/gates2.html, [16.03.2012].

728. Jachowicz Ł., Społeczeństwo w dobie internetu, (online), http://honey.7thguard.net/essays/antropologia.php, [22.02.2012].

729. Janiszewski B., *Pornodzieci za 25 złotych*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/pornodzieci-za-25-zlotych,78685,2,1.html, [08.09.2013].

730. *Japan Proposes New IP Enforcement Treaty*, (online), http://www.ip-watch.org/weblog/2005/11/15/japan-proposes-new-ip-enforcement-treaty. [18.05.2013].

731. *Jean Baudrillard*, (online), http://plato.stanford.eduJentrieslbaudrillard/, [12.08.2013].

732. Johnson B., *Amnesty criticises Global Network lnitiative for on/ine freedom of speech*, "The Guardian" z 30 października 2008 r. (online), http://www.guardian.co.ukltechnology/2008/oct/30/amnesty-global-network-initiative, [22.09.2013].

733. Johnson D. G., *Czy programy komputerowe powinny stanowić czyjąkolwiek własność,* (online), https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI_01.pdf, s. 105, [16.05.2013].

734. Juszczyk S., *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej, referat na 21. Ogólnopolskim Sympozjum naukowym „Człowiek – Media – Edukacja”*, Kraków 2011, (online), http://www.ap.krakow.pllktirne/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf, [20.02.2012].

735. *Już 2,6 mld ludzi używa telefonów komórkowych*, (online), http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,4459376.html, [08.02.2012].

736. Kaczmarczyk K., *Polska walka o ACTA trwa*, (online), http://www.artweb-media.com/pl/blog/entry/polska-walka-o-acta-trwa.html. [16.05.2013].

737. Karkowska D., *Monitorowanie pacjentów stanowi naruszenie prawa do prywatności*, (online), http://www.zdrowie.abc.com.pl/czytaj/-/artykul/monitorowanie-pacjentow-stanowi-naruszenie-prawa-do-prywatnosci, [06.09.2013].

738. Kocańda B., *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, (online), http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola_internetu_w_ksztaltowaniu_duchowosci.html, [22.03.2012].

739. *Kodeks etyczny zawodu informatyka*, (online), http://dis2.waw.pl/dis/artykuy-i-polemiki/133-kodeks-etyczny-zawodu-informatyka, [12.05.2013].

740. *Kodeks zawodowy informatyków*, Polskie Towarzystwo Informatyczne, (online), http://www.intersiec.pl/aktualnoci/27-etyka-informatyka, [10.05.2013].

741. *Kodeksy etyczne w informatyce*, (online), www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act-=o=article&page, [11.05.2013].

742. Konik R., *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, (online), http://www.diametros.iphils.uj.edu.pl/pdf/diam21konik.pdf. s. 153-154. [20.05.2013].

743. *Kontrola pracowników przy użyciu GPS. Co wolno?* (online), http://prawo.money.pl/aktualnosci/wiadomosci/artykul/kontrola;pracownikow;przy;uzyciu;gps;co;wolno,23,0,1133591.html#, [12.09.2013].

744. *Korzystanie z komputerów i Internetu*, (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2010/K_079_10.PDF [18.09.2013].

745. Koszut R., *Kwestie sporne na tle wykładni przestępstwa hakingu,* (online), http://cbke.prawo.uni.wroc.pl/files/ebiuletyn/Kwestie_sporne_na_tle_wykla.pdf, s. 10-11, [12.09.2013].

746. Kościelniak P., *Wirus państwowy*, (online), http://www.rp.pl/artykul/932191.html?print=tak&p=0, [11.09.2013].

747. Kryt J., *Blaski i cienie informatyków w Kanadzie, czyli Kodeks Etyki i Standardy Postępowania*, (online), http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/biciwkpjk.html, [09.05.2013].

748. Kryt J., *Etyka w miejscu pracy – Work place Ethics 101*, (online), http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/ewmppjk.html, [09.05.2013].

749. Kuzior A., *Człowiek jako racjonalny podmiot działań w świetle działań koncepcji zrównoważonego rozwoju*, (online), http://ekorozwoj.pol.lublin.pl/no2/g.pdf, s. 68, [20.05.2013].

750. Kuzior A., *Kilka słów o tożsamości awatara*, (online), http://pzf.polsl.pl/r/4989/SekcjaFilozofia%20Techniki%20Zbiorczo.pdf. [19.05.2013].

751. *Lewactwo*, (online), http://definicja.net/wyja%C5%9Bnienie-poj%C4%99cia-Lewactwo, [12.07.2013].

752. Maj M., *Ojciec Internetu krytykuje Facebooka*, „Dziennik Internautów" z 22 listopada 2010 r. (online), http://di.com.pVnews/34651,0,OjciecJntemetu_krytykuje_Facebooka.html, s. 52, [21.09.2013].

753. Maksymowicz A., *Patologie w Internecie a problem cenzury*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/493-497.pdf, s. 493, [11.09.2013].

754. Mara K., New W., *IP Enforcement Work at WIPO Gets Boost from Developing Nations*, „Intellectual Property Watch", 6.11.2009; S. Siy: *The Trouble with ACTA*, (online), http://www.acslaw.org/node/15774, [16.05.2013].

755. *Max More*, (online), http://www.maxmore.com/becoming.htm, [22.03.2012].

756. Mazurowska R., *Złodzieje prywatności,* (online), http://repka.pl/psychologia/samorozwoj-i-kariera/zlodzieje-prywatnosci/, [12.09.2013].

757. Metzner I. D., *Deutsche Welle*, (online), http://m.wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,117915,12119258,Portale_spolecznosciowe_w_Niemczech___nowe_narzedzie.html, [13.07.2013].

758. *Mowa nienawiści w Internecie*, (online), http://europa.eu/youth/eu/article/39/31486_pl, [20.12.2015].

759. Muniak M., *Mass media w wychowaniu*, (online), http://www.katolik.pl/mass-media-w-wychowaniu-,2581,416,cz.html, [02.12.2014].

760. *Narzędzia do monitorowania aktywność pracowników w świetle prawa pracy i ochrony danych osobowych*, (online), http://www.itlaw.pl/?q=content/narz%C4%99dzia-do-monitorowania-aktywno%C5%9Bci-pracownik%C3%B3w-w-%C5%9Bwietle-prawa-pracy-i-ochrony-danych-oso, [03.09.2013].

761. *Nawoływanie do przestępstwa*, (online), http://statystyka.policja.pl/st/kodeks-karny/przestepstwa-przeciwko-13/63612,Nawolywanie-do-przestepstwa-art-255.html, [20.12.2015].

762. *Nie zabijaj siebie*, (online), http://kosciol.wiara.pl/doc/922877.Nie-zabijaj-siebie, [08.08.2013].

763. *Nieśmiertelni z urodzenia*, (online), http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/programy-eichelbergera/niesmiertelni-z-urodzenia, [24.03.2012].

764. Nowak A., *Internetowi giganci* z *Chin będą kontynuowali cenzurę*, „Dziennik Internautów" z 11 kwietnia 2012 r. (online), http://di.com.pl/news/44665,0,Internetowi..,.giganci_z_Chin _ beda_ kontynuowali _ cenzure.html, s. 58, [21.09.2013].

765. Nowak K., *Media cyfrowe w praktyce pedagogicznej nauczyciela*, (online), http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod_resource/content/0/Media_cyfrowe_w_praktyce_pedagogicznej_nauczyciela.pdf, [12.04.2012].

766. *Ochrona informatyczna danych phishing i kradzież tożsamości*, (online), http://www.policja.pl/portal/pol/1218/58792/Ochrona_informatyczna_danych_phishing_i_kradziez_tozsamosci.html, [16.09.2013].

767. Ocytko G., *Internet jako źródło zagrożeń i konfliktów*, (online), http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/451-457.pdf, s. 454-455, [12.09.2013].

768. *Oksymoron*, (online), http://sjp.pwn.pl/sjp/;2569639, [04.07.2011].

769. Ozminkowski V., *Narkomani Internetu*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,1,1.html, http://spoleczenstwo.newsweek.pl/narkomani-internetu,73739,2,1.html, [23.08.2013].

770. Parsell M., *Pernicious virtual communities: Identity, polarisation and the Web 2.0*, "Ethics and Infonnation Technology", 2008, nr 10 (3), s. 41-56.

771. Pastore M., *Parents Net's Influence, 1999*, (online), http://www.clickz.com/clickz/news/1697981/parents-fear-nets-influence, [03.07.2013].

772. Pastwa R., *Bezpieczny Internet – rady dla uczniów*, (online), http://matrix.umcs.lublin.pl/~rpastwa/art3.htm, [17.09.2013].

773. Pieszczek S., *Wartości etyczne w biznesie*, (online), http://www.slawop.net/wartosci-etyczne-w-biznesie, [14.05.2013].

774. Pinderak A., *Internetowy ekshibicjonizm. Czy rośnie pokolenie prostytutek?*, (online), http://www.infotuba.pl/styl_zycia/internetowy_ekshibicjonizm__czy_rosnie_pokolenie_prostytutek__a16366.xml, [10.09.2013].

775. Piotr K., *Czat – niewinna gierka?*, (online), http://www.zywiec.org.pl/?p=ezine_archiwum_12&lact=view&lid=12, [02.09.2013].

776. *Początki i rozwój World Wide Web*, (online), http://e-informator.pl/kaciki/internet/www.php, [08.09.2016].

777. Podgórska A., *Wpływ komputera i Internetu na rozwój dzieci i młodzieży*, (online), http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:0Bzo1YvWsXcJ:www.zs1brzechwapila.pl/php/pliki/nasze_publikacje_pliki/AP/Wplyw_komputera_i_Internetu_na_rozwoj_dzieci_i_mlodziezy.doc+&cd=35&hl=pl&ct=clnk&gl=pl, [22.11.2014].

778. *Polscy internauci: Mobilni i niefrasobliwi*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/polscy-internauci--mobilni-i-niefrasobliwi,101121,1,1.html, [17.09.2013].

779. *Ponad 3 mld internautów na świecie*, (online), http://www.polskaszerokopasmowa.pl/aktualnosci/ponad-3-mld-internautow-na-swiecie.html [16.08.2015].

780. *Pornografia w Internecie*, (online), http://www.egospodarka.pl/5232,Pornografia-w-Internecie,1,39,1.html, [03.07.2013].

781. *Portret Internauty*, (online), http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2009/K_033_09.PDF, [20.09.2013].

782. *Prawo pracownika do prywatności a monitoring w miejscu pracy*, (online), http://www.hrk.pl/pl/home/moja_kariera/prawo_pracy/Prawo_pracownika_do_prywatno%C5%9Bci_a_monitoring_w_miejscu_pracy.aspx, [09.09.2013].

783. *Psychoterapia*, (online), http://stres.namiary.info/pomoc_specjalisty_online.html, [18.03.2012].

784. Reith E., *Cultural Formation in Text. Based Virtual Realities*, (online), http://www.parcftp. xerox.com/, [04.04.2013].

785. Robak M., *Wprowadzenie restrykcyjnych regulacji prawnych w Internecie to utopia*, (online), http://ekai.pl/wydarzenia/temat_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/, [19.05.2013].

786. Rymsza A., *CETA, czyli tylne wejście dla ACTA*, (online), http://www.dobreprogramy.pl/CETA-czyli-tylne-wejscie-dla-ACTA,Aktualnosc,34227.html. [20.05.2013].

787. Rzeźniczak P., *Psychoterapia online: kozetka i myszka a problemy etyczne*, (online), http://www.wiecjestem.us.edu.pl/psychoterapia-online-kozetka-i-myszka-problemy-etyczne, [20.09.2013].

788. *Seksting. Nastolatki na potęgę rozbierają się w sieci*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/seksting--nastolatki-na-potege-rozbieraja-sie-w-sieci,80737,1,1.html, [12.09.2013].

789. Sickler M., *Zniewolenie ludzi technologią mikroczipu,* (online), http://www.michaeljournal.org/technologiamikroczipu.htm, [12.09.2013].

790. Sieńko M., *Internet jako zjawisko komputerowe*, (online), http://www.sienko.net.pl/cwp/cwp06.html, [26.03.2012].

791. Sieńko M., *W lustrze nowoczesnej techniki*, (online), http://www.sienko.net.pl/lustro.html, [23.03.2012].

792. Sierpińska A. M., *Kontrola e-maili: czy pracodawca musi mieć zgodę*?, (online), http://www.prawo.egospodarka.pl/27541,Kontrola-e-maili-czy-pracodawca-musi-miec-zgode,1,34,3.html, [03.09.2013].

793. Silver D., *Looking Backwards, Looking Forward*, "Cybelculture Studies" 1990-2000 San Fracisco, (online), http://rccs.usfca.edu/intro.asp, [09.03.2012].

794. *Smartfon może zdradzić numery PIN i hasła*, (online), http://wiedza.newsweek.pl/smartfon--moze-zdradzic-numery-pin-i-hasla,100906,1,1.html, [16.09.2013].

795. Sowiński S., „Więź" 2005, nr 7, (online), http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan_pawel_ii_solidarny, [21.04.2013].

796. *Spam niechciana korespondencja*, (online), http://www.cik.uke.gov.pl/najczesciej-zadawane-pytania/internet/66-spam-niechciana-korespondencja, [09.09.2013].

797. *Spyware*, (online), www.infoforce.qc.ca/spyware, [16.09.2013].

798. *Stanford University*, (online), http://www.stanford.edu/group/siqsslPress_Relasel press_detail.html, [02.12.2014].

799. *Super computing – skrócona historia, teraźniejszość i wizja przyszłości technologii obliczeniowych*, (online), http://www.benchmark.pl/mini-recenzje/Super_computing_-_skrocona_historia,_terazniejszosc_i_wizja_przyszlosci_technologii_obliczeniowych-1443.html, [12.08.2013].

800. Szkodzin B., *E-mail pod kontrolą*, (online), http://www.egospodarka.pl/4473,E-mail-pod-kontrola,1,39,1.html, [02.09.2013].

801. Sztaba M., *O odpowiedzialności i prawdziwych zadaniach naukowców*, (online), http://wirtualnapolonia.com/2014/10/17/ks-dr-mariusz-sztaba-o-odpowiedzialnosci-i-prawdziwych-zadaniach-naukowcow/, [14.11.2014].

802. Szulc A., *Internetowe nałogi zabijają naprawdę*, (online), http://spoleczenstwo.newsweek.pl/internetowe-nalogi-zabijaja-naprawde,94264,2,1.html, [28.08.2013].

803. Talarczyk M., (online), *Znaczenie wartości*, http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06_138/02. [20.05.2013].

804. *Technologia informatyczna i informacyjna a współczesny świat*, (online), http://www.softwarepatch.pVartykuly/0/753/70Iffechnologia-infonnatyczna-i-infonnacyjna-a-wspolczesny – swiat/Jak-to-jest-z-etyka-i-kultura-informatyczna-w-Polsce-?.html, [12.05.2013].

805. *Telefon komórkowy ma już 35 lat*, (online), http://www.wirtualnemedia.pl/artykul/telefon-komorkowy-ma-35-lat-foto, [03.09.2016].

806. Terlikowski M., *Współczesne zagrożenia bezpieczeństwa państw,* (online), www.pism.pl/files/?id_plik=2925, [11.09.2013].

807. *To już 12 firm. Oskarżają Google o nadużywanie monopolu,* „Wyborcza.biz" z 1 kwietnia 2012 r. (online), bttp://wyborcza.biz/biznes/1,101558,11461984,Tojuz_12_firm_Oskarzaja_Google_o_naduzywanie_monopolu.html, [22.09.2013].

808. Tomlinson R., *The First Network Email sent by Ray Tomlinson*, (online), http://www.computinghistory.org.uk/det/6116/First-e-mail-sent-by-Ray-Tomlinson/, [07.09.2016].

809. Topol P., *Dorastanie w Second Life* – recenzja książki T. Boellstorffa *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, [w:] *e-mentor* 2007, nr 2(39), http://www.e-mentor.edu.pl/_pdf/ementor39.pdf, s. 50-53, [10.09.2013].

810. *Transhumanistyczne FAQ* (*czyli transhumanistyczne pytania i odpowiedzi*), (online), http;//www.transhumanism.org/translations/polish/PolishFAQ.htm, [24.03.2012].

811. *Transhumanizm*, (online), http://www.aleph.se/Trans/Intro/index-2.html#Intro, [23.03.2012].

812. Tumiłowicz B., *Infomaniacy specjalnej troski*, (online), http://www.przeglad-tygodnik.pl/pl/artykul/infomaniacy-specjalnej-troski, [10.08.2013].

813. *What is spam?*, (online), http://spam.abuse.net/overview/whatisspam.shtml, [08.09.2013].

814. Widzyk A., *Japonia od lat walczy z plagą internetowych samobójstw. Problem dotarł do Wielkiej Brytanii*, (online), http://www.cywilizacje.pl/news-id-126, [16.08.2013].

815. Wiński M., *Siedem mitów głównych o ACTA*, (online), http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem_mitow_glownych_o_acta_. [19.05.2013].

816. Wojtalik M., *Każdy internauta może stać się celem cyberataku*, http://technologie.newsweek.pl/kazdy-internauta-moze-stac-sie-celem-cyberataku,101144,1,1.html, [17.09.2013].

817. Wojtasik Ł., *Ala m@ Internet.pl, Niebieska linia 3*, http://www.pismo.niebieskalinia.pl/index.php?id=251, [05.09.2013].

818. Wolska U., *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, (online), http://fides-et-ratio.pl/index.php/2012/05/urszula-wolska-negatywne-skutki-wybranych-zjawisk-zwiazanych-z-globalizacja-w-swiecie-dla-kondycji-duchowej-wspolczesnego-czlowieka/, [20.03.2012].

819. Wójcik A., *O zapomnianej/zagubionej somie*, (online), http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos2/texty/wojcik.htm, [25.03.2012].

820. www.dzieckowsieci.pl, [08.07.2013].

821. www.skn-bpk.prawo.uni.wroc.pl/files/2AH.ppt, [14.07.2013].

822. Zabierowski M., *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu*, (online), http://swkatowice.forumoteka.pl/viewtopic.php?t=4238, [15.10.2013].

823. Zadrożny M., *Kontrola dostępu pracownika do Internetu,* (online), http://www.firma.egospodarka.pl/83095,Kontrola-dostepu-pracownika-do-Internetu,1,47,1.html, [11.09.2013].

824. Zadrożny M., *Prywatność pracownika a kontrola pracodawcy*, (online), http://news.time4men.pl/prawo/prywatnosc-pracownika-a-kontrola-pracodawcy, [08.09.2013].

825. Zagrabska M., *Wirtualna rzeczywistość, czyli życie w „nie-bycie”*, (online), www.edukacja.edux.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php, [08.04.2012].

826. *Zagrożenia w Internecie dla dzieci i młodzieży*, (online), http://poczuj-sie-bezpiecz-nie.pl/pliki/artykuly/zagrozenia_w_internecie_dla_dzieci_i_mlodziezy.pdf, [27.08.2013].

827. *Zagrożenie to lewacka rewolucja obyczajowa a nie faszyzm*, (online), http://natemat.pl/39293,tomasz-terlikowski-zagrozenie-to-lewacka-rewolucja-obyczajowa-a-nie-faszyzm, [12.07.2013].