



Monika Wojtkowiak

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach

ORCID 0000-0001-7611-8302

Jadwiga Daszykowska-Tobiasz

Uniwersytet Rzeszowski

ORCID 0000-0001-6182-1855

Internet – czyli: gdy życie bywa grą. Wprowadzenie do kilku zagadnień internetowego funkcjonowania graczy

The internet that is: when life is a game. An introduction to several issues of the online functioning of players

Abstract

The article is an attempt to introduce selected issues connected with the Internet as the “second” environment of human functioning that seem significant due to the consideration of issues of games and players. The text starts with a presentation of key terms and theories connected with the information society and e-environment. The matrix primarily depicts such phenomena as avatarhood (related to, but not identical as the self-presentation), the attention has been paid to the “blindness of feelings” as a specific sign of the times (indirectly resulting from the nature of the online relationship). On the other hand, the *flow* state and disruption of linearity of time experienced on the Internet indicate the distinctiveness of the e-world and its specific effects on the users, simultaneously, they conclude the considerations undertaken.

Keywords

Internet, avatar, players’ experience, time, feelings

Abstrakt

Artykuł stanowi próbę wprowadzenia do wybranych zagadnień związanych z Internetem jako „drugim” środowiskiem funkcjonowania człowieka. Wydają się one istotne z racji rozpatrywania problematyki gier i graczy. Tekst rozpoczyna prezentacja kluczowych pojęć i teorii związanych ze społeczeństwem informacyjnym i e-środowiskiem. Na matrycy przedstawiono w pierwszym rzędzie zjawiska takie, jak: awatarowość (związaną z autoprezentacją, ale nie tożsamą z nią), zwrócono uwagę na „ślepotę uczuć” jako swoisty znak czasów (pośrednio wynikający z charakteru internetowej relacyjności). Z kolei stan *flow* i zakłócenia linearności czasu doświadczane w Internecie, wskazują na odmiennność e-świata i jego specyficzne oddziaływanie na użytkowników, jednocześnie zamykają podjęte rozważania.

Słowa kluczowe

Internet, awatar, doświadczenia graczy, czas, uczucia

Wprowadzenie

Ogólnosiwiatowa sieć komputerowa łączy ze sobą miliony komputerów, zatem i niezliczoną liczbę użytkowników. Ich aktywność staje się swoistą tkanką tworzącą i przekształcającą wirtualną przestrzeń, odmienną ontologicznie od fizycznej, a jednak będącą obszarem niezwyklej aktywności ludzkiej. Internet jest mozaiką trzech współgrających ze sobą elementów: informacji, techniki, która daje możliwość generowania przestrzeni do wymiany informacji i wreszcie – aktywności użytkowników, którzy ową informację nadają i otrzymują. Takie ujęcie wskazuje na nierozłączność technologii z działaniem ludzkim, które spełnienia się w swoistym fenomenie, jakim jest sieć globalna.

Internet traktowany jako przedmiot badań i eksploracji naukowej przechodzi na naszych oczach swoistą ewolucję. Ten stworzony w imperatywie technicznym fenomen stał się z narzędzia pracy narzędziem komunikacji, a wkrótce potem zasyłował inne dziedziny funkcjonowania człowieka. Społeczny atrybut Internetu ma dwojaki charakter: z jednej strony globalną sieć budują ludzie, z drugiej: tworzą ją, w celu poszerzania niefizycznej przestrzeni dla siebie. „Kanon socjologiczny każe postrzegać go jako sieć połączeń, z których człowiek korzysta do rozbudowy i poszerzania komunikacji, budowania wspólnoty. Socjologia, opierając się na klasycznych teoriach społeczeństwa informacyjnego, akcentuje rolę Internetu w nowym odbiorze kultury i społeczeństwa” (Wojtkowiak, 2021, s. 269).

Analiza socjologiczna Internetu akcentuje szereg zagadnień, wśród których wyodrębnić należy kilka kluczowych:

- społecznościowy charakter sieci i rolę społeczności w kształtowaniu jej funkcjonowania;
- oddziaływanie Internetu na kulturę, komunikację, życie codzienne i procesy społeczne (także poza siecią),
- komunikację w Internecie w kontekście formy przekazu i treściowej zawartości;
- przestępczość i bezpieczeństwo;
- relację Internet – globalizacja (Batorski, Olechnicki, 2007, s. 5-7).

Socjologia traktuje zbiorowość społeczną jako główny element funkcjonowania człowieka wśród ludzi, którzy wchodzą z nim we wzajemne relacje, tworzą stosunki społeczne (zarówno w świecie realnym, jak i wirtualnym). Wciąż aktualne pozostaje spostrzeżenie zmiany w rozwoju analiz socjologicznych dotyczących uczestnictwa ludzi w sieci. Jak piszą Dominik Batorski i Krzysztof Olechnicki: „socjologowie w coraz większym stopniu patrzą na Internet przez pryzmat codziennego życia i roli, jaką to narzędzie w nim odgrywa, a także tego, w jaki sposób sieć zmienia społeczeństwo” (Batorski, Olechnicki, 2007, s. 7).

Nieco dalej w podobnych dywagacjach posuwa się psychologia. Dyscyplina ta koncentruje się bowiem na jakości i rodzaju kontaktu jego użytkowników z Internetem.

Można zgodzić się z Krzysztofem Krejtzem i Janem M. Zającem, że psychologia społeczna bada Internet wzięwszy pod uwagę kilka głównych kierunków eksploracji. Należą do nich:

- badania tożsamości wraz z kontekstem kształtowania jej w e-środkowisku, obejmujące ewentualne rozbieżności między tożsamością realną i tożsamością online;
- oddziaływanie sieci na różne obszary życia ludzkiego (pracę, naukę, działania interpersonalne);
- sposoby korzystania z Internetu;
- specyfika komunikacji internetowej i zachowań w sieci;
- metodologia badań Internetu, co wynika z konieczności coraz pełniejszej i bardziej pogłębionej eksploracji e-rzeczywistości (Krejtz, Zajac, 2007, s. 191-200).

Psychologowie badają zatem więzi, relacje, formy komunikacji i sposoby postrzegania siebie i innych ludzi, generowane przez e-środkowisko.

Nieco inaczej (choć w niektórych obszarach podobnie) Internet postrzega pedagogika. W centrum zainteresowania dyscypliny znajduje się człowiek, zwłaszcza młody użytkownik, dla którego uczestnictwo w e-rzeczywistości ma nieco inny – niż w przypadku dorosłych – charakter i może mieć różnorodne skutki (Daszykowska 2007, s. 159-164). Pedagogika w zakresie eksploracji naukowej omawianego zakresu:

- bada funkcjonowanie dzieci i młodzieży w Internecie;
- poszukuje odpowiedzi na pytania o oddziaływanie sieci na młodych ludzi;
- sonduje i analizuje potencjalne i realne zagrożenia w e-rzeczywistości;
- określa możliwości wykorzystania Internetu dla edukacji i kształcenia (Solecki, 2017).

Konceptualizując – badania Internetu są obecnie dynamicznie rozwijającą się gałęzią eksploracji naukowej, która najprawdopodobniej będzie miała kontynuację, zważywszy na tempo ewolucji i rozwoju Internetu. Zarówno socjologia, jak i psychologia oraz pedagogika podejmują problematykę funkcjonowania człowieka w rzeczywistości innej niż realna, z jej wielorakimi uwarunkowaniami, wirtualnego świata pozbawionego ograniczeń fizyczności, konwenansu itp.

Optyka postrzegania Internetu zmienia się wraz ze zmieniającą się perspektywą badawczą. Niniejszy artykuł stanowi próbę opisu wybranych zjawisk związanych z funkcjonowaniem w Internecie tytułowych „graczy”. Przy czym jako graczy rozumiemy ludzi młodych. Podstawowym kryterium wyboru opisanych w nim zjawisk jest prezentacja terminów i teorii, takich jak „awatarowość”, „ślepotą uczuć” czy „stan flow”, która wydaje się niezbędna dla kontekstu i zrozumienia głębszych analiz. Ponieważ jednak już temat określa wprowadzenie, przyjęto, że celem jest zarysowanie kontekstu kulturowego i społecznego, w jakim te zjawiska zachodzą, co zdaniem

autorek pomaga w lepszym zrozumieniu ich znaczenia w szerszej perspektywie, a być może stanie się przyczynkiem do podejmowania dalszych eksploracji.

Teoretyczna wykładnia problematyki

W opisie Internetu nie sposób pominąć pojęcia społeczeństwa informacyjnego i teorii związanych z analizą zjawiska w kontekście klasycznych ujęć. Kluczową i najczęściej chyba przywoływaną teorią w tym zakresie jest koncepcja społeczeństwa sieciowego. Manuel Castells zwraca w niej uwagę na zagadnienia dominujące w zakresie kształtowania współczesnych społeczeństw, które łatwo dostrzec również w optyce internetowego działania ludzkiego. Kluczowe jest tu powiązanie technologii i informacji, a także nadanie tej drugiej szczególnego znaczenia. Autor w koncepcji wyłania kilka kluczowych stwierdzeń:

- technologia ma duży wpływ na percepcję informacji, jej przetwarzanie, a w konsekwencji na ludzkie działanie;
- technologia jest wszechobecna, a informacja ma niebagatelne oddziaływanie na kulturę, gospodarkę, społeczeństwo;
- elastyczność i rekonfiguracja są nieodłącznymi częściami technologii, są one zmienne i stale ewoluują;
- technologie łączą się w coraz bardziej skomplikowane systemy (Castells, 2008, s. 80-81).

Założony w teorii Castellsa stały dynamiczny rozwój technologii i jej ciągła, aczkolwiek nieprzewidywalna zmiana, potwierdzają się w fenomenie Internetu.

Nieco inny pryzmat spojrzenia na cyberrzeczywistość przedstawiać może koncepcja oparta na idei Marshalla McLuhana. Autor teorii trzech tez postrzega technologie w kategorii:

- tezy przedłużeń (w tym rozumieniu technologia oznacza pewne przedłużenie człowieka, które daje mu nowe możliwości);
- tezy środowiska (według której media są „naturą”);
- tezy przeciwko treści (co oznacza, że społeczeństwa są kształtowane przez naturę mediów, bardziej niż przez przekazywane treści) (jb, 2023).

M. McLuhan jest autorem pojęcia „globalna wioska” (z ang. *global village*), które na trwałe weszło do kanonu opisu Internetu. Określenie powstało w 1962 roku i opisuje sytuację, w której dzięki mediom elektronicznym zostają zniesione przestrzenne i czasowe bariery komunikacji, a ta jest możliwa na masową skalę. Wynikać to może z owej masowości i złożoności zjawiska (McLuhan, 2004). W rezultacie powstaje globalne społeczeństwo będące efektem i wytworem epoki informacji (jb, 2023). Termin ten przyjął się w opisie i naukowej eksploracji Internetu, który poprzez swój charakter umożliwił komunikację na masową, globalną skalę, a co za tym idzie, pozwolił niespotykanej dotąd liczbie osób na interakcje i wymianę informacji o zasięgu dotąd niemożliwym do osiągnięcia.

Interesujące w warstwie poznawczej jest ujmowanie Internetu w teorii symulaków Jeana Baudrillarda. Autor uważa, że współczesny człowiek żyje w świecie, w którym jest coraz więcej informacji i coraz mniej treści, a stąd staje się on coraz bardziej uzależniony od znaków i symboli. Symulacje, które są stałym elementem rzeczywistości, są tak naprawdę fałszywymi reprezentacjami rzeczywistości, które oderwały się od swojego pierwotnego znaczenia. „Konsekwencją sprawnego funkcjonowania symulaków i zastępowania znakami rzeczywistych znaczeń jest powstanie hiperrzeczywistości – w dużej mierze kontrolowanej przez środki masowego przekazu i media” (Wojtkowiak, 2021, s. 18). W hiperrzeczywistości symulakry pozorują to, co znane (ze świata realnego), markują, udają, a z czasem uzyskują swoje znaczenie coraz bardziej oderwane od pierwotnego. To zjawisko przekłada się także na awatarowość e-swiata, w której początkowo awatar jest reprezentacją osoby, a z czasem zyskuje cechy niezbieżne z pierwowzorem. Moment, w którym symulakr lub awatar osiąga własne znaczenie i funkcjonowanie, zaczyna się niezależnie od znaczenia pierwotnego (w oderwaniu od niego) momentu, w którym następuje dominacja hiperrzeczywistości nad rzeczywistością realną. W efekcie awatar staje się lepiej tolerowany niż jego pierwowzór.

W hiperrzeczywistości symulakry pozorują to, co znane (ze świata realnego), markują, udają, a z czasem uzyskują swoje znaczenie coraz bardziej oderwane od pierwotnego.

Kolejnym głosem godnym zauważenia (w dyskusji o kształcie niejednolicie rozumianego internetowego świata) jest praca *Kultura konwergencji* autorstwa Henry’ego Jenkinsa. Autor dostrzega rolę uczestnictwa użytkowników mediów w tworzeniu swego rodzaju inteligencji zbiorowej. Zjawiska te są jednak nieprzewidywalne i trudno znaleźć odpowiedź na pytanie o to, jak będzie wyglądać internetowa rzeczywistość. Wiemy, że jest ona dynamiczna i że stale transformuje (Jenkins, 2006, s. 21-34).

Rozproszoną w e-przestrzeni kulturę konwergencji współtworzą aktywni użytkownicy, dla których ważne jest zarówno samo tworzenie, jak i bycie w centrum uwagi. Do głosu dochodzi w niej zwłaszcza rozrywka i kultura popularna. Kultura konwergencji jest zdecydowanie adekwatna do sytuacji, w której użytkownicy e-sieci stale dokonują zmian, przyczyniają się do przekazu i poszerzania informacji, oceniają, krytykują, wydają osądy, udostępniają treści. Przy tym są aktywni i mają poczucie sprawczości.

Powyżej przytoczone teorie wyłuszczały przekaz, co do możliwości różnorodnego ujmowania wirtualnej rzeczywistości i stanowią pewną matrycę pojmowania roli informacji we współczesnym świecie. Dodatkowo określają potencjał użytkowników w zakresie funkcjonowania w zmienionej cyfrowością rzeczywistości. Rozwinięciem przedstawionych idei i jednocześnie celem niniejszego opracowania jest zwrócenie uwagi na kilka zagadnień związanych z Internetem, które są dla niego charakterystyczne i – co należy podkreślić – zmieniają środowisko funkcjonowania współczesnych ludzi.

Indywidualność awatara

Problem funkcjonowania człowieka w e-rzeczywistości rozpatrywany jest często w kontekście jego tożsamości. Spór o tożsamość toczy się na polu filozofii i psychologii, ale dotyczy również wymiaru społecznego, co ma istotny wpływ na specyficzny kontekst ujmowania świata wirtualnego. W filozofii pojęcie tożsamości opiera się na wykładni narracyjnej. W tym znaczeniu tożsamość stanowi już nie tylko odpowiedź na pytanie o to „kim jestem?”, ale uwzględnia również kontekst opisu siebie. Z kolei w psychologii tożsamość staje się wyrazem swego rodzaju „relacji do siebie samego” (jest usubiektywniona, ale także świadczy o tym jak jednostka postrzega rzeczywistość) (Sikora, 2008, s. 34).

Problematyka tożsamości w Internecie jest tematem dość szeroko poruszonym, zwłaszcza w kontekście nadużyć w zakresie jej wykorzystania. Wiele mówi się o fałszywej tożsamości, o jej kradzieży, a także o konieczności chronienia w wirtualnym świecie. W niniejszym opracowaniu zdecydowano się zwrócić uwagę na inny kontekst zjawiska, a mianowicie na możliwość autokreacji i awatarowości funkcjonowania użytkowników. Ten drugi wymiar ma szczególne odniesienie dla graczy, biorąc pod uwagę wcielanie się w postać i przeniesienie części aktywności społecznej do e-swiata.

Awatarowość staje się zjawiskiem powszechnie obecnym w internetowym świecie i nie można jego istnienia odnieść wyłącznie do gier i graczy. Awatar niejako definicyjnie jest reprezentacją uczestnika w wirtualnym świecie. Z założenia nie jest wiernym odwzorowaniem osoby, „wirtualnym sobowtorem”, ale często posiada cechy inne niż pierwowzór, bywa, że z czasem przestaje być nawet podobny do prototypu, a staje się projekcją (Wojtkowiak, 2021, s. 18). Użytkownik tworzy awatara samodzielnie i nie musi być on transkrypcją jego prawdziwych cech i często bywa kreacją, której charakter może być mniej lub bardziej chwilowy. W przytaczanej już teorii Baudrillarda pojawia się pojęcie „fantazmatu możliwości obejścia samego siebie” (Baudrillard, 2005, s. 102), które ma odniesienie także do awatarowości świata wirtualnego. Rodzi to pytanie o to, na ile użytkownik czuje się związany ze swoim wirtualnym obrazem, na ile się z nim identyfikuje, a także na ile dobrze (lub źle) toleruje możliwą wielość swoich internetowych prezentacji? Ta myśl implikuje również

pytania o to, na ile awatar już wyposażony w plejadę cech z nim skojarzonych, może oddalać użytkownika od poczucia związku z sobą realnym oraz – co bardziej niepokojące – wzmacniać te cechy wirtualnego społecznego funkcjonowania, które można określić jako potencjalnie zagrażające relacyjności. Identyfikacja z awatarem (przy poczuciu anonimowości) powodować może przekonanie o braku odpowiedzialności za własne działania, odłączenia od emocji, które z kolei pozbawiają internetowe funkcjonowanie ciężaru współodczuwania, empatycznego zrozumienia. W tym kontekście gra staje się balansowaniem między tym, jak człowiek zanurzony w sztucznie stworzoną tożsamość jest, a tym, jak może pozbyć się poczucia odpowiedzialności za to, co robi z jej użyciem (odnosząc się do odczuć już w świecie realnym). Mnożenie tożsamości, choć wydaje się zjawiskiem psychologicznie i pedagogicznie niepokojącym, może mieć zatem charakter uspokajający. Daje użytkownikowi narzędzie w postaci swoistej racjonalizacji postępowania, którego nie dopuściłby się w świecie realnym, a którego dopuszcza się w świecie wirtualnym, w którym przecież „bycie sobą” staje się kategorią umowności.

Awatar – tak jak Baudrillardowski symulakr – odrywa się od swojego pierwowzoru, traci pierwotne znaczenie, staje się lepszy, czy też – co czasem ważniejsze – lepiej tolerowany społecznie niż jego pierwowzór. Jednak daje on możliwość ukrycia się, schowania za nim, stwarzając pozór możliwości ucieczki od odpowiedzialności. Awatar nie ma obowiązku odczuwania i współodczuwania (te wartości nie są zresztą szczególnie cenionymi w e-swiecie), ale pozostaje w umownym połączeniu z pojmowanym wielorako niedookreśleniem, które powoduje, że nie ma znaku równości między użytkownikiem a reprezentującym go awatarem. Ma to dalsze konsekwencje dla funkcjonowania e-użytkownika, który może utożsamiać się z symulakrem tak długo, jak chce i tak dalece, jak ustali granice tego utożsamiania. Z kolei te, można łatwo przesunąć z prostej przyczyny: głównie po to, żeby uniknąć odpowiedzialności za to, co za jego pomocą zrobi.

(Stracone) uczucia

Zjawisko opisane wyżej, w rezultacie może prowadzić do „ślepego zaułka znieczulenia”. Otóż grom komputerowym i internetowym często zarzuca się promowanie zachowań agresywnych. Wynika to pośrednio ze specyfiki wirtualnej rzeczywistości, z którą gry komputerowe są identyfikowane, bywa, że z dość dużej powierzchowności kontaktów, a jednocześnie ich wielości, niekiedy patologizacji komunikacji i relacyjności. Przypisuje się im także swoiste „przyzwyczajanie” do brutalności, które polegać ma na oswojeniu użytkownika z obrazami zadawania cierpienia, śmierci, zabijania, uprzedmiotowienia innych. Gracz, występujący w roli żołnierza, wojownika, snajpera czy zabójcy, ma przed sobą często bardzo realistyczny obraz nierzadko okrutnych scen, które po jakimś czasie traktuje jako naturalne, nie reaguje na nie wzburzeniem. Owo „przyzwyczajanie” może rzutować

na ogólne generalizowanie uprzedmiotowienia osób i ich uczuć, funkcjonowanie poza obszarami empatii, bez poczucia konieczności emocjonalnej analizy postaw swoich i cudzych. Efektem wyżej wspomnianego może być zjawisko opisane już przed laty przez Johna Nemiah'a i Petera Sifneosa pod pojęciem „syndromu braku słów dla emocji”. Ów syndrom – opisywany jako niezdolność do odróżnienia pobudzenia fizjologicznego od emocji, ich werbalizacji – oznacza mało elastyczny sposób funkcjonowania poznawczego, któremu towarzyszy ubóstwo życia emocjonalnego (por. Wawrzak, 2002, s. 109-122).

„Ślepotą uczuć” określana w fachowej literaturze jako aleksytymia jest swego rodzaju deficytem związanym ze sferą emocjonalną człowieka. Osoby doświadczające „ślepoty uczuć” charakteryzuje ubogie życie wewnętrzne oraz niemożność rozróżniania i opisanego słowami własnych stanów emocjonalnych” (Pachowicz, 2019, s. 85). Zjawisko jest o tyle złożone, że ma charakter dwustronny, to znaczy: o ile brak uczuć może pomagać w prowadzeniu skutecznej rozgrywki, nieangażowaniu się w być może chwilowe – a nierzadko – celowe sojusze, o tyle można zaryzykować tezę, że uwstecznia świat emocjonalny osoby, pozbawia ją możliwości rozwoju umiejętności społecznych, zubaża jej życie wewnętrzne, ale i powoduje wzrastanie pokolenia osób, dla których świat emocjonalny, uczuciowy jest niedostępny, które nie rozumieją relacyjności (a może nawet jej potrzeby) i nie potrafią funkcjonować społecznie w pełnym wymiarze. Nie można, rzecz jasna, czynić w tym miejscu uogólnień, które wskazywałyby na brak uczuć w świecie realnym w wyniku tego zjawiska. Filozoficznie zapytać można jednak o to, czy jest to pokolenie osób szczęśliwych, zaś z pedagogicznego punktu widzenia dostrzec głównie negatywne efekty dla rozwoju i wzrastania społecznego. Transkrypcja wątków z życia realnego człowieka do cyberprzestrzeni (wobec jej tendencji do skrótowości, powierzchowności, zmienności) nie zapewnia możliwości nabycia umiejętności współodczuwania i rozumienia innych, ale może wtórnie rzutować na nieumiejętność radzenia sobie z własnym życiem emocjonalnym, poczuciem samotności, czy pojawiająca się tęsknotą za pełną emocjonalną realizacją.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby. Trzeba dostrzec jeszcze jeden ważny aspekt zjawiska, a mianowicie taki, że aleksytymia ma podłoże kulturowe, to jest kształtuje się w niszy specyficznych uwarunkowań. Matylda Pachowicz pisze, iż „badacze alarmują, że wśród młodzieży coraz bardziej charakterystycznym rysem stają się:

- deficyt inteligencji emocjonalnej/moralnej, trudności z werbalizowaniem emocji;

- ubóstwo życia wyobrażeniowego, brak refleksyjności i elastyczności w myśleniu (dominuje operacyjny styl myślenia);
- utrudniona kontrola i regulacja emocjonalna, komunikacja jest utrudniona zarówno na poziomie niewerbalnym jak i werbalnym;
- trudności z radzeniem sobie ze stresem i w prawidłowym funkcjonowaniu społecznym;

trudności w budowaniu głębszych relacji z drugim człowiekiem, w efekcie relacje z innymi oraz z sobą samym są zaburzone” (Pachowicz, 2019, s. 91).

Efekty pojawiania się takich objawów – jak można zakładać – rzutować będą na funkcjonowanie w świecie pozawirtualnym, a to z kolei może stanowić podłoże powstawania kolejnych trudności. Instrumentalizacja emocji służy uprzedmiotowieniu relacji, ale nie czyni człowieka wolnym od tęsknoty za zrozumieniem.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby.

„Ślepotą uczuć” jest zatem zjawiskiem adekwatnym do chwilowości internetowych kontaktów i ich bezpretensjonalnego braku konsekwencji. W e-świecie można poczuć się ważnym, potrzebnym, ale niekoniecznie wiąże się to z deklaracją szacunku, bliskości czy rozumieniem drugiej osoby.

Flow i czas (nie)trójtemporalny

Podstawowym problemem, który zgłaszają rodzice i wychowawcy w odniesieniu do e-funkcjonowania młodych ludzi jest ich bardzo duże zaangażowanie w świat wirtualny, które przypomina bycie pochłoniętym obecnością w nim i pociąga za sobą spędzanie dużej ilości czasu przed monitorem. Najprościej mówiąc: młodzi przebywają w Internecie bardzo dużo czasu, co znacząco ogranicza ich inne aktywności. Można założyć, że dzieje się tak z wielu powodów, z których dwa mają kluczowe znaczenie, są to: wspomniana już transmisja nowych form aktywności do e-świata, oraz coraz szerszy dostęp do niego. Zatem zjawisko to jest co najmniej dwutorowe. Wielość nośników w znacznym stopniu przyczynia się do wzrostu jego zasięgu, choć wydaje się, że nie mniejszą rolę odgrywa przeniesienie do Internetu dużego obszaru nowych aktywności. Z drugiej strony jest to zjawisko progresywne, którego

narastanie można obserwować niemal na bieżąco i którego nie sposób powstrzymać (tak jak nie sposób zahamować dynamicznego rozwoju sieci).

W kontekście tej problematyki warto zwrócić uwagę na dwa problemy, to jest: doświadczenie stanu *flow* oraz specyfikę postrzegania czasu podczas przebywania w e-sieci.

Pojęcie stanu *flow* wprowadził Manfred Spitzer, określając, że jego istotą jest doświadczenie bycia całkowicie pochłoniętym czynnością, skupionym na niej. Według autora to właśnie *flow* umożliwia człowiekowi uczenie się z przyjemnością, a wykonywanie trudnych zadań nawet przez długi czas, daje mu uczucie przyjemności i zadowolenia. Tego stanu doświadczają gracze internetowi, osoby zaangażowane w internetową twórczość, czy aktywne na forach. Pojęcie na gruncie psychologii zdefiniował także Mihály Csíkszentmihályi. W ujęciu autora termin *flow* oznacza stan całkowitego zaangażowania w wykonywane zajęcie. Według przytoczonej koncepcji, istnieje kilka warunków osiągnięcia stanu *flow*, należą do nich: odpowiedni poziom trudności (zbyt łatwe zadania stają się nużące), wyznaczone, jasne cele i mierzalne rezultaty (por. Csíkszentmihályi, 2016; Spitzer, 2016, s. 93).

Tamara Pielas opisując stan *flow* zauważa, że posiada on charakterystyczne cechy:

- wykonywane działania są „automatyczne” – człowiek nie musi zastanawiać się nad tym, co ma zrobić;
- cele są jasno sformułowane – osoba wie, po co wykonuje dane działanie i co dzięki niemu może osiągnąć;
- nie ma problemów z interpretacją napływających informacji zwrotnych – człowiek nie zastanawia się nad ich znaczeniem, od razu wie, jak na nie zareagować i co ewentualnie poprawić;
- występuje tu całkowita koncentracja na danym działaniu i tylko ono liczy się;
- całkowite poczucie kontroli nad sytuacją umożliwia przebieg danych zdarzeń, to człowiek je kontroluje;
- satysfakcja z działania i aktywność stają się źródłem szczęścia;
- poczucie, że czas zatrzymał się jest wywołane pochłonięciem daną aktywnością (Pielas, *Co jest...*).

Stan *flow* doświadczany w Internecie generować może zakłócenia w świecie realnym, co oznacza mniej więcej tyle, że użytkownik zanurzony w e-rzeczywistości nie dostrzega tego, co otacza go w przestrzeni poza nią. Być może owo zanurzenie tak niepokoi rodziców i wychowawców, którzy zgłaszają, że dziecko lub młody człowiek jest całkowicie pochłonięty czynnościami podejmowanymi w rzeczywistości nierealnej. *Flow* jest stanem przyjemnym i pożądanym, stąd zaangażowanie, w to co z nim związane, rośnie również po zakończeniu czynności, której towarzyszył. Można zatem zaryzykować tezę, że doświadczenie *flow* podczas podejmowania czynności w e-świecie, przekłada się na większe zaangażowanie w e-rzeczywistość.

Czas

Zjawiskiem związanym z doświadczeniem *flow* (choć nie tylko przez nie generowanym) jest – odmiennie niż w rzeczywistości realnej – postrzeganie czasu. W tym miejscu warto zauważyć, że uczestnictwo w grach (mając na względzie ich różnorodność) związane jest z brakiem jednolitej kategorii traktowania czasu. Jednak sam fakt, że rozgrywka może być kontynuowana w trybie jednolitym, ciągłym, ale może być także fragmentaryczna, potwierdza różną od realnej naturę Internetu. Czas – w życiu realnym trójtemporalny – zmienia swoją naturę w sieci, co pośrednio związane jest ze stanem zanurzenia. Zjawisko to szczególnie zaznacza się podczas korzystania z gier. Elżbieta Dolata zauważa, że „zarówno brak kontekstu czasowego, jak i sfragmentaryzowanie i zwielokrotnienie burzy ciągłość czasu, izoluje zdarzenie” (Dolata, 2006, 100). Metaforycznie można powiedzieć, że jesteśmy świadkami zakłócenia jednego z podstawowych wymiarów ludzkiego funkcjonowania.

Czas do tej pory zawsze trójtemporalny, po raz pierwszy w historii ludzkiego funkcjonowania doświadcza przerwania ciągłości swojej natury. Dzieje się tak z różnych powodów. Po części wynika ze specyfiki internetowego świata, po części z charakteru doświadczeń zanurzenia, zainteresowania, obecności użytkowników. W pierwszej z wymienionych kategorii mieszczą się zarówno uwarunkowania uczestnictwa w aktywności internetowej generowane chociażby charakterem gry, w drugiej zakłócenia wynikające z technicznej natury e-swiata.

Techniczny determinant funkcjonowania w e-świecie odnosi się do jego natury, ale bywa sprzeczny z oczekiwaniami użytkowników. Gra bywa podzielona na rundy, spotkania. Wybór czasu poświęconego na aktywność lub poświęconego wspólnej w grze zależy od użytkowników. W praktyce polega to na zawieszeniu gry, a co za tym idzie, wstrzymaniu czasu akcji do momentu kontynuacji. Kontinuum trójtemporalności może tracić swoją nienaruszalność również wówczas, gdy istnieje możliwość powrotu do wydarzeń w rozgrywce, które już miały miejsce. Fragmentaryczność czasu dyktowana jest fragmentarycznością rozgrywki. Taka sytuacja wynika z charakteru gry i nie wprowadza niepokoju czy nie powoduje zaskoczenia. Bywa jednak tak, że czas zmienia się niezależnie od użytkowników, ale rzutuje na ich położenie. Mowa tu chociażby o takich sytuacjach, jak określone w informatycznym żargonie „bugowanie”, które oznacza nieprawidłowość w funkcjonowaniu programu, uniemożliwiającą płynne działanie (w żargonie młodzieżowym określa się w ten sposób „zawieszenie się” działania sieciowego, gry, programu).

Jak potwierdziły przeprowadzone w 2020 i 2021 roku badania (Wojtkowiak, 2021, s. 268-277), użytkownicy różnie postrzegają czas w Internecie. Nie traktują go w sposób tak jednoznaczny, jak dzieje się to w świecie realnym, bowiem dostrzegają i oddzielają różnice między czasem w obu „światach”. Triada przeszłość–teraźniejszość–przyszłość nie konstytuuje się jednoznacznie, przy czym najmniejsze znaczenie w internetowym funkcjonowaniu ma teraźniejszość (Wojtkowiak, 2021,

s. 268-277). Nie oznacza to zaburzenia kontinuum linearności, a jedynie nie przywiązywanie wagi do niej. Być może wpływ na taki stan rzeczy ma dostrzegana i akceptowana zmienność, która obejmuje również tożsamość, co jest zjawiskiem niewidocznym w realnym świecie. Badana młodzież dostrzegła wprawdzie rolę zapisu w e-rzeczywistości, dającą możliwość inwigilowania wcześniejszych działań, jednak największe znacznie przypisywała teraźniejszości. „Tu i teraz” definiuje istnienie i działanie w Internecie i o ile nie jest to zjawisko odosobnione (młodzi zwykli żyć chwilą obecną), o tyle jednak świat cyfrowy przy swojej zmienności wydaje się gloryfikować czas teraźniejszy. Podobnie młodzi użytkownicy postrzegają przyszłość, nie przywiązując do niej szczególnej uwagi (Wojtkowiak, 2021, s. 275).

„Czas w Internecie płynie inaczej”, można go zahamować, zawiesić działanie, powrócić do przerwanej czynności nawet po dłuższym okresie. Warto jednak postawić pytanie o to, czy czas spędzony w sieci jest czasem jego użytkowników, czy też czasem postaci, w które oni wcielają się. I obojętne, czy będzie to awatar czy postać z gry, trudno jest postawić jednoznaczną granicę, która oddzielałaby ową postać od osoby w świecie realnym.

Warto jednak postawić pytanie o to, czy czas spędzony w sieci jest czasem jego użytkowników, czy też czasem postaci, w które oni wcielają się.

Reasumując, można powiedzieć, że o ile z perspektywy dorosłych czas jest wymiarem jednoznacznym i bezwzględnie liniowym, o tyle z perspektywy młodych użytkowników – niekoniecznie.

Podsumowanie

Społeczeństwa informacyjne, które biegle posługują się komunikacją, operują zmiennością, przenoszą swoje funkcjonowanie poza wymiar fizyczny. Oparta na technice sieć połączeń pozostaje siecią między ludźmi, jednak jej determinant techniczny oddziałuje na użytkowników oraz na ich postrzeganie świata, jak i siebie samych.

Warto podkreślić, że wielość opracowań i odniesień naukowych do rzeczywistości wirtualnej (zarówno w kontekście badań nad grami, jak i uczestnictwa w mediach społecznościowych) nie polaryzuje spojrzenia na nią jako na zjawisko jednoznacznie wpływające negatywnie na użytkowników. Samo uczestnictwo, obserwacja, nawet budowanie e-świata nie definiuje jednoznacznie jego negatywnego oddziaływania (Anderson, Bushman, 2023).

Niniejszy artykuł stanowi zaledwie wprowadzenie do dalszych rozważań na temat specyfiki e-sieciowego funkcjonowania współczesnego człowieka. Autorki

mają świadomość jedynie częściowego zasygnalizowania opisanych zjawisk, jednak ich wybór był implikowany kategorią indywidualności regulowanej osobliwością cyfrowych realiów. Awatarowość, specyfika emocjonalnego funkcjonowania, zanużenie czy operacjonalizacja czasu, stanowią jedynie kilka z wątków, które można rozwinąć opisując zjawisko e-życia użytkowników sieci. I o ile elementy te można traktować jako swoisty fenomen lub kuriozum, o tyle wydają się trwale wpisywać zarówno w internetowy krajobraz i rejestr wątków, którymi w przyszłości interesować się będzie medioznawstwo, ale także pedagogika, psychologia i socjologia.

Bibliografia

- Anderson C.A., Bushman B. (2023). Straw Men, Bogus Claims, and Misinformation About Media Violence: Reply to Comment by Devilly et al. *Psychology of Popular Media*, 12(3), 373–382. DOI:10.1037/ppm0000483
- Batorski, D., Olechnicki, K. (2007). Wprowadzenie do socjologii internetu. *Studia Socjologiczne*, 3(186), 5–14.
- Baudrillard, J. (2005). *Symulakry i symulacja*. Przekł. S. Królak. Warszawa: Wydawnictwo Sic!
- Castells, M. (2008). *Spółczesność sieci*. Przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Csikszentmihályi, M. (1996). *Przepływ: psychologia optymalnego doświadczenia. Jak poprawić jakość życia*. Przekł. M. Wajda-Kacmajor. Warszawa: Wydawnictwo Moderator.
- Daszykowska, J. (2007). Dziecko.m@internet.pl, czyli o profilaktyce zagrożeń w Sieci. W W. Walc (Red.), *Przemoc. Konteksty społeczno-kulturowe. Kulturowe i edukacyjne aspekty zjawiska*. T. 2. (ss. 159–164). Rzeszów: Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Dolata, E. (2006). *Internet a doświadczenia temporalne*. W M. Sokołowski (Red.), *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku* (ss. 95–102). Elbląg: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu.
- Jenkins, H. (2006). *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Przekł. M. Bernatowicz. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Krejtz, K., Zajac, J.M. (2007). Internet jako przedmiot i obszar badań psychologii społecznej. *Psychologia Społeczna*, 2, 3–4(5), 191–200.
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Przekł. N. Szczucka. Warszawa: Wydawnictwa Naukowo-Techniczne.
- Pachowicz, M. (2019). Ślepotą uczuć-odłamek lustra tkwiący w oku i w sercu. W A. Wileczek (red.), *Komunikacja i edukacja. Studia i szkice* (ss. 85–97). Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego.
- Solecki, R. (2017). Aktywność młodzieży w cyberprzestrzeni. Profilaktyka patologicznego używania Internetu, Warszawa-Milanówek: Oficyna Wydawnicza Von Velke.
- Spitzer, M. (2016). *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie*. Słupsk: Wydawnictwo Dobra Literatura.
- Wawrzak, M. (2002). Aleksytyzmia i neurotyzm: różnicowanie i werbalizacja emocji podstawowych. *Przegląd Psychologiczny*, 45(1), 109–122.
- Wojtkowiak, M. (2021). Czas w percepcji młodych użytkowników sieci globalnej, *Kultura – Przemiany – Edukacja*, 9, 268–277. DOI 10.15584/kpe.2021.9.15
- Wojtkowiak, M. (2021). *Poznać. Zrozumieć, Rozmawiać. (Nie)oczywisty e-świat jako źródło inspiracji i wyzwania pedagogicznych*. Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego.

Materiały internetowe

- Jb (2023). *Marshall McLuhan. Twórca pojęcia „globalnej wioski*. „polskieradio.pl”. <https://www.polskieradio.pl/39/156/Artykul/2877151,Marshall-McLuhan-Tworca-pojecia-globalnej-wioski> (dostęp 13.5.2024.)
- Pielas, T. (2018 styczeń 18). *Co to jest flow i jak go osiągnąć?*. „Psychologia sportu (tamarapielas.pl)”. <https://tamarapielas.pl/co-to-jest-stan-flow/> (dostęp 13.5.2024)
- Sikora, K. (2008). Tożsamość jako przedmiot badań psychologii. W Kubacka J.D., Kuleta-Krzyszukowiak M. *W kręgu psychologicznej problematyki tożsamości* (ss. 33–40). <https://ruj.uj.edu.pl/server/api/core/bitstreams/2c62f43a-f6a8-457a-97cd-35cd89c26afe/content> (dostęp 20.04.2024).

Monika Wojtkowiak – dr, adiunkt w Zakładzie Problemów Społecznych i Pracy Socjalnej Uniwersytetu Jana Kochanowskiego w Kielcach, zainteresowania badawcze: poradnictwo i pomoc nieletnim, młodzież a świat wirtualny, aktualne problemy społeczne w kontekście planowania działań profilaktycznych i pomocowych, mediacje i negocjacje jako forma pracy na różnych obszarach działalności indywidualnej i instytucjonalnej, pomoc osobom dotkniętym traumą i ich rodzinom.

Jadwiga Daszykowska-Tobiasz – dr hab., profesor uczelni, Uniwersytet Rzeszowski, Wydział Pedagogiki i Filozofii, Instytut Pedagogiki, Katedra Pedagogiki Społecznej; zainteresowania naukowe koncentruje wokół pedagogiki społecznej, pracy socjalnej, profilaktyki społecznej, problemów i zjawisk społecznych, w tym problemu patostreamingu w sieci.