

MACIEJ NOWAK

**Sprawozdanie z konferencji: Człowiek i społeczeństwo wobec wyzwań technologii. Filozoficzno-kulturowe aspekty postępu technicznego, UKSW, 23.05.2019 r.**

Współczesność oraz znana nam kultura związane są ściśle z postępem technicznym. Ta kultura w sposób dogłębny przenika nasze codzienne życie – służy jako rozrywka, wygoda, narzędzie pracy czy komunikacji. Fakt, że krocząc w przyszłość, stajemy się coraz bardziej zależni od technologii, jest źródłem wielu problemów różnorakiej natury. Istnieje w konsekwencji potrzeba dyskusji nad zagadnieniami takimi jak: technologiczne uzależnienia, realność rzeczywistości wirtualnej, wpływ technologii na relacje międzyludzkie bądź konsekwencje cyfryzacji. Owa potrzeba jest realizowana w dyskusji uniwersyteckiej, tak jak miało to miejsce na konferencji *Człowiek i społeczeństwo wobec wyzwań technologii. Filozoficzno-kulturowe aspekty postępu technicznego*. Otrzymała się ona 23 maja 2019 roku w budynku Wydziału Filozofii Chrześcijańskiej Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego przy ulicy Wóycickiego 1/3 w Warszawie. Wydarzenie zostało zorganizowane przez Koło Naukowe Studentów Filozofii UKSW, a uczestnicy pochodzili z licznych środowisk akademickich całej Polski.

Spotkanie rozpoczął kurator koła, ks. dr hab. Jacek Grzybowski, wprowadzając uczestniczących w klimat rewolucji cyfrowej. Pierwszym z prelegentów był mgr inż. Krzysztof Zaborek (Wojskowa Akademia Techniczna), którego wystąpienie nosiło tytuł *Bezpieczeństwo osoby w cyberprzestrzeni na wybranych przykładach*. Dla uściślenia określił on bezpieczeństwo jako obiektywną pewność gwarancji nienaruszalnego przetrwania i swobód rozwojowych. Odróżnił je

od poczucia bezpieczeństwa. Cybernetyka stanowi dla niego wypadkową sfer: technicznej, informatycznej i społecznej. Takie ujęcie gwarantuje jej znaczenie od samego początku rozwoju tych trzech aspektów. Sam termin pochodzi od greckiego słowa κυβερνήτης, oznaczającego sternika, kierującego. Tym określeniem posługiwał się już Arystoteles w kontekście osób kierujących życiem społecznym. Prelegent przytaczał za prof. Mieczysławem Gogaczem koncepcję osoby – jest nią jednostkowy byt, który kocha i ufa. Relacje osobowe są nierozłącznym przejawem jej istnienia. W następstwie, osobę charakteryzują takie cechy jak: miłość (życzliwość do innej osoby), wiara (zaufanie do drugiej osoby) i nadzieja (poszukiwanie relacji i odnalezienia poprzednich dwóch cech w innej osobie). Przysługują jej dobra podlegające ochronie, takie jak: życie, zdrowie duszy i ciała, intelekt usprawniany w wiedzy i mądrości (jako ujęciu dobra i prawdy), kultura, kształtowanie wyobrażeń i uczuć, wolność, praworządność, gwarancja bezpieczeństwa, przebywanie w towarzystwie osób, własność prywatna i religia. W ich perspektywie rozpatrywane były przykłady zagrożenia bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni. Prelegent posłużył się do tego dwoma przykładami. We współczesnym świecie każdy z nas świadomie lub nie korzysta z sieci IoT (*Internet of Things*). Jest to system urządzeń takich jak lodówki, szczoteczki do zębów, telewizory, podłączonych bezpośrednio do Internetu. Zagrożenie z nimi związane polega na możliwości ataku na tego typu obiekty. Skutki takich działań mogą być wielorakie – od prozaicznych (odmowa prawidłowego działania) po poważne (ataki na całe serwerownie za pośrednictwem przejętego urządzenia, uszkodzenie implantów aktywnych, takich jak rozrusznik serca). Oprócz aspektu czysto technicznego, rozważany był również społeczny. Statystyczny użytkownik mediów społecznościowych jest bombardowany olbrzymią ilością informacji, niemożliwą do odebrania w całości – zazwyczaj kończymy na przeczytaniu nagłówków, co prowadzi do fałszywej wizji rzeczywistości. W konsekwencji jest to cios wymierzony w naszą kulturę. Istotnym problemem są uzależnienia, z jakimi

nigdy wcześniej się nie mierzyliśmy. Pochodzą one od gier, treści erotycznych, Internetu, zakupów *online*. Pierwsze trzy powodują zniekształcone wyobrażenie relacji osobowych i oczekiwań wobec naszego otoczenia. Zakupoholizm, ze względu na wygodną formę dzisiejszych zakupów, stał się znacznie bardziej uzależniający niż wcześniej. Środki te są na wyciągnięcie ręki dla każdego posiadacza komputera lub telefonu. Nasza psychika – jak twierdził prelegent – staje się w tych warunkach narażona na różnego rodzaju lęki. Jednym z nich jest wspomniany przez autora lęk FOMO (*Fear Of Missing Out*) – strach przed pozostaniem w tyle, objawiający się w ciągłej potrzebie obserwacji mediów społecznościowych takich jak Facebook czy Instagram, w obawie przed pominięciem którejś z nowinek. Przy nieuchronnej konieczności korzystania z współczesnej technologii, powinniśmy zachować umiar i zdrowy rozsądek. Pomoże nam to uchronić się przed wspomnianymi zagrożeniami.

Katarzyna Werkowicz (Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego) przedstawiła referat pt. *Biologiczne i społeczne konsekwencje cyfryzacji*. Jako inspirację do podjęcia tematu prelegentka wskazała dwie lektury – *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci* (Słupsk, 2015) i *Cyberchoroby. Jak cyfrowe życie rujnuje nasze zdrowie* (Słupsk, 2016) autorstwa Manfreda Spitzera. Książki traktują o negatywnym wpływie technologii na sferę biologiczną i socjalną człowieka. Za autorem książki Werkowicz stwierdziła, że urządzenia wyręczające nas w pewnych operacjach intelektu, takich jak liczenie, zapamiętywanie dat lub numerów telefonów, szukanie drogi z użyciem mapy, przyczyniają się do utraty sprawności naszego umysłu – zgodnie z prawem Lamarcka, narządy (a w tym wypadku obszary mózgu i połączenia), których nie używamy, zanikają. Problem ten staje się szczególnie istotny u dzieci, których umysł dopiero się rozwija. Jak wykazały badania, tradycyjne metody nauki gwarantują większą efektywność. Pisanie na klawiaturze nie ćwiczy w nas pamięci, tak jak odbywa się to w przypadku ręcznego zapisu. Podczas kreślenia każdej litery w naszym umyśle jest wywoływany

ślad pamięciowy związany z formą pisanej litery, czego nie można powiedzieć o wprowadzaniu znaku poprzez naciśnięcie przycisku. Upośledzony może również zostać kontakt z rówieśnikami. Badane grupy dzieci zostały podzielone na te z dostępem do technologii i bez niego. Te drugie wykazują znacznie większą aktywność fizyczną i chęć komunikacji. Dzieci używające komputerów bądź telefonów są małomówne, a jeśli próbują się kontaktować, to zazwyczaj jest to kontakt ograniczony do zdawkowych odpowiedzi, takich jak „tak”, „nie”, „nie wiem”. Do zagrożeń naszego zdrowia należą nowe jednostki chorobowe: technostres, który występuje przy otrzymywaniu komunikatów, cyberdemencja, która pojawia się w następstwie częstego korzystania z technologii zwalniającej nas z umysłowego treningu, zespoły przeciążeń mięśniowych, takie jak *phone elbow*, *mouse elbow*, kciuk SMS-owy. Technologia warunkuje zmiany w naszych relacjach, a zwłaszcza w przestrzeni publicznej – zwiększa się dystans w stosunku do osób nieznanymi, ponieważ za rzecz dziwną uznaje się nawiązywanie kontaktu w miejscu, w którym wszyscy korzystają z telefonów. Do pogorszenia komunikatywności przyczyniają się też liczne nałogi związane z mediami społecznościowymi. By ograniczyć te niepokojące skutki nadużywania technologii, zdaniem prelegentki, należy przede wszystkim edukować. Sam rozwój techniczny nie jest niczym złym. To niewiedza o zagrożeniach jest głównym źródłem problemu.

Prelekcję pt. *Czy wirtualna rzeczywistość jest rzeczywista?* wygłosił Artur Gromadzki (Uniwersytet Jagielloński). Bronił on w niej tezy głoszącej zależność doświadczenia wirtualnej rzeczywistości od uczucia ucieleśnienia. Za punkt wyjścia mówca przyjął uznanie cielesności jakichkolwiek doświadczeń. Takie założenie pojawiło się dopiero w myśli współczesnej i stoi w sprzeczności z przekonaniami dawniejszymi, twierdzącymi, iż doświadczenie wirtualnej rzeczywistości jest czymś niecielesnym. Zrodziło to pytanie „jakie muszą być cechy wirtualnej rzeczywistości, by mogło dojść do pokrycia się jej z obiektywną rzeczywistością”? Zdaniem prelegenta, musi nieść

ona doświadczenie ucieleśnione. Zmysły bowiem – jak twierdzi – warunkują poznanie. Umysł jest zależny od naszego ciała, nie może istnieć niezależnie. Kluczowa w doświadczeniu jest zatem integracja multisensoryczna. Jeśli chcemy doświadczyć przestrzeni wirtualnej, integracja ta musi odbyć się właśnie w niej. Teza ta została postawiona w latach dziewięćdziesiątych przez Mary Smith. Aby umożliwić badania nad owym doświadczeniem, konieczne jest uwzględnienie dwóch wyodrębnianych warunków: sensorycznego i morfologicznego. Pierwszy z nich polega na powiązaniu przez podmiot doświadczenia bodźców odbieranych ze zdarzeniami w wirtualnej rzeczywistości. Drugi warunek jest stopniem, w jakim wirtualna rzeczywistość wpływa na poczucie własnego ciała. Jest on spełniany w chwili, gdy do naszego ciała inkorporujemy to, co w VR (*virtual reality*) postrzegamy jako nasze ciało. Nie może być to – zdaniem prelegenta – rozszerzenie naszego ciała, polegające na usprawnieniach, których odrębności od niego jesteśmy świadomi. Stanowi to istotny problem dla technologii VR, ponieważ parametry (ciężar, rozmiar) kontrolerów, które do tej pory stosowano, nie posiadały cechy transparentności – ciężkie okulary VR nie pozwalają na osiągnięcie pełni doświadczenia rzeczywistości wirtualnej, która w konsekwencji jest wizją odległej przyszłości.

Prelekcję zatytułowaną *Revolucja informacyjna jako zjawisko konstytuujące współczesnego człowieka* wygłosił Mateusz Gałus (Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej). Wymienił on cztery etapy rozwoju przekazywania informacji. Pierwszy z nich trwał już w czasach średniowiecznych, a zakończył się z nastaniem Renesansu. Charakteryzował się przekazem werbalnym w miejscach takich jak kościoły czy targowisko. Drugi rozpoczął się wraz z wynalezieniem druku, który stworzył nowe możliwości komunikacji. Był to również okres intensywnego rozwoju nauki, który zaowocował nowymi technologiami i rozwojem gospodarczym. Kluczowym momentem było wynalezienie telegrafu i telefonu – urządzenia te spowodowały intensyfikację przepływu informacji. Punktem przejścia do następnej generacji była

Druga Wojna Światowa. Po niej nastąpił rozwój telewizji i integracja nauki z gospodarką. Czwarty etap został zainicjowany przez wynalezienie Internetu. Sprawił on, że możliwe jest rozprzestrzenianie się informacji z nieznaną dotąd prędkością. Ta istotna przewaga globalnej sieci przyczyniła się do wyparcia tradycyjnych mediów. Zawocowało to tak zwanym sieciocentryzmem – na człowieku współczesnym wymuszone jest przetwarzanie informacji. Staje się ona bowiem motorem społeczności i gospodarki, której jednym z zadań jest gromadzenie masowej ilości danych. Podejmowane są projekty międzynarodowe, które do tej pory w działalności rynkowej były niemożliwe. Narodził się problem cyberbezpieczeństwa. Prelegent zaznaczył, że oblicze wojny ulega gwałtownej zmianie – to podłoże informacyjne staje się fundamentem dla całego konfliktu i warunkuje ono sukces podboju militarnego. Tezy tej bronił na przykładzie przejęcia Krymu, w którym – jak zauważył Gałus podczas dyskusji po wystąpieniu – kluczową rolę odegrała atmosfera wytworzona przez wyselekcjonowany przekaz informacyjny.

O przepłatających się zdobyczach techniki i sztuce opowiedziała mgr Agnieszka Banach (UMCS) w prelekcji pt. *Technologia przyszłości, czyli holograficzna wizja nadchodzącej kultury*. Przedstawiła ona historię powstania techniki holograficznej oraz schemat procesu tworzenia hologramu. Polega on na rejestracji dwóch fal – pierwszej, która jest falą obrazową, występującą analogicznie przy robieniu zdjęć (następuje odbicie jej od obiektu i powrót do materiału światłoczułego) i drugiej, będącej falą odniesienia, która w sposób bezpośredni trafia na kliszę. Moment nałożenia się obu fal na kliszę daje pożądany efekt przestrzenności. Technologia ta została opisana już w latach dwudziestych, ale dopiero w sześćdziesiątych zyskała szersze grono odbiorców, głównie za sprawą firmy Polaroid, która doskonalili różnorodne techniki hologramów. Od tych czasów holografia stanowi znaczący element w wielu dziedzinach kultury. Swoje miejsce ma między innymi w dziedzinach zajmujących się zapisem danych. Dyski holograficzne HVD oferują pojemność do 300 GB.

Inną ich przewagą nad standardowymi nośnikami jest szybkość zapisu. Dyski DVD czy CD zapisują informację „bit po bicie”, za to dyski holograficzne realizują zapis „na raz”. W przypadku zniszczenia HVD możliwe jest łatwe odzyskanie danych – obecne są one w każdej części zniszczonej całości. Wszystkie te zalety, zdaniem prelegentki, umożliwią w przyszłości stworzenie archiwów danych o nieznanym dotąd pojemnościach. W dalszej części wystąpienia poruszona została tematyka sztuki holograficznej takich twórców jak Ana Maria Nicholson czy Rudie Berkhout. Wspomniana została również próba odtworzenia filmu holograficznego, prace nad nim są jednak czasochłonne, co odkłada w czasie ewentualny przełom w kinematografii. Jednym z głównych celów holografii jest stworzenie holograficznej konferencji, znanej do tej pory tylko z dzieł *science fiction*. Prelegentka wyraziła nadzieje związane z rozwojem zarówno tego, jak i innych projektów technik holograficznych w najbliższej przyszłości.

Prelekcję zatytułowaną *Nowe uzależnienia technologiczne jako zagrożenie rozwojowe dla dorastającej młodzieży* wygłosiła Aneta Mikrut (Katolicki Uniwersytet Lubelski). Jak sama przyznała, tematyka jej wystąpienia jest stosunkowo nowa, toteż brakuje nam odpowiedniej terminologii do szerszego opisu nowopowstałych zagrożeń. Omówiła ona spotykane w dzisiejszych czasach uzależnienia od technologii, które nazywane są uzależnieniami behawioralnymi. Te określane są jako kompulsywne wykonywanie czynności. W swoich symptomach zbliżone są do uzależnień od substancji psychoaktywnych. Do tych symptomów należą: dominacja myślowa, objawy abstynencyjne przy ograniczaniu, wzrost tolerancji na przedmiot uzależnienia, brak alternatywnych źródeł zadowolenia. Obecnie zagrożonych osób jest więcej niż kiedykolwiek – technologia jest bowiem podstawą naszej rzeczywistości. Jak pokazują badania (USA, rok 2014), 92% społeczeństwa ma bezpośredni dostęp do Internetu, 86,6% korzysta z niego. Okresem, w którym człowiek ma najwyższą podatność na uzależnienie, jest kryzys rozwojowy zwany potocznie buntem



nastoletnim – czas szukania samego siebie. Decydująca jest tutaj – jak podkreśla prelegentka – akceptacja grupy rówieśniczej. Gdy zaczyna jej brakować, istnieje pokusa oddalenia się w świat swobody i otwartych możliwości kreowania własnego „ja” – w świat rzeczywistości wirtualnej. Portale społecznościowe dają nam możliwość obserwacji rówieśników i podobnie jak komunikatory realizują potrzeby relacji emocjonalnych. Gry online natomiast pozwalają na wyrażanie swoich emocji bez oceny środowiska. Innym problemem jest, według prelegentki, cyberseks, który swoje źródła ma w pornografii i chatach erotycznych. Ogólnodostępność każdego z tych czynników sprzyja odizolowaniu się od społeczeństwa. Jednym z rozwiązań kryzysu rozwojowego jest wsparcie rodziców w postaci umacniania samooceny, pomocy w radzeniu sobie ze stresem, ograniczania kontaktu ze źródłem uzależnienia oraz zadbania o odpowiednią grupę rówieśniczą.

Michał Szymański (Uniwersytet Adama Mickiewicza) przedstawił referat pt. *Między wirtualnym a realnym. Zagadnienie immersji we współczesnych grach komputerowych*. W swoim wystąpieniu zajął się tematyką płynności między rzeczywistością a wirtualnością. Te dwa światy są dla niego synergiczne. Na samym początku prelekcji mówca przytoczył etymologię słowa „wirtualny”. Słowo to można rozumieć nie tylko w kontekście cnoty (*virtus*), lecz także jako pewne oddziaływanie na odległość, które – zdaniem prelegenta – musi posiadać cechy materialne. Filozofowie często wiążą wirtualny charakter niektórych oddziaływań z pamięcią. W czasie oglądania obrazu podlega on naszej interpretacji. Staje się on inny, gdy patrzymy przez pryzmat naszej pamięci, która jest swojego rodzaju odnośnikiem. Taką myśl formułował między innymi Sartre – obrazy nie są znakami, lecz obiektami. Mamy przekonanie o ich prawdziwości. Prelegent dokonał istotnego dla tematyki rozgraniczenia między symulacją a symulakrum. Pierwsza jest tylko iluzją rzeczywistości, która w sztuce występowała na przykład jako perspektywa. Drugim jest tak zwana hiperrzeczywistość, która nie może być odróżniona od rzeczywistości – może być nią przykładowo doskonała mapa miasta



w skali 1:1. Wirtualna rzeczywistość gry uważana jest powszechnie za symulację. Jednak nieraz w sposób dokładny naśladuje ona to, co rzeczywiste. Odwzorowania i sploty z rzeczywistością widać zarówno w zasadach gier, jak i w ich architekturze. To zjawisko sprzyja immersji. Jest nią zanurzenie aparatu percepcji bądź zmysłów w wirtualnej rzeczywistości. Przed powstaniem gier była ona celem niektórych nurtów sztuki. Dobrym przykładem jest iluzjonistyczny fresk Andrei Pozza w kościele św. Ignacego w Rzymie, który stara się poprzez swoją przestrzenność „wciągnąć” oglądającego w swoją strukturę. Dodatkowym czynnikiem, który przyczynia się do wystąpienia immersji, jest ergodyczność – możliwość wchodzenia w interakcję. Tak samo jak niektóre dzieła zostały zaprojektowane, dając możliwość wielorakiej interpretacji (np. różny sens książki w zależności od metody czytania), tak gry można przejść na wiele różnych sposobów, podejmować w nich pewne decyzje. Na przykładach takich gier jak *Dishonored* czy *Bioshock Infinite* prelegent opisał dwa wspomniane czynniki warunkujące immersję.

Zuzanna Patkowska (UKSW) wygłosiła prelekcję zatytułowaną „*Robot*” znaczy „*niewolnik*”. *Roboty jako metafora niewolnictwa i co to dla nas dzisiaj oznacza*. Przy motywie robota, który bardzo często związany jest z motywem niewolnictwa, prelegentka dostrzega dwa problemy: na ile robot jest ludzki i czy jest zdolny do buntu? Po raz pierwszy we współczesnej nam kulturze, tematyka sztucznej inteligencji i sprzeciwu wobec twórcy pojawiła się w sztuce pt. *R.U.R.* autorstwa Karela Čapeka, stanowiącej akt obawy przed technologią. Fabuła opowiada czytelnikowi o losach ludzi, którzy, pracując w fabryce robotów, nie dostrzegają liczebnej przewagi swoich mechanicznych podwładnych. Choć w pewnym momencie utworzone zostają pewne drogi ucieczki przed ewentualnymi zagrożeniami z ich strony, w chwili buntu nie są wystarczające. Zgodnie z przesłaniem książki, istnieją rzeczy, po które człowiek sięgać nie powinien. Podobna tematyka zostaje podjęta w książce Isaaca Asimova *Ja, Robot* (Gnome Press 1950). Nie mamy w niej do czynienia z całą armią zbuntowanych

maszyn, lecz z jednym zagubionym robotem. Trzecim utworem wymienionym przez prelegentkę jest powieść Philipa R. Dicka *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Doubleday 1968). Zostaje w niej podkreślony aspekt praw robotów, ich samoświadomości i zaborczego wobec nich stosunku człowieka. W zakończeniu referatu Patkowska za Tobym Walshem stwierdza, że „sztuczna inteligencja” jest w zasadzie „głupia” – ograniczona ze względu na wady projektu. Problem stwarza przyznanie jej zbyt dużej autorytarności.

Piotr Guzdek (Uniwersytet Opolski) wygłosił prelekcję zatytułowaną *Perspektywy powstania i rozwoju polskiej szkoły medioznawstwa personalistycznego*. Przedstawił w niej zarys historyczny i szczegółowe koncepcje filozofii komunikacji i mediów. Jak zaznaczył we wstępie, nauki o mediach do niedawna sprowadzalne były do nauk socjologiczno-filozoficznych, głównie do filozofii języka i kultury. Dopiero ostatnia dekada przyniosła jej znaczący rozwój za sprawą młodych badaczy, takich jak Michał Dróżdź czy Bolesław Andrzejewski. Istotną w tym procesie rolę odegrało Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej (PTKS), zwłaszcza na gruncie filozoficznej antropologii komunikacji i aksjologii komunikowania się. W 2011 r. nauki o mediach stały się odrębną dyscypliną naukową, zaliczaną zarówno do nauk społecznych, jak i humanistycznych, ze względu na pokaźny dorobek z zakresu medioznawstwa. Charakterystyczną cechą współczesnej polskiej filozofii mediów jest dynamiczny rozwój personalizmu, w takich ośrodkach jak KUL, czy Uniwersytet Papieński Jana Pawła II w Krakowie. Miejsce filozofii kultury w naukach o mediach pozostało nieokreślone. Problem ten był analogiczny do problemu filozofii przyrody – rozwiązanie go było podobne do tego, jakie zaproponował Michał Heller. Filozofia komunikacji może być teoretyzowaniem na temat nauk o mediach i komunikacji, która pozostaje na granicy tychże i samej filozofii. Charakteryzuje ją też odmienna metodologia. Jak powtarza prelegent za Janem Pleszczyńskim, komunikacja warunkuje uprawianie filozofii – filozofia komunikacji

jest dla niego filozofią pierwszą. Ku zdziwieniu Pleszczyńskiego jej problematyka (przykładowo problem intersubiektywności) nie cieszy się w Polsce zainteresowaniem. W projekcie filozofii mediów Michał Dróżdź wyróżnia podstawowe paradygmaty teorii mediów: pragmatyczno-utyliitarystyczny, psychologiczno-analityczny, alternatywno-krytyczny, alternatywno-strukturalistyczny, alternatywno-destruktywny i alternatywno-technologiczny. W swojej własnej koncepcji personalistycznej stara się o stworzenie paradygmatu nie czysto krytycznego, lecz opartego na dialogu międzydyscyplinarnym. Po uwagach metodologicznych przytoczony został dokonany przez Czesława Bartnika podział personalizmu na personalizm antropologiczny i systemowy. Założenia ich podstaw mogą zostać zintegrowane po dokonaniu analizy antropologiczno-aksjologiczno-etycznej. Nie istnieje możliwość takowej integracji przy personalizmie pojętym jako kompletny system filozoficzny. Ten bowiem oparty jest na pewnej koncepcji metafizycznej bądź ontologicznej, uprzednio założonej. Zgodnie z tym, na Katolickim Uniwersytecie Lubelskim uprawiany jest personalizm oparty na filozofii realistycznej – metafizyce w klasycznej wersji egzystencjalnej, kładącej nacisk na istnienie bytu. W końcowej części prelegent wymienia środowiska zajmujące się nurtem personalizmu oraz wyraża nadzieję na jego rozwój.

Angelika Gołąb (Uniwersytet Łódzki) wraz z Jakubem Sroką (także UŁ) przedstawili referat zatytułowany *Miłość na zamówienie – o sposobach nawiązywania znajomości w erze technologicznego postępu. Przyczyny, charakterystyka, perspektywy*. Zwrócili oni uwagę na wielość form, w jakich przejawia się komunikacja w dzisiejszym świecie. Może ona być realizowana poprzez zdjęcia, chat, czy też chwilowe wideorelacje. Te nowe media wpływają na jakość naszej komunikacji. Według prelegentów, zatracamy w nich element wizualny. Gdy piszemy do drugiej osoby wiadomość tekstową, nie zawieramy w niej gestykulacji, mimiki, czy nawet samego ubioru. Są to kluczowe dla komunikacji czynniki. W ramach rekompensaty, popularne komunikatory oferują nam cały katalog emotikonów. Są one sposobem na

wyrażanie emocji. Niestety, nie są dla nas jednoznaczne. Problem ten uwidocznił się w kontaktach osób o dużej różnicy wiekowej. Przykładowo, pokolenia osób dorosłych rozumieją podstawowy emotikon uśmiechu, utworzony z dwukropka i zamykającego nawiasu, uznając go za wyraz sympatii bądź aprobaty. Dla młodszych pokoleń stanowi on pewien rodzaj ironii. Użycie go prowadzi do licznych nieporozumień w relacjach z osobami o większej różnicy wieku. Portale społecznościowe również nie stwarzają dobrych warunków do podtrzymywania więzi ze znajomymi. Ze względu na wszechobecne połączenia z ogółem społeczności i możliwość natychmiastowego kontaktu z kimkolwiek, przestajemy, jak twierdzą prelegenci, składać życzenia w sposób bezpośredni (przez SMS, telefon, nie wspominając o kartkach z życzeniami). Dla przeciwwagi, pozytywnie jawią się nam możliwości związane z serwisami YouTube i Instagram. Stwarzają one warunki do poznawania osób o zbliżonych zainteresowaniach – znoszą bariery komunikacyjne. Omówiona została też popularna aplikacja, ułatwiająca zawarcie nowych znajomości – Tinder. Choć pozornie otwiera nowe możliwości, zwłaszcza dla osób mających problemy ze znalezieniem „drugiej połówki”, niesie ze sobą istotne zagrożenia. Pierwsze z nich polega na kreacji fałszywego obrazu, pozbawionego wszelkiej skazy, i związanym z tym idealizowaniem drugiej osoby. Rodzi to kolejne niebezpieczeństwo. Po konfrontacji z rzeczywistością często dochodzi do odrzucenia którejś ze stron. Aplikacja oferuje tak duży „katalog” potencjalnych partnerów/partnerek, że łatwiejsze staje się nawiązanie nowej znajomości, niż próba akceptacji wad drugiej osoby. Kończąc swoje wystąpienie, prelegenci podkreślili, że technologia niesie ze sobą zarówno szanse, jak i zagrożenia, o których należy pamiętać w życiu codziennym.

Prelekcję pt. *Zagubieni w cyberprzestrzeni – czyli jak cyberseks odpowiada na potrzeby rozwojowe młodych ludzi* wygłosiła Martyna Krajowska (KUL). We wstępie zaproponowała jedną z licznych definicji cyberseksu – jest to aktywność seksualna łącząca osoby za pomocą medium internetowego. Podkreślona zostaje różnorodność jej form.

Chodzi bowiem o sposób pobudzenia pośredniego lub bezpośredniego z udziałem sieciowego połączenia. Do wspomnianych form zaliczają się gry, filmy, treści erotyczne synchroniczne (transmisja danych następuje równocześnie w czasie rzeczywistym, np. poprzez video-chat) i asynchroniczne (transmisja nieprzebiegająca w czasie rzeczywistym) oraz pobudzenie z użyciem specjalnych środków elektronicznych o charakterze stymulanta. Atrakcyjność tych aktywności wynika wprost z cech medium, za którego pośrednictwem się odbywają. Są nimi anonimowość, dostępność, niewielki koszt. Pierwsza z nich gwarantuje komfort związany z redukcją obaw seksualnych. U kobiet może to być lęk przed oceną wyglądu lub preferencji. Mężczyźni obawiają się z kolei oceny sprawności seksualnej. Ponadto, taka forma aktywności nie stwarza zagrożenia zajścia w niechcianą ciążę. Jednym z głównych zagrożeń wymienionych przez prelegentkę jest utworzenie tak zwanego śladu pamięciowego, warunkującego późniejsze doświadczenia. Wpływa on w sposób istotny na nasze wyobrażenie o relacji fizycznej. Ponadto niebezpieczna jest fiksacja w obszarze cyber, która obniża atrakcyjność innych form aktywności seksualnej. Natychmiastowa gratyfikacja może doprowadzić do braku wyrozumiałości w kwestii upodobań – Internet bowiem „nie odmawia” różnym, lubianym przez nas formom aktywności, natomiast preferencje rzeczywistego partnera nie zawsze pokrywają się w całości z naszymi. Uzależnienie od cyberseksu występuje u osób, których potrzeby (zwłaszcza rozwojowe u adolescentów) są niezaspokajane – mowa tu głównie o osobach samotnych. Cyberseks jest przez nie uprawiany nie tylko ze względu na doświadczenie przyjemności, ale i przez chęć nawiązania relacji. Inną przyczyną sięgania do środków tego typu jest potrzeba doinformowania – wpływa ona z braku podstawowej edukacji seksualnej. Prelegentka wyróżniła kilka objawów omawianego typu uzależnienia. Są nimi długotrwałe przygotowywanie samych czynności, od których osoba jest uzależniona, narastające napięcie związane z próbą ograniczenia, bezskuteczne próby zaprzestania aktywności, zaniedbywanie

obowiązków i zainteresowań, straty w postaci wzrostu tolerancji na uzależniający bodziec oraz pojawiający się zespół abstynencyjny. Na samym końcu wystąpienia podkreślona została konieczność walki z tego typu uzależnieniami. Ich skala w czasach dzisiejszych stanowi poważny problem dla całego społeczeństwa oraz nauki, która powinna nas w walce z nim pokierować.

Jacek Grzybowski w swoim podsumowaniu zwrócił uwagę na wartość problematyki poruszonej na konferencji. Jest ona – według niego – istotna dla przyszłości naszego społeczeństwa, które z omawianymi problemami będzie musiało się mierzyć. To wyzwanie będzie wymagało zaangażowania osób w tych zagadnieniach wykształconych, jakimi są – jego zdaniem – uczestniczący w konferencji prelegenci. Po tych słowach zakończono obrady.

---

MACIEJ NOWAK  
macieinowak@gmail.com

DOI: 10.21697/spch.2020.56.1.43