

Ks. Andrzej Zwoliński

E-LONELINESS IN A VIRTUAL CROWD

E-Samotność w wirtualnym tłumie

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4712-1427> E-mail: azwolin@poczta.onet.pl

DOI: <https://doi.org/10.62266/PK.1898-3685.2023.32.01>

Wstęp

Alvin Toffler, znany amerykański publicysta, który zasłynął jako autor książki "Szok przyszłości, stwierdził, że słowo „zmiana” jest kluczem do zrozumienia współczesnego czasu. Zmiana i innowacyjność są stale poszukiwane, mają swoją wartość na rynku, gdyż efektem jest ciągle nowa oferta. Zmiany te jednak mogą okazać się zbyt szybkie, powodują zamieszanie w psychice, która nie zdąży przywyknąć do wielu otaczających zjawisk, zanim znikną w fali nowych ofert i propozycji. Czynnikiem największych zmian jest technika i nowe technologie, które stwarzają zjawisko nazywane inwazją nowości. Pierwszym znakiem zmian jest radykalne zerwanie z przeszłością. Skraca się także znacznie kontakt ludzi z konkretnymi rzeczami: każda jest „na chwilę”, wymiatana ze świadomości przez kolejne mody i trendy. Nowoczesna technika zniszczyła odległość, preferując kontakty szybkie, częstsze i błyskawiczne, ale tym samym najczęściej płytkie i bez znaczenia dla rozwoju osobowości. Wszystko to wymaga nowych przystosowań, staje się kolejnym wyzwaniem dla ludzi. Z trudnością przychodzi odpowiedzieć na pytanie, czy te zmiany oznaczają postęp ludzkości, czy też jego zagrożenie¹.

Każdy kontakt i relacja z inną osobą są wielorako uwarunkowane, przez czynniki niekiedy niezależne od osób, które je tworzą. Należą do nich np. odległość przestrzenna, odrębności kulturowe, czy istniejące stereotypy w myśleniu każdej z nich. Sam człowiek konstruując system komunikacji z innymi jest współtwórcą nowych uwarunkowań. Najlepiej to widać na przykładzie Internetu, w którym pojawiło szereg nowych składników w technologicznej przestrzeni spotkania². Amerykanie mówią o krzykliwej informacji „czerwony śledź” – to wydarzenie, które odwraca uwagę i przykrywa inne prawdy. To rodzaj niebezpiecznego zwodzenia człowieka w kierunku błahych treści i obrazów, przy porzuceniu istotnych dla jednostki prawd i znaczeń. To ogołocenie człowieka z uważności³.

1. Wirtualne spotkania

Od dawna zauważono, że w człowieku trwa stała dążność do spotkania innych. W ten sposób odbywa się w jednostce jej społeczna natura, otwarcie na innych i chęć dopełnienia własnego życia w spotkaniu z innymi. Obecność człowieka w świecie informacji również nie zmieniła tej tendencji, ale naznaczyła ją nową jakością. Tradycyjne spotkanie między ludźmi było nasycone prywatnością, wzajemnym jej ofiarowaniem i zaproszeniem do świata własnych przeżyć, doznań, przy skupieniu uwagi na jej bogactwie i głębi. Spotkania internetowe są przede wszystkim ilościowe, masowe, bez zwracania uwagi na ich anonimowość i płytkość, tymczasowość i zmienność. Spotkanie między ludźmi przy udziale Internetu są podobne do ilościowej fascynacji zbiorami danych i masowością przepływu informacji. Istotą takiego spo-

¹ J. Bańka, *Przeciw szokowi przyszłości*, Wyd. "Śląsk", Katowice 1977, s. 11-16; E. Bendyk, *Koniec postępu*, Polityka, 2012, nr 44, s. 62 - 63.

² R. E. Innis, *Technika a sposób widzenia świata*, przekł. S. Nowotny, [w:] Świat przeżywany. Fenomenologia i nauki społeczne, PIW, Warszawa 1993, s. 78 - 89.

³ T. Rowiński, *Kto ma informacje, ten ma władzę. Rozmowa z Maciejem Iłowieckim*, Fronda, 2012, nr 62, s. 19 – 21.

tkania jest sama jego rejestracja, zaistnienie kontaktu, a nie jego jakość czy inne duchowe przymioty wydarzenia. Istnieje rodzaj „spijania danych” o innych ludziach, z pominięciem ich głównego problemu czy pytania, które noszą oni w sobie. Podobnie, jak w przypadku innych danych, otrzymuje się niezwykle dużo danych o ludziach, ale bez obecności w nich tego, co typowo ludzkie i niezbędne przy spotkaniu - świadomość ich obecności z całym spectrum ich życia obok naszego życia⁴.

Zmiana sposobu konsumpcji kultury masowej nastąpiła bardzo szybko i wydaje się, że bez niezbędnej refleksji nad tym procesem. Życie towarzyskie było tradycyjnie formą przystosowania jednostki do współżycia społecznego. Obecnie dorastanie do udziału w globalnej kulturze dokonuje się w większości w samotności, przed ekranem komputera. W jego przebiegu brak jest koniecznego komentatora, weryfikatora i pomocnego dojrzałego świadka pomocnego we właściwym rozeznaniu się w ogromnym napływie informacji. Ten sam brak dotyczy kontaktu z innymi ludźmi i wyboru właściwego spotkania. Internetowe kontakty umożliwiają bezkrytyczne przyjęcie kontaktu z kimś przypadkowym, nieznanym, a nawet groźnym, jak np. dziecko akceptujące łączność z pedofilem czy młody człowiek z handlarzem narkotyków. Przejawowe spotkania, nie poddawane dyskusji w gronie bliskich osób, akceptowane w samotności rodzą zagrożenie rozczarowania i pogłębienia frustracji w zderzeniu z rzeczywistymi oczekiwaniami użytkownika sieci⁵.

Około 80 proc. dzieci i młodzieży włączonych jest do Internetu od 2 do 8 godzin na dobę - również w godzinach nocnych. W zdecydowanej większości tego czasu są oni sami, gdyż rodzice najczęściej nie interesują się, co ich dziecko robi w sieci. Ponad 90 procent czasu spędzonego w sieci jest przeznaczone na spotkania towarzyskie „z przyjaciółmi”, z którymi uczestniczy w „impresze” (portale społecznościowe: Facebook, Nasza Klasa, komunikatory: Gadu-Gadu lansują hasło, że „wszystko jest imprezką”). Używanie sieci traktuje się jako formę rozrywki, która jest bierna i ma charakter konsumpcyjny. Popularnością cieszy się muzyka, filmy i różnego rodzaju „śmieszne serwisy”, typu: demotywatory, kwejk, wiocha.pl. Dane opublikowane w Google wskazują, że w polskim Internecie najczęściej wyszukiwanym słowem w 2011 roku był wyraz „kwejk” - to nazwa serwisu z niewyszukanymi żartami. Uczestnicy sieci wykorzystują też zasoby Internetu do nauki i edukacji, ale czas poświęcony na naukę i rozwijanie osobistego potencjału i zdolności jest zdecydowanie krótszy. Praca przegrywa na co dzień z wyborem bieżących zadań towarzyskich, rozrywkowych i konsumpcyjnych. W atmosferze zabawy i rozrywki bardzo łatwo o kontakty przypadkowe, które traktuje się jako element „luzu” i chwilowego odprężenia, bez szerszego spojrzenia na konsekwencje i odpowiedzialność za innych i siebie. Internet stał się rodzajem dopełnieniem każdego dnia życia, ucieczką przed pracą i alternatywnym - dla rzeczywistego - łatwym światem⁶.

Liczne kontakty internetowe pozwoliły na powstanie grup rówieśniczych „dobrze ustawionych”, „poinformowanych”, „obecnych”, którzy przenoszą swe wirtualne kontakty na środowiska codziennego życia. „Dobrze poinformowany” imponuje w środowisku znajomością wielu spraw i tematów, niekiedy pozostających kulturowym tabu. Wiele spraw ocenia i rozstrzyga według wcześniej spotkanych wirtualnych diagnoz. Z lekceważeniem odnosi się do „nieobecnych” w sieci, traktując ich jako niedojrzałych i „nienowoczesnych”. Samo dotknięcie tematu, którego dokonał w sieci, nobilituje go i pozwala spojrzeć z góry na innych członków społeczności klasowej, szkolnej czy środowiskowej. Oceny i opinie „obecnych w sieci” nie są jednak własne ani ugruntowane refleksją. Cechuje je zmienność - uzależniona od wersji obecnej w Internecie, a także brak argumentów, które zazwyczaj biorą się z przemyślenia i wiążą się z

⁴ Por. M. Herma, *Informacja jest piękna*, Polityka, 2012, nr 43, s. 88-91.

⁵ Por. D. Riesman, *Samotny tłum*, przekł. J. Strzelecki, Wyd. vis-a-vis/Etiuda, Kraków 2011, s. 191 - 216.

⁶ J. Jackiewicz-Korczyński, *Pokolenie szoku informacyjnego*, Nasz Głos, 2012, nr 2, s. 31.

wysiłkiem intelektualnym⁷. Jednocześnie zarówno psychologia naukowa, jak i psychologia życia rodzinnego – uprawiana na co dzień w domu, w pracy, życiu sąsiedzkim i publicznym, nie poddaje refleksji coraz szerszych kręgów problemów tworzonych przez podział rzeczywistości na dwa – nie całkiem połączone, a nawet odrębne – światy. Nigdy oba są realne, a realne inaczej⁸.

Obraz świata, budowany na podstawie spotkań internetowych, jest schematyczny i podporządkowany prostym konstrukcjom, które można zauważyć w grach komputerowych. Pomimo pojawienia się gier coraz bardziej skomplikowanych i złożonych w swej fabule, niosą one z sobą schematyczny świat, odarty z bogactwa człowieczeństwa. Podobnie jak film, gry komputerowe, są budowane na zasadzie redukcji niektórych aspektów życia, celem wydobycia i ukazania wątków najbardziej sensacyjnych i zaskakujących. Życie tymczasem zawiera w sobie całą rzeczywistość, niesie naraz wszystkie jego elementy. Efektem jest spojrzenie na życie własne i innych na zasadzie redukcji: odrzucenia tego, co „nudne”, „takie same”, „bezbardwe”, a wydobycie z niego tego, co frapujące. Jednak gdy to jest możliwe w grze czy filmie, staje się niemożliwe w życiu, które musi być traktowane całościowo. Z tego samego powodu można twierdzić, że gry ogłupiają - twierdzenie, że dostarczają nowej wiedzy, pozwalają postrzegać pomyłki nie jako porażki, lecz możliwość rozwoju, pozwalają testować różne rozwiązania problemów, przygotowują do nowych wyzwań i testowania różnych hipotez - jest mylące. W życiu realnym bowiem najczęściej nie ma możliwości „powtórki”, „testowania”, „nowego poszukiwania” - czego przykładem jest rola wierności i stałości dla wielu decyzji i działań człowieka⁹.

Gorączkowe poszukiwania kontaktu w Internecie, bardzo łatwo zaspokojone i realizowane, nie prowadzi do prawdziwego spotkania, które wymaga bezpośredniego zetknięcia się osób. Przestrzeń między nimi nie może być zniekształcona przez jakiegokolwiek pośrednika, choćby to była internetowa sieć, stwarzająca złudzenie spotkania. Lecz otrzymać od kogoś garść informacji, zredagowanych dla potrzeb owego kontaktu, nie jest jeszcze spotkaniem. Może być zaledwie pretekstem i przyczynkiem do niego.

Miejscem kontaktu ogromnej rzeszy przypadkowych ludzi jest Internet. Dostarcza ogromnych możliwości wielorakiego rodzaju kontaktu, lecz jednocześnie pożera uwagę, czas i energię swych użytkowników. Podobnie jak centra handlowe jakby nie biorą pod uwagę wartości portfeli swych klientów, Internet nie zważa na możliwości ludzkiego umysłu i jego zdolności percepcyjne. Z wielorakich i nadmiernych w treści kontaktów rodzi się świat „przeładowanych” ludzi, których głowy stały się platformą sieciową, na których informacje, myśli i idee walczą o przetrwanie. Mózg człowieka zmienia się w zależności od tego, jak jest wykorzystywany, zwłaszcza gdy dokonuje się to z zaangażowaniem. Aktywizują się wówczas ośrodki emocjonalne, które uwalniają wzmacniające neuroprzekaźniki. Zawsze odbywa się to kosztem odpowiedzialnych za inne funkcje rozumu. Gdy ktoś zajęty jest pisaniem esemesów, nie może jednocześnie uczyć się grać na skrzypcach. Wybierając pewne czynności i preferując jeden typ zajęć, człowiek jednocześnie staje się „specjalistą” w wąskiej dziedzinie. Tak więc uczestnicy cyfrowego społeczeństwa są w trakcie przeprogramowywania swojego życia. Ludzie towarzyszą łączeniu się komputerów w tworzeniu nowych sieci, w wymianie ich zasobów i wzmocnieniu bazy danych. Eksplozja informacji zmienia zdolności intelektualne człowieka, a także fizycznie jego mózg. Wytwarza się nawet rodzaj przymusu, by rejestrować coraz więcej informacji, nawiązywać nowe kontakty, a także strach, że coś może nas ominąć. Niektórzy badacze twierdzą, że to leży u podstaw faktu, iż współcześni ludzie mówią coraz szybciej - jak gdyby myśleli, że odbiorcy nie starczy czasu, żeby ich wysłuchać. Coraz bardziej także zanika zdolność prowadzenia dialogu wewnętrznego, spokojnej analizy myślowej i refleksji. Myślenia

⁷ Por. D. Riesman, *Samotny tłum...*, dz. cyt., s. 235-243.

⁸ Z. Nęcki, *Psychologia człowieka zalogowanego*, Wychowawca, 2019, nr 9, s. 4-6.

⁹ Por. M. Maciejewska, *10 mitów o grach komputerowych*, Wprost, 2009, nr 36, s. 56-58.

dosłownie zaczyna wychodzić na zewnątrz - opuszcza wnętrze człowieka i przenosi się na platformy cyfrowe¹⁰.

Spotkanie z tłumem internetowych udziałowców jest z natury powierzchowne i sprowadza się do tego, co ktoś opublikuje: fotografii, filmiku czy słów, niekiedy zamienionych na graficzne ikonki. Za pomocą Internetu trudno wyrazić siebie w sposób pełniejszy niż za pomocą owych ubogich, uzewnętrznionych środków, którymi niezwykle łatwo manipulować bardziej kreując siebie, niż się przedstawiając. Nie zmienia tego faktu nawet całodobowe szpiegowanie interesującej osoby, które jedynie zwiększa ilość danych o jej życiu, lecz niewiele mówi o niej samej. Rejestracja wszystkich kontaktów danej osoby, jej droga przebyta w ciągu dnia, czy dokonane zakupy niewiele o niej mówią, stwarzając wrażenie coraz pełniejszego jej oglądu¹¹.

2. Autoprezentacja

Nawet prosta prezentacja własnego „ja” w Internecie wiąże się z pokonaniem szeregu problemów dotyczących prawdy o sobie i jej przedstawienia. Człowiek w procesie socjalizacji opanował sztukę maskowania, jako jedną z najbardziej pierwotnych umiejętności. Jej pierwszym przejawem była np. zdolność panowania nad uśmiechem. Niemowlę potrafi się uśmiechać intencjonalnie - by być miłym dla innych. W miarę dorastania pojawiają się uśmiechy, które fałszywie komunikują emocje faktycznie nie przeżywane, ale których oczekują od nas inni lub które opłaca się symulować. Najczęściej uśmiech zastępuje wyrażenie słowne, jest jednym z ważnych komunikatów pozawerbalnych. Podobnie inne gesty w komunikacji bezpośredniej, w spotkaniu twarzą w twarz, mają swe znaczące miejsce. Pomimo wszystko, zdaniem wielu psychologów, to właśnie owym pozawerbalnym kanałem „przecieka” wiele z fałszu, skrywanej prawdy. Kanały te bowiem przepuszczają mimowolnie skrywane informacje. Hipoteza tzw. „przecieku” (ang. leakage hypothesis) zakłada, że kanał pozawerbalny jest trudniejszy do kontrolowania. Rozmówca łatwiej może się więc zorientować w kreowanym kłamstwie, gdy bezpośrednio spotyka swego rozmówcę, a łatwiej można go oszukać podczas rozmowy przez telefon, czy też komunikat internetowy¹².

W komunikowaniu internetowym dodatkową trudnością jest samoprezentacja użytkownika. Profil na portalu społecznościowym nie jest bowiem odpowiednikiem lustra. Badania psychologów: Amy Gonzalesa i Jeffrey'a Hancock'a z Cornell University, wykazały, że przy tego typu prezentacji zachodzi konflikt między „Ja realnym” a „Ja idealnym”. Użytkownik ma bowiem świadomość rozbieżności, które zachodzą między tymi dwoma kategoriami obrazu samego siebie. Ta konfrontacja w przypadku stanięcia przed lustrem, czy oglądaniem własnego zdjęcia, słuchania nagrań własnego głosu skutkuje obniżeniem aktualnej samooceny. Nie ma jednak takiej konieczności, gdy jednostka skupia się na stworzeniu własnego wirtualnego wizerunku. Zdaniem innego naukowca, Josepha Walthera, twórcy modelu hipepersonalnego, internetowe serwisy społecznościowe dają możliwość selektywnej autoprezentacji. Komunikując się z kimś przez Internet jednostka jest bowiem w stanie, w zdecydowanie większym stopniu niż w „realu”, zapanować nad niechcianymi reakcjami. Łatwiej jest więc sterować autoprezentacją w Internecie, dlatego jest ona bliższa temu, jak człowiek chce być postrzegany, co prowadzi do wzrostu samooceny. Podstawą owej prezentacji jest bowiem „Ja idealne”. Kreowany jest subiektywny własny wizerunek, zbliżający się do „Ja idealnego”, czyli do tego, jaki człowiek

¹⁰ F. Schirrmacher, *Stan odmóżdzenia* (Der Spiegel, 16 XI 2009), Forum, 2010, nr 7, s. 18-25.

¹¹ T. Rożek, *Kij I marchewka*, Gość Niedzielny, 2019, nr 12, s. 58-59. Por. G. Hamann, M. Rohwetter, *Google. Szpieg całodobowy* (Die Zeit, 5 II 2009), Forum, 2009, nr 7, s. 54-61.

¹² Por. J. Antas, *O kłamstwie i kłamaniu. Studium semantyczno-pragmatyczne*, Universitas, Kraków 2000, s. 209-222, 282-295.

chce być. Internet jest więc bardziej atrakcyjnym instrumentem kreowania idealnego obrazu siebie samego, niż miejscem spotkania z prawdziwym wizerunkiem użytkownika¹³.

Analizując jedynie profil jednostki na portalach społecznościowych nie poznajemy więc człowieka. Ilość opublikowanych danych na takim profilu nie zbliża w zdecydowany sposób do zapoznania się z kimś, rozpoznania jego intencji i motywów prezentacji. Jest jedynie uzupełnieniem prawdziwie realnego spotkania i wymianą komunikatów między znajomymi. Rzeczywisty obraz człowieka jest zakryty ekranem komputera, jest poza nim – pojawia się wizerunek wymyślony, a niekiedy celowo manipulowany. To człowiek, którego naprawdę nie ma, jest jedynie w marzeniach czy subiektywnych odczuciach uczestnika prezentacji. Pomimo złudzenia kontaktu z innymi, pogłębia samotność jednostki. Udowodniły to np. badania wpływu telefonów komórkowych i smartfonów na samotność. Psycholog kliniczny, Sherry Turkle, opublikowała swe badania pod frapującym tytułem: „Samotni razem: dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem”¹⁴.

Cechą spotkania internetowego jest jego szybkość i nerwowość. W erze Internetu wrywa umysł, który skacze z jednego źródła danych o świecie na inne. Dzięki cyfrowym mediom człowiek znalazł się w nowym systemie postrzegania, które wyklucza skupienie uwagi i koncentrację oraz namysł. Skupienie się na jednym obiekcie zainteresowania kończy się bowiem stagnacją, pozostaniem poza grupą „zorientowanych”, posiadaniem „starego sprzętu” i niezajomością nowych trendów w technologicznych ofertach. To dzięki nim coraz to nowsze komputery i podłączone do nich urządzenia znajdują swych nabywców i swe miejsce w domu, w biurze, w szkole i w innych, różnych miejscach codziennego przebywania ludzi. Takie zaburzenia, jak nadpobudliwość, deficyt koncentracji i nadaktywność (ADHD) okazują się w zasadzie czymś normalnym, a chorobliwe wydaje się zdolność do skupienia i prowadzenia spokojnej refleksji. Thom Hartman mówi o niekorzystnym dla pracodawców przypadku "przekoncentrowania". Poszukują oni bowiem pracowników zdolnych do natychmiastowych zmian zajęć, błyskawicznej reakcji na nowe potrzeby rynku. Powinno się mówić o „niedostatecznej zdolności do zmiany zadań” (task switching deficite disorder, TSDD), jako o braku predyspozycji do podjęcia pracy. Peter Mausek wysunął nawet hipotezę, że warunki życia w epoce informatyki spowodowały powstanie nowej wersji kultury zbieracko-łowieckiej. Wymaga ona takich zdolności, jak czujność i umiejętność możliwie szybkiego przenoszenia uwagi z jednego obiektu na drugi. Taką właściwość musieli posiadać praludzie, gdy prowadzili koczowniczy tryb życia. Koncentracja uwagi była cechą Osadniczego trybu życia, a tym samym należała do epoki przedcyfrowej¹⁵.

Inna cechą przekazu internetowego jest jego selektywność. Selektywność jest nieodłączną cechą każdego działania internetowego, co wynika z konieczności rejestrowania danych, doprowadzonych do postaci możliwej do technicznej obróbki. I tak np. zdjęcie człowieka programy komputerowe mogą identyfikować wybierając zaledwie kilka jego elementów: rozstaw oczu (zwłaszcza wgłębienie oczodołów), usta (wysokość na jakiej się znajdują, szerokość i wysokość warg, ich kolor), brwi (ich grubość, odległość od siebie, szerokość), nasada nosa (długość nosa i umiejscowienie jego nasady) i kości policzkowe (ich względna wysokość, rozstaw i kształt). Są to te części twarzy, które z biegiem lat życia ulegają najmniejszym przemianom. Komputer potrafi zidentyfikować zdjęcie szybciej niż ktokolwiek - specjaliści do spraw ochrony danych osobowych ostrzegają, że niedługo trudno będzie zachować anonimowość i prywatność, gdziekolwiek umieszczone są kamery, rejestrowana jest grupa ludzi, robione są

¹³ Por. A. Gonzales, J. Hancock, *Mirror. Mirror on my Facebook Wall: Effects of Exposure to Facebook on Self-Esteem, Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 2011, nr 14 (1 - 2), s. 79-83.

¹⁴ S. Turkle, *Samotni razem; dlaczego oczekujemy więcej od zdobyczy techniki, a mniej od siebie nawzajem*, przekł. M. Cierpisz, Wyd. UJ, Kraków 2013.

¹⁵ E. Kaeser, *Co klik, to myk (Neue Zurcher Zeitung*, 27 VIII 2012), Forum, 2012, nr 40, s. 54-55.

cyfrowe zdjęcia, choćby za pomocą komórki telefonicznej. Korzystając z programu automatycznego rozpoznawania twarzy, które sięgają po dane z serwisów społecznościowych, można uzyskać opis anonimowej fotografii, uzyskać więc imię i nazwisko danej osoby, czy jest z kimś w związku, jakiej muzyki chętnie słucha, jakie ma poglądy. Tak więc na podstawie jednego zdjęcia można każdego prześwietlić, sięgając po dane przypadkowo upublicznione, bo raz zamieszczone w zasobach internetowych. O ilości tego procederu może świadczyć fakt, że każdego dnia w sieci jest oznaczanych ponad 100 milionów ludzi. Dokonuje się to za pomocą i przy użyciu ogromnej ilości zdjęć różnych ludzi - miesięcznie użytkownicy Internetu dodają do sieci trzy miliardy zdjęć. Program, opracowany dla rządu Stanów Zjednoczonych dysponuje zasobem 100 milionów zdjęć, precyzyjnie opisanych i powiązanych z danymi osobowymi.¹⁶ Każdy z przekazów internetowych, tworzących cyberprzestrzeń - obrazkowy, słowny, dźwiękowy - musi być w ten sposób potraktowany. Spotkanie w Internecie z innymi ludźmi dokonuje się więc za pomocą i z udziałem elementów rzeczywistości, które oni tworzą i poddają obróbce technologii komputerowej. Dla użytkowników sieci komputerów wzajemne komunikowanie się za pomocą staromodnej metody wykręcania numeru telefonu, który trzeba zapamiętać, czekanie na uzyskanie połączenia i zgoda na jego nienajlepszą jakość, jest nieżyciowe i zbędne. Komputer umożliwia prawie natychmiastowe połączenie i kontynuowanie kontaktu niezależnie od jego długości - bez zbędnych obciążeń ekonomicznych czy świadomości zajmowania komuś linii. Stąd użytkownicy komputera często pozostają na łączącej ich linii (online) w sumie całe godziny, wypełnione długimi okresami głębokiej ciszy, przerywanej jedynie odgłosem stukania po klawiaturze. Możliwe jest również szybkie zerwanie kontaktu, nawet po krótkiej pogawędce (chat). Z pewnością techniczny pośrednik między ludźmi, łącząc ich, czyni to w sposób jakby niezauważalny i pozornie nieobecny¹⁷.

Pozorna nieobecność komputera i całej sieci, która tworzy wzajemne powiązania między „ja” i anonimowymi „oni”, ma ogromne znaczenie dla budowanej komunikacji. Jednostce łatwiej jest się poddać złudzeniu, że inni są blisko i obok niej. Tworzenie nowej kategorii relacji, czyli wspólnego „my”, przebiega w sposób mało zauważalny przez jednostkę, bez pokonywania trudności jaką stwarza poczucie obcości wobec innych. Dopiero później, z czasem, okazuje się, że jednak mentalność techniczna ma ogromny wpływ na kulturę moralną. Największą trudnością jest bowiem zachowanie w kontakcie technicznym sfery aksjologicznej, uszanować wartości, które wnoszą z sobą inni. Poczucie wartości i odczytanie ich hierarchii wymaga bowiem pełnego spotkania człowieka z człowiekiem, osobowego kontaktu. Wzrost ilości zdobywanej i przechowywanej informacji nie czyni człowieka lepszym¹⁸. Alvin Troffler, w słynnym dziele „Szok przyszłości”, mówi o podwójnym nieprzystosowaniu się człowieka do stworzonej przez siebie cywilizacji informatycznej. Pierwszym nieprzystosowaniem jest nieustанныm wysiłek człowieka do zrozumienia i życia w przyjaźni z naturą. Drugim zaś stan nieprzystosowania dotyczy obcości stworzonej przez siebie i szybko zmieniającej się rzeczywistości. Proces ten podobny jest do zjawiska znanego z przyrody: nawet wielkie zbiorniki wodne tracą zdolność oczyszczania się, nie są w stanie „strawić” ogromnej ilości zanieczyszczeń, które wchłaniają. W rezultacie tego zamierają - ginie w nich życie¹⁹.

3. Predefiniowanie słów i pojęć

¹⁶ b.a., *Rozpoznawanie twarzy*, Świat Wiedzy, 2012, nr 5, s. 62-65. Por. A. Merlan, *Epidemia paranoi* (Guardian News), Forum, 2019, nr 16, s. 22-26.

¹⁷ Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przekł. L. Niedzielski, Warszawskie Wydawnictwo Literackie Muza SA, Warszawa 2001, s. 189-222.

¹⁸ Por. M. Iłowiecki, *Jesteśmy snem komputera*, Spotkania, 1992/1993, nr 52-53, s. 50-52.

¹⁹ W. Moszkowski, *Internet słuszny jak socjalizm*, Nasz Dziennik, 2000, nr 25, s. 11. Por. S. Wilkanowicz, *Wpływ mentalności technicznej na kulturę moralną*, [w:] *Jakość życia. Człowiek wobec cywilizacji technicznej*, pod red. J. Kruciny, Wyd. Wrocławskiej Księgarni Archidiecezjalnej, Wrocław 1977, s. 59-71.

Nie przypadkowo Erich Fromm kult techniki wiązał z nekrofilią. Dławi ona zainteresowanie ludźmi, przyrodą oraz organizmami żywymi, rodząc upodobanie do mechanicznych, martwych dóbr, które traktuje się niezwykle poważnie, niekiedy nawet z czułością, dbając o nie, interesując się nimi. Tymczasem świat stechnicyzowany jest pozbawiony życia, jest jedną z postaci świata śmierci i rozkładu. Człowiek cybernetyczny jest niemal wyłącznie zorientowany korowo - jest człowiekiem monokorowym (monocerebral man), czysto racjonalnym. Podchodzi do siebie samego, jak i do świata, czysto racjonalnie, dociekając, jakie są rzeczy, na czym polega ich funkcjonowanie, w jaki sposób można je wytwarzać i nimi manipulować. Takie podejście nazywa „postępowym”, pomijając podejście emocjonalne, a rodząc swoisty narcyzm, którego przedmiotem jest on sam, stanowiąc symbiotyczną jedność z maszyną, która go otacza. Maszyny stają się jego „drugą naturą”, która go otacza, chroni go i dba o niego. Człowiek cybernetyczny ma skłonność do zachowania się w sposób zrutynizowany, stereotypowy, pozbawiony spontaniczności. Jego cechą jest m.in. brak rozróżnienia między materią martwą a żywą, niechęć do nawiązywania trwalszych związków z innymi ludźmi, używanie języka bardziej dla manipulacji niż komunikacji²⁰. Nekrofiliczne patrzenie na świat człowieka techniki, o którym mówił już Erich Fromm, znalazło swe dopełnienie w człowieku spotykającym wirtualnie innych, podobnie jak on unikających realnych kontaktów ludzi. „Łącznikiem społecznym” staje się maszyna, która stwarza złudzenie łączenia wszystkich mózgow ludzkich w jeden „mózg społeczeństwa”. W którym jednak własne zdanie jednostki nie liczy się, gdyż dopiero obecność w Sieci czyni z niego pełnowartościowego uczestnika życia społecznego²¹.

W erze informatycznej nastąpiło zdecydowane przededefiniowanie pojęć, zwłaszcza związanych ze sferą intymności i prywatności. Takie terminy, jak „tajemnica”, „bliskość”, „kontakt”, „przyjaźń”, a nawet „miłość” w kontekście przekazu komputerowego nabrały nowego znaczenia. Możliwa bowiem stała się rozmowa bez słów, a przy użyciu ikonki i drukowanych liter; znajomość z kimś bez przebywania w jego pobliżu, a więc bliskość z zachowaniem ogromnej odległości od siebie; spotkanie nie musi już zawierać elementu bezpośredniego kontaktu. Wszystkie te pojęcia, i wiele innych dotyczących relacji międzyludzkich tworzonych za pomocą komputera i łączy multimedialnych, oparte są na przesyłaniu danych, liczbowych informacji o sobie, będących rodzajem statystycznego opisu własnego życia i osoby. W 2012 roku ponad 2 mld internautów, ponad 6 mld abonentów sieci telefonii komórkowej, miliardy urządzeń elektronicznych podłączonych do sieci teleformatycznych, nieustannie wysyła dane, produkuje treści skrzętnie gromadzone na milionach serwerów. Jeden z serwisów internetowego wideo YouTube gromadzi w ciągu minuty 72 godziny filmów nagrywanych przez internautów. Miliard użytkowników serwisu społecznościowego Facebook każdego dnia publikuje ponad ćwierć miliarda zdjęć i wystawia 3 mld „lajków” (najprostsze wyrażenie opinii o notce, fotografii lub filmiku innych użytkowników serwisu. Powstaje w ten sposób nowa era, nazywana już Big Data - epoka wielkich ilości danych, które mają świadczyć o bliskości ludzi, tworzeniu jednej wspólnoty ludzkiej, o wysiłku, by spotkać ze sobą obcych sobie i oddalonych od siebie ludzi²².

Gromadzonych owych danych i pławienie się w nich nie ma jednak wiele ze spotkania i samoubogacania ludzi. Pomimo zgromadzonej imponującej ilości danych, ludzie cofają się intelektualnie, gdyż w czasach, gdy wiemy coraz więcej niż kiedykolwiek w historii, coraz mniej

²⁰ E. Fromm, *Anatomia ludzkiej destrukcji*, seria: Biblioteka Nowej Myśli, przekł. J. Karłowski, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1999, s. 383-401.

²¹ J. Diec, *Cywilizacje bez okien. Teoria Mikołaja Danilewskiego i późniejsze koncepcje monadycznych formacji socjokulturowych*, seria: Prace Katedry Rosjoznawstwa UJ, Wyd. UJ, Kraków 202, s. 135-146. Por. E. Majewski, *Nauka o cywilizacji*, t. 1: *Prolegomena i podstawy do filozofii dziejów i socjologii*, Warszawa 1908, s. 316 nn.

²² E. Bedyk, *Wrózenie z danych*, *Polityka*, 2012, nr 43, s. 68-69.

myślimy. Przytłoczeni nadmiarem informacji, nie mamy czasu jej przetwarzać. Wolimy wiedzieć niż myśleć, co czyni ową wiedzę bezużyteczną, bezpłodną. W oparciu o nią nie dokonuje się żadna pozytywna zmiana w relacjach międzyludzkich, gdyż zgromadzone zbiory danych pozostają bez idei. Pozostały jedynie spostrzeżenia, które potrafią zaspokoić egoistyczne, a nawet narcystyczne ambicje jednostek, których nie obchodzi nikt inny poza nimi i najbliższym otoczeniem. Poszczególne osoby nie posiadają niczego, z czym mogłyby podzielić się ze swymi przyjaciółmi, poza kolejną informacją odczytaną w Internecie. Lecz nie ma już osobistego elementu ofiarowywanego w bezpośrednim kontakcie z innymi²³. Nastąpiła przy tym „etyczna korozja” informacji. Bez refleksji nad treścią informacji i bez konsultacji jej z innymi, obojętna staje się jej wartość. Informacja nabiera znaczenia technologicznego, tracąc ludzki walor, personalistyczny. Możliwość gromadzenia i zdobywania informacji ma większe znaczenie niż możliwość ich wykorzystania. Pytanie o ich celowość oburza, chociaż powinno leżeć u podstaw sięgania po nią²⁴.

Przesadą okazało się mówienie o „rozumie cyfrowym”, którym to pojęciem próbowano określać ogrom zebranych elektronicznie danych - okazuje się on chimerą, bezkształtną i chaotyczną masą, która już dawno straciła sterowalność. Rozum ludzki funkcjonuje zdecydowanie inaczej niż połączone ze sobą automaty skonstruowane na bazie komputera. Naturalny rozum ludzki ma też swoją ograniczoność i pojemność, co nie pozostaje bez znaczenia - nie jest on otwarty na rejestrację nieskończonej liczby danych. Dokonuje selekcji przyjmowanych danych, łatwiej przyswajając jedynie te, które nie są sprzeczne z dotychczasowymi przekonaniem jego właściciela. W ten sposób, poprzez selekcję i porządek w percepcji, dokonuje się kształtowanie osobowości człowieka, sprzężenie w człowieku jego rozumu z emocjami i wolą, co daje pełne, ludzkie walory każdej przyjmowanej prawdzie. W ciągu sekundy do ludzkich zmysłów dociera około 100 mld bitów, lecz umysł ludzki jest w stanie skorzystać i uświadomić sobie tylko jedną milionową część tych informacji. Wybór należy więc do najważniejszych elementów nauczania i dojrzwania człowieka²⁵. Jest to także cecha funkcjonowania wszystkich organizmów żywych, mózgu ssaków czy najprostszej komórki, która przechowuje i przetwarza ogromne ilości danych, lecz nie rejestruje wszystkich, które się pojawiają. Mechanizm internetowy w tym względzie jest sztucznym i odbiegającym od naturalnych tendencji obecnych w przyrodzie. Przesadą jest więc mówienie o próbach zbudowania „sztucznego mózgu”, gdyż sama koncepcja tej konstrukcji odbiega od zasadniczej i naturalnej funkcji natury. Technika opiera się na innych zasadach niż przyroda, może być jej dopełnieniem, czy wspomaganie, ale nie może jej zastąpić bez redukcji bogactwa zjawiska życia. Podobnie pomyłką jest techniczne traktowanie natury, czego przykładem może być pierwszy biokomputer, skonstruowany w 1994 roku przez amerykańskiego informatyka i biologa, Leobarda Adlemana. Jego celem było takie „zaprogramowanie” cząsteczek DNA, by dzięki odpowiednim enzymom rozwiązywały one logiczne zadania²⁶. Przeszkodą do tego typu działań jest "wirus nadmiaru", który pojawia się w każdym komputerowym otwarciu percepcji świata. Granice nauki i techniki są wyznaczone przez ograniczenia w ludzkiej zdolności rozumienia, które jest osadzone w ludzkiej naturze²⁷.

Podobne ograniczenia dotyczą kontaktu z ludźmi. Psychologia oblicza, że liczba osób, z którymi człowiek jest w stanie nawiązać prawdziwe relacje, jest ograniczona do 150 osób. Nadmiar kontaktów prowadzi do ich powierzchowności i tymczasowości. Wobec 150 - osobowej grupy jednostka jest w stanie w miarę racjonalnie strzec swej intymności i prywatności. Tymczasem w samych Stanach Zjednoczonych ponad 90 procent uczniów i studentów korzysta z

²³ N. Gabler, *Koniec świata idei* (The New York Times, 13 VIII 2011), Forum, 2011, nr 37, s. 18-20.

²⁴ Por. J. Bańka, *Przeciw szokowi przyszłości*, Wyd. „Śląsk”, Katowice 1977, s. 381-387.

²⁵ Por. M. Maciejewska, *Zanim co pomyślisz, dobrze się zastanów*, Przekrój, 2012, nr 43, s. 26-29.

²⁶ Por. T. Rożek, *Komputer, który żyje*, Gość Niedzielny, 2012, nr 25, s. 54-55.

²⁷ Por. R. Dubos, *Tyle człowieka, co zwierzęcia*, tłum. H. Wasylkiewicz, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1973, s. 166-172.

różnych portali społecznościowych, zwiększając bez limitów liczbę kontaktów. Ich nadmiar prowadzi do komercjalizacji samych kontaktów (ocenianie ich pod kątem: „czy on sie oplaca”?), a jednocześnie pogłębienia skrajnego indywidualizmu, wielu płytkich relacji z większością „facebookowych” znajomości. Sami internauci oceniają, że zdecydowana większość znajomych z Internetu to „powierzchnowni znajomi” (27 % w badaniach amerykańskich), a drugą grupę stanowią „aktywni znajomi” (24 % to znajomi ze studiów czy z pracy). Tak więc Internet może pomagać podtrzymać kontakt, zbudowany jednak na realnym spotkaniu w określonym środowisku życia. Nie może zbudować znajomości i przyjaźni (o takim zjawisku mówiło jedynie 2 % badanych użytkowników sieci - znają swych „znajomych” jedynie on-line)²⁸.

Zjawisko poszukiwania kontaktów z innymi w sieci jest przejawem naturalnej potrzeby komunikowania się z innymi ludźmi, by być dostrzeżonym, docenionym, poznawać innych, uwalniać się z poczucia osamotnienia. Niestety, jest to budowanie jedynie fikcyjnych więzi. Pomimo tego, że wirtualne więzi absorbują użytkowników sieci, zwłaszcza młodych, którzy myślą stronę internetową z osobistym pamiętnikiem, Internet ma niewielkie znaczenie dla prawdziwych i trwałych relacji, które można weryfikować jedynie w realnym świecie²⁹. Polskie badania nad aktywnością i przekonaniem młodzieży - przeprowadzone w 2005 roku i zawarte w tzw. „Białej Księdze młodzieży polskiej. Dwie prawdy o aktywności” - wskazują, że aż 77 procent młodzieży deklaruje, że więcej dowiaduje się od swoich kolegów lub z Internetu, a nie do bliskich dorosłych. W Warszawie tylko 6 procent młodzieży uważa nauczycieli za ważne źródło informacji. Tylko 10 procent wymienia szkołę jako instytucję właściwie rozwiązującą ich problemy (gdy aż 42 proc. dorosłych jest przekonanych o dużym znaczeniu szkoły dla swych dzieci). Młodzież nie przejmie się bezrobociem, które szczególnie jej zagraża (dostrzega ten problem 10 proc. młodych, gdy 65 proc. dorosłych deklaruje ten problem jako poważny dla młodzieży). Dorośli w 39 proc. sądzą, że problemem młodzieży jest niska jakość relacji międzyludzkich, gdy podobnie myśli tylko 5 procent młodych³⁰. Widać radykalnie odmienną ocenę świata i relacji międzyludzkich między dorosłymi a młodzieżą. Wielu wskazuje na tę rozbieżność jako efekt wpływu technik komputerowych. Badania te potwierdzają, że Internet nie stał się wystarczającym instrumentem do kreowania więzi międzyludzkiej i budowania relacji między jego użytkownikami.

W ścisłym znaczeniu komunikacja (łac. *communicatio* - uczestnictwo, współdziałanie, łączność, ale też jedność, związek i wspólnota), porozumiewanie się, jest relacją między jednostkami. To przede wszystkim percepcja, która implikuje świadome lub nieświadome przekazywanie wiadomości, których celem jest poinformowanie jednostki albo grupy odbiorców. Podczas tej czynności odbywa się oddziaływanie wzajemne nadawcy i odbiorcy komunikatu i dochodzi do sprzężenia zwrotnego³¹. Komunikacja interpersonalna rozumiana jest w tym sensie jako proces, dzięki któremu jednostka przekazuje i otrzymuje informacje w bezpośrednim kontakcie z inną osobą. Wynika z relacyjności jako przymiotu osoby ludzkiej. Owa relacyjność może przybierać różną postać: być równoległą (np. między rówieśnikami), hierarchiczna (dziecko - rodzic), doraźna (klient - sprzedawca). Zawsze jednak dotyczy spotkania przynajmniej dwóch ludzi. Komunikacja ma na celu związanie więzi, podtrzymywanie jej, rozwijanie i pogłębianie. Obecność drugiego człowieka zawsze prowadzi do pojawienia się jakichś relacji, choćby chwilowych, doraźnych i płytkich. W tym rozumieniu pojęcie „komunikacja wirtualna” dotyczy rzeczywistości „wirtualnej”, czyli możliwej, mogącej zaistnieć, która kojarzy się z czymś nie do końca prawdziwym i rzeczywistym. Określa pewną rzeczywistość osnutą iluzją

²⁸ A. M. Manago, T. Taylor, P. Greenfield, *Me and my 400 Friends: The Anatomy of College Students' Facebook Networks. Their Communication Patterns and Well-Being*, *Developmental Psychology*, 2012, nr 48, s. 369-381.

²⁹ Por. M. Dziewiecki, *Fikcyjne więzi*, *Wychowawca*, 2012, nr 6, s. 11.

³⁰ Za: E. Bendyk, *Bunt Sieci*, Biblioteka Polityki, Warszawa 2012, s. 163-165.

³¹ Por. N. Sillamy, *Słownik psychologiczny*, Wyd. Książnica, Katowice 1994, s. 125.

symulacji komputerowej, czymś wygenerowanym, zaprojektowanym. Rzeczywistość wirtualna jest rodzajem symulacji wizualnej i dźwiękowej, która dotyczy sytuacji, miejsc i osób. W tym rozumieniu „relacje wirtualne”, dokonujące się przy użyciu komputera, posiadają elementy symulacji i projektowania. Internet, jeżeli dopełnia i wspomaga lub pogłębia relacje międzyludzkie, odkrywa rolę budującą, kreatywną. Jeżeli jednak relacje wirtualne wyřeczają lub zastępują relacje międzyludzkie, stają się czynnikiem zaniku ludzkich więzi, zubażają łącznie ludzi relacje, prowadzą do izolacji człowieka, zamykając go w świecie wirtualnym³².

Papież Franciszek w encyklice „Laudato si” stwierdza: „Istnieje tendencja do zastąpienia realnych relacji z innymi, ze wszystkimi związanymi z nimi wyzwaniem, przez pewien typ komunikacji za pośrednictwem Internetu. Pozwala to na selekcjonowanie lub eliminowanie relacji według naszego uznania. W ten sposób rodzi się nowy rodzaj sztucznych emocji, które mają więcej wspólnego z urządzeniami i ekranami niż z osobami i przyrodą”³³.

Korzystanie z Internetu jest więc takie, jak wynika z traktowania go przez człowieka. Wspomaga spotkania między ludźmi lub je niszczy, ale zawsze ma na nie wpływ. Nie może nic dodać do istoty kontaktów międzysobowych, ale może je ubogacić drobnymi elementami, które być w stanie przeniesione w formie uproszczonego języka komputerowego. Pamięć o tych ograniczonych możliwościach wirtualnej rzeczywistości pozwala zachować dystans do tego, co oferuje się wraz z nowymi technologiami cyfrowymi.

Streszczenie:

Każdy kontakt i relacja z inną osobą są wielorako uwarunkowane, przez czynniki niekiedy niezależne od osób, które je tworzą. Należą do nich np. odległość przestrzenna, odrębności kulturowe, czy istniejące stereotypy w myśleniu każdej z nich. Sam człowiek konstruując system komunikacji z innymi jest współtwórcą nowych uwarunkowań. Najlepiej to widać na przykładzie Internetu, w którym pojawiło się szereg nowych składników w technologicznej przestrzeni spotkania. Cechą spotkania internetowego jest jego szybkość i nerwowość oraz selektywność. W erze Internetu wygrywa umysł, który skacze z jednego źródła danych o świecie na inne, nie zatrzymując się w refleksji nad istotnymi zagadnieniami.

W ścisłym znaczeniu komunikacja - porozumiewanie się, jest relacją między jednostkami. To przede wszystkim percepcja, która implikuje świadome lub nieświadome przekazywanie wiadomości, których celem jest poinformowanie jednostki albo grupy odbiorców. Podczas tej czynności odbywa się oddziaływanie wzajemne nadawcy i odbiorcy komunikatu i dochodzi do sprzężenia zwrotnego. Komunikacja interpersonalna rozumiana jest w tym sensie jako proces, dzięki któremu jednostka przekazuje i otrzymuje informacje w bezpośrednim kontakcie z inną osobą. Wynika z relacyjności jako przymiotu osoby ludzkiej. W tym znaczeniu Internet może znacznie zakłócić ten proces.

Słowa kluczowe: Internet, samotność, wirtualne spotkanie, osoba

Summary:

E-Loneliness in a virtual crowd

Each contact and relationship with another person depends in many ways on factors which are sometimes independent of the people who create them. These include, for example, distance, cultural differences, or stereotypes held by them. By constructing a system of communication with others each person is a co-creator of new conditions. This is best seen on the example of the Internet, where a number of new components have appeared in the technological

³² E. Cudak, *Relacje wirtualne relacjami międzyludzkimi...?*, [w:] (Bez)radność wychowania...?, Biblioteka Horyzontów Wychowania, pod red. Z. Marka, M. Madej-Babuli, Kraków 2007, s. 37-48.

³³ Franciszek, *Laudato si*, nr 47. Por. K. Vost, *Przewodnik po samotności. Jak nauka i wiara pomagają nam ją zrozumieć i czerpać z niej siłę*, przekł. J. Gołąb, Wyd. „W drodze”, Poznań 2020, s. 140–150.

space of the meeting. An online meeting is characterized by its speed, nervousness and selectivity. In the era of the Internet, the mind that jumps from one source of data about the world to another, without stopping to reflect on important issues, wins.

In the strict sense, communication – talking with one another, is a relationship between individuals. It is primarily perception, which implies conscious or unconscious transmission of messages aimed at informing an individual or a group of recipients. During this activity, the interaction between the sender and the recipient of the message takes place and is followed by a feedback. Interpersonal communication is understood in this sense as the process by which an individual transmits and receives information in direct contact with another person. It results from relationality as an attribute of a human person. In this sense, the Internet can significantly disrupt this process.

Keywords: internet, loneliness, virtual meeting, person

Bibliografia:

Antas J., *O kłamstwie i kłamaniu. Studium semantyczno-pragmatyczne*, Universitas, Kraków 2000.

b.a., *Rozpoznawanie twarzy*, Świat Wiedzy, 2012, nr 5, s. 62-65.

Bańka J., *Przeciw szokowi przyszłości*, Wyd. "Śląsk", Katowice 1977, s. 11-16; E. Bendyk, *Koniec postępu*, Polityka, 2012, nr 44, s. 62 - 63.

Bendyk E., *Bunt Sieci*, Biblioteka Polityki, Warszawa 2012.

Bendyk E., *Wrózenie z danych*, Polityka, 2012, nr 43, s. 68-69.

Cudak E., *Relacje wirtualne relacjami międzyludzkimi...?*, [w:] (Bez)radność wychowania...?, Biblioteka Horyzontów Wychowania, pod red. Z. Marka, M. Madej-Babuli, Kraków 2007, s. 37-48.

Diec J., *Cywilizacje bez okien. Teoria Mikołaja Danilewskiego i późniejsze koncepcje monadycznych formacji socjokulturowych*, seria: Prace Katedry Rosjoznawstwa UJ, Wyd. UJ, Kraków 2002.

Dubos R., *Tyle człowieka, co zwierzęcia*, tłum. H. Wasylkiewicz, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1973.

Dziewiecki M. *Fikcyjne więzi*, Wychowawca, 2012, nr 6, s. 11.

Franciszek, *Laudato si*, nr 47.

Gabler N., *Koniec świata idei* (The New York Times, 13 VIII 2011), Forum, 2011, nr 37, s. 18-20.

Maciejewska M., *Zanim co pomyślisz, dobrze się zastanów*, Przekrój, 2012, nr 43, s. 26-29.

Majewski E., *Nauka o cywilizacji, t. 1: Prolegomena i podstawy do filozofii dziejów i socjologii*, Warszawa 1908.

Manago A. M., Taylor T., Greenfield P., *Me and my 400 Friends: The Anatomy of College Students' Facebook Networks. Their Communication Patterns and Well-Being*, Developmental Psychology, 2012, nr 48, s. 369-381.

Merlan A., *Epidemia paranoi* (Guardian News), Forum, 2019, nr 16, s. 22–26.

Rożek T., *Komputer, który żyje*, Gość Niedzielny, 2012, nr 25, s. 54-55.

Vost K., *Przewodnik po samotności. Jak nauka i wiara pomagają nam ją zrozumieć i czerpać z niej siłę*, przekł. J. Gołąb, Wyd. „W drodze”, Poznań 2020.

Sillamy N., *Słownik psychologiczny*, Wyd. Książnica, Katowice 1994.