

**Paweł Kaszuba**

# **MODELOWANIE ETYCZNE CYBERPRZESTRZENI Z PERSPEKTYWY OSOBY**

**Projekt personalistycznej  
etyki cyberprzestrzeni**

**Paweł Kaszuba** – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie filozofia, absolwent dziennikarstwa, wykładowca na Wydziale Nauk Społecznych Uniwersytetu Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie, adiunkt w Katedrze Kultury Cyfrowej i Etyki Mediów. Członek Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej, dyrektor radia i telewizji Akademickiego Centrum Mediów UPJPII. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół tematyki: etyka mediów, etyka cyberprzestrzeni, etyka sztucznej inteligencji, *open source intelligence*, zagrożenia i cyberbezpieczeństwo, nowe technologie.

**universitas**



**MODELOWANIE ETYCZNE  
CYBERPRZESTRZENI  
Z PERSPEKTYWY OSOBY**



**Paweł Kaszuba**

**MODELOWANIE ETYCZNE  
CYBERPRZESTRZENI  
Z PERSPEKTYWY OSOBY**

**Projekt personalistycznej  
etyki cyberprzestrzeni**

**Kraków**

Publikacja dofinansowana z subwencji dla Uniwersytetu  
Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie

© Copyright by Paweł Kaszuba, Uniwersytet Papieski Jana Pawła II  
w Krakowie and Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych  
UNIVERSITAS, Kraków 2023

ISBN 978-83-242-4047-0  
(TAiWPN UNIVERSITAS, wersja drukowana)

ISBN 978-83-63241-45-2  
(Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie, wersja online)

DOI: <https://doi.org/10.15633/9788363241452>

Recenzje

*ks. dr hab. Józef Kloch, prof. UKSW*

*ks. dr hab. Sławomir Soczyński*

Opracowanie redakcyjne

*Dorota Sapek*

Projekt okładki i stron tytułowych

*Paweł Sepielak*

[www.universitas.com.pl](http://www.universitas.com.pl)

## Spis treści

Wstęp .....	7
Rozdział 1. Człowiek w modelu cyberprzestrzeni .....	19
1.1. Cyberprzestrzeń jako sztuczny świat człowieka .....	19
1.1.1. Problem rozumienia i definiowania cyberprzestrzeni .....	20
1.1.2. Cyberprzestrzeń jako produkt techniki .....	27
1.1.3. Cyberprzestrzeń jako produkt biocybernetyki i robotyki .....	31
1.1.4. Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna .....	33
1.1.5. Nowa rzeczywistość cyberprzestrzeni .....	38
1.1.6. Entropia cyberprzestrzeni .....	45
1.2. Interdyscyplinarne ujęcia i modelowanie cyberprzestrzeni .....	47
1.2.1. Cyberantropologia .....	48
1.2.2. Cyberpsychologia .....	51
1.2.3. Cybersocjologia .....	55
1.2.4. Cyberprawo .....	56
1.2.5. Cyberkultura .....	59
1.3. Cyberprzestrzeń jako nowa jakość życia i działań człowieka .....	62
1.3.1. Realny człowiek w sztucznym świecie: <i>meatspace</i> a <i>cyberspace</i> ....	63
1.3.2. Cyborgi i sztuczna inteligencja w naturalnym świecie .....	66
1.3.3. Zmysłowość człowieka w cyberprzestrzeni .....	69
1.3.4. Psychiczność człowieka w cyberprzestrzeni .....	71
1.3.5. Duchowość człowieka w cyberprzestrzeni .....	75
1.3.6. Transhumanizm i transkulturowość cyberprzestrzeni .....	78
1.4. Społeczno-kulturowe konteksty i aspekty cyberprzestrzeni .....	81
1.4.1. Społeczeństwo informacyjne – cyberinformacja .....	83
1.4.2. Telematyczność i usieciowienie relacji społecznych .....	87
1.4.3. Cyberstrukturalizacja życia społecznego .....	91
1.4.4. Cyberredukcja .....	95
1.4.5. Cyberkultura .....	98
Rozdział 2. Podstawy i struktura personalistycznego modelowania etycznego ...	103
2.1. Potrzeba odkrywania etyczności cyberprzestrzeni .....	104
2.1.1. Konieczność etycznego wartościowania realnych działań w wirtualnym świecie .....	105
2.1.2. Etyczność jako integralna część cyberprzestrzeni .....	107

2.1.3. Wirtualne dobro i zło w realnym podmiocie .....	113
2.1.4. Przekraczanie granic rzeczywistości jako wyzwanie dla etyczności .....	116
2.1.5. Świadomość i wolność w determinizmie wirtualności .....	119
2.2. Próby normatywności etyczno-prawnej w cyberprzestrzeni .....	122
2.2.1. Netykieta .....	123
2.2.2. Etyka informatyczna .....	127
2.2.3. Kodeks hakerów .....	133
2.2.4. Kodeksy etyczne Internetu jako poszukiwanie normatywności .....	135
2.2.5. Próby regulacji prawnych – ACTA .....	137
2.3. Odkrywanie podstaw modelu etycznego cyberprzestrzeni w godności osoby .....	141
2.3.1. Racjonalność człowieka jako fundament wartościowania etycznego .....	141
2.3.2. Niezmiennność osobowej tożsamości człowieka w realnym i wirtualnym świecie .....	144
2.3.3. Godność osoby jako miara wartości człowieka .....	149
2.3.4. Osoba jako norma etyczna – norma personalistyczna .....	151
2.3.5. Podmiotowość ocen wobec obiektywności kryteriów etycznych .....	153
2.3.6. Niepodważalna wartość godności osoby w kontekście medialnego matrix .....	155
2.3.7. Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej .....	158
2.4. Struktura modelu etycznego w perspektywie aksjologiczno- -deontologicznej .....	160
2.4.1. Aksjologiczne podstawy normatywności etycznej w cyberprzestrzeni .....	161
2.4.2. Normatywny model etyczny jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni .....	162
2.4.3. Wartość i powinność prawdy .....	165
2.4.4. Wartość i powinność sprawiedliwości .....	169
2.4.5. Wartość i powinność odpowiedzialności .....	172
2.4.6. Wartość i powinność solidarności .....	174
Zakończenie .....	179
Bibliografia .....	187



## Wstęp

(...) cyberprzestrzeń, jako okno na świat. (...) dostarcza licznych pojęć, lecz nie uczy wartości, a jeśli one zostaną zaniedbane, samo nasze człowieczeństwo ulega pomniejszeniu i człowiek łatwo traci przed oczu swoją transcendentną godność<sup>1</sup>.

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

Postęp technologiczny sprawił, że komunikacja cyfrowa należy już do najczęstszych sposobów relacji międzyludzkich, eliminując bezpośrednie

---

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

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

<sup>3</sup> *Społeczeństwo postindustrialne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo\\_post-industrialne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_post-industrialne.php), [dostęp: 10.02.2016].

<sup>4</sup> *Społeczeństwo informacyjne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo\\_informacyjne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_informacyjne.php), [dostęp: 10.02.2016].

<sup>5</sup> Por. P. Kaszuba, *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dywidens idealów*, [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, M. Jabłoński, J. Sadowski (red.), Ignatianum, Kraków 2012, s. 200–201.

spotkanie człowieka z człowiekiem. Immersja współczesnego pokolenia cyfrowych tubylców<sup>6</sup> funkcjonujących od urodzenia w cyfrowej przestrzeni powoduje, że nie zauważa ono wokół siebie budowanej przez dziesięciolecia, ciągle rozwijanej infrastruktury technologicznej<sup>7</sup>. Analizując nowe, inwazyjne, niezwykle angażujące, a jednocześnie sztuczne dla człowieka środowisko, należy zwrócić uwagę na historyczny skok technologiczny, który zaowocował powstaniem owego środowiska. W tej nowej przestrzeni cyfrowej człowiek podejmuje wybory i działania, które również podlegają wartościowaniu etycznemu, dlatego istnieje potrzeba poszukiwania uniwersalnej platformy etyki cyberprzestrzeni.

Niniejsza monografia zatytułowana *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni* jest próbą poszukiwania takiej płaszczyzny etycznej umożliwiającej ochronę wartości i godności człowieka w nowych uwarunkowaniach wirtualnych światów. Celem opracowania jest teoretyczna konstrukcja i pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan cyfrowego świata ukształtowanego procesami rozwoju technologii komputerowych. Pojęcie modelu należy rozumieć w monografii w znaczeniu wzoru, wzorcowych ram tworzących etyczny model wartości norm i powinności chroniących wartość i godność osoby. Modelowanie etyczne jest próbą zastosowania tego wzorca jako narzędzia etycznego wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni. Oczywiście nie jest to klasyczna teoria modelu, ale jest to próba zastosowania etyki jako wzorca, jako modelu etycznego do przestrzeni cyfrowej.

Ważnym dla zrozumienia powstałej cyfrowej rzeczywistości, która będzie przedmiotem dalszych analiz, jest nakreślenie genezy historycznej. Pierwszym elektronicznym i programowalnym komputerem był brytyjski *Collossus* z 1943 r., używany przez wojsko do łamania kodów, choć w powszechnej świadomości uważa się, że to *ENIAC* uruchomiony w 1946 r. był pierwszym lampowym – opartym na systemie dziesiętnym – komputerem na świecie. Kolejnym wielkim krokiem w szybkim rozwoju technologii komputerowych było wynalezienie tranzystora w 1947 r. wraz z jego późniejszym zastosowaniem w układach scalonych o wzrastającej skali integracji i możliwościach obliczeniowych oraz mocno postępującej miniaturyzacji. Jednocześnie bardzo dynamicznie rosły możliwości groma-

---

<sup>6</sup> Zob. M. Wilkowski, *Digital natives? Jaki jest społeczny potencjał cyfrowych tubylców?* „Historia i Media”, 2010, (online), <http://historiaimedia.org/2010/03/25/digital-naives-jaki-jest-spoeczny-potencjal-cyfrowych-tubylcow/>, [dostęp: 06.09.2016].

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

dzenia, przetwarzania i zapisu danych cyfrowych na nośnikach pamięci. Wszystkie te rozwiązania pozwoliły zbudować pierwszy mikroprocesor, który stał się podstawą komputera osobistego wyprodukowanego w 1981 r. przez firmę IBM<sup>8</sup>.

Upowszechnienie cyfrowych technologii od początku wiązało się z kwestią komunikacji człowieka z komputerem. W początkowej fazie używano przycisków na pulpicie, a odpowiednie wyniki były sygnalizowane zapaleniem lub gaszeniem się różnokolorowych lampek. Później do komunikacji z komputerem zastosowano cyfrowe maszyny do pisania, które znacznie poprawiły i przyspieszyły programowanie. Przełomowe okazało się zastosowanie interfejsu graficznego, dzięki któremu wyniki komunikacji człowieka z komputerem przedstawiane były na monitorze. Wówczas także po raz pierwszy zastosowano do wygodnej i szybszej komunikacji mysz komputerową. Upowszechnienie komputerów osobistych przyspieszyło rozwój komunikacji użytkownika z urządzeniem dzięki zastosowaniu kolorowych monitorów o dużej rozdzielczości, wielofunkcyjnych myszek i klawiatur. W następnej fazie rozwoju cyfrowych urządzeń osobistych zastosowano technologie tzw. ekranów dotykowych oraz funkcje rozpoznawania obrazów, mowy ludzkiej, gestów, mimiki czy postawy ciała, rozwijały się również badania nad zastosowaniem algorytmów *sztucznej inteligencji*. Prowadzone były też badania i testy nad zastosowaniem bezpośredniej komunikacji ludzkiego mózgu z urządzeniami cyfrowymi będącymi w zasięgu sieci bezprzewodowych, tzw. *BrainGate*<sup>9</sup>.

Następnym najbardziej znanym aspektem dotyczącym przestrzeni cyfrowej jest sieć Internet, która w fazie projektu była wojskową siecią komputerową ARPANet utworzoną przez amerykańską rządową agencję ARPA<sup>10</sup>. U podstaw powstałej w latach sześćdziesiątych sieci komunikacji między komputerami leży idea zdecentralizowania gromadzenia i przesyłu danych. Komunikaty cyfrowe były przesyłane według zasady redundancji funkcji sieci – dane podzielono na pakiety, które przesyłano najszybszą drogą i na powrót scalano, omijając w ten sposób uszkodzone węzły<sup>11</sup>. Tak skonstruowany system zapobiegał możliwości zniszczenia centrum komunikacji i pozwalał zabezpieczać cyfrową informację na wypadek ataku jądrowego oraz sporych zniszczeń infrastruktury komunikacyjnej.

---

<sup>8</sup> Por. *Komputer*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Universitas, Kraków 2006, s. 98.

<sup>9</sup> Zob. W. Gogołek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2010, s. 40–52.

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

<sup>11</sup> Por. *Internet*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Universitas, Kraków 2006, s. 84.

Równorzędność węzłów sieci dawała także możliwość rozproszenia mocy obliczeniowych, a współpracujące składniki systemu ich sumowanie<sup>12</sup>. Do pierwszej sieci ARPANet należały najpierw cztery uniwersyteckie komputery, a pierwszego e-maila wysłanego między dwoma niezależnymi komputerami datuje się na koniec 1971 roku<sup>13</sup>. W 1973 roku po raz pierwszy użyto w opracowaniu naukowym słowa „Internet”<sup>14</sup>, a 1978 roku powstał protokół TCP/IP, który pozwalał ujednoczyć komunikację między różnymi systemami komputerowymi<sup>15</sup>.

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

Ważnym elementem struktury komunikacji tworzącej cyfrową przestrzeń jest telefonia komórkowa oparta w swych założeniach na połącze-

---

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

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

<sup>14</sup> Zob. J. Frankiewicz, *Krótką historia Internetu*, Accadia Group SA, Rzeszów 2011.

<sup>15</sup> Por. T. Galanciak, *Internet – historia powstania*, „Magazyn T3”, (online), <http://magazyn3.pl/Internet-historia-powstania/>, [dostęp: 07.09.2016].

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

<sup>17</sup> Zob. *Początki i rozwój World Wide Web*, <http://e-informator.pl/kaciki/internet/www.php>, [dostęp: 08.09.2016].

<sup>18</sup> Zob. B. Jung, *Rozwój rynku multimediów*, [w:] *Media. Komunikacja. Biznes elektro-niczny*, B. Jung (red.), Wydawnictwo Difin S.A., Warszawa 2001, s. 193.

<sup>19</sup> *Spółeczeństwo informacyjne oczami obywateli EU*, „Eurobarometr (nr 241) Information society as seen by EU citizens”, Pełny raport: *Information society as seen by eu citizens, flash eurobarometer 241*, Komisja Europejska, listopad 2008, (online), <http://civicipedia.ngo.pl/x/327343#>, [dostęp: 10.02.2012].

niu radia i telefonii. Pierwsze projekty telefonii komórkowej powstały pod koniec lat czterdziestych ubiegłego wieku i bardzo szybko znalazły zastosowanie w mobilnej komunikacji. Zastosowanie nadajników i odbiorników o określonym zasięgu i częstotliwości wymusiło konieczność ułożenia ich w charakterystyczne komórki, w których poruszały się analogowe urządzenia mobilne. Popularność tego typu komunikacji i ograniczona pojemność analogowej łączności telefonii komórkowej wymusiła rozwój technologiczny, który miał doprowadzić do miniaturyzacji i usprawnienia łączności przy dużej liczbie urządzeń. Dopiero w 1982 roku powstał pierwszy cyfrowy system telefonii komórkowej GSM. Prace nad standaryzacją całego systemu trwały prawie dekadę, a samo wdrożenie jednolitego systemu nastąpiło dopiero w 1992 roku<sup>20</sup>. Od tej pory nastąpiła konwergencja mobilnej komunikacji telefonicznej, sieci Internet, z możliwościami technologicznymi i aplikacjami programowymi, takimi jak: nagrywanie filmów, robienie zdjęć, odtwarzanie mediów tradycyjnych radia i telewizji, informacja niewielkimi komunikatami pisаныmi i graficznymi<sup>21</sup>. Dzięki myśli i pragmatyzmowi społecznemu, dążeniu do lepszego, łatwiejszego i wygodniejszego życia, aktualna i szybka informacja stała się współcześnie najbardziej poszukiwanym i najcenniejszym towarem, tym samym determinując gospodarki światowe do rozwoju cyberprzestrzeni<sup>22</sup>.

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

Według Dericka de Kerckhove'a cyberprzestrzeń daje człowiekowi nowe możliwości uczestniczenia w świecie. Odnosi się on pozytywnie, a nawet z fascynacją, do tych medialnych procesów poszerzania możliwości ciała i umysłu poprzez integrację sfery technicznej z wnętrzem człowieka i odwrotnie. Nowe technologie cyfrowe powodują uzewnętrznienie naszej świadomości do tego stopnia, iż cały świat zewnętrzny staje się jej

---

<sup>20</sup> Zob. *Telefon komórkowy ma już 35 lat*, (online), <http://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/telefon-komorkowy-ma-35-lat-foto>, [dostęp: 03.09.2016].

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

<sup>22</sup> *Cechy społeczeństwa informacyjnego, Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007–2013*, (online), [http://www.si.podkarpackie.pl/Pliki/2008/Zalacznik\\_nr\\_2\\_v\\_3\\_04%5B1%5D.pdf](http://www.si.podkarpackie.pl/Pliki/2008/Zalacznik_nr_2_v_3_04%5B1%5D.pdf), [dostęp: 10.02.2016].

przedłużeniem<sup>23</sup>. Dalej twierdzi, że procesy te prowadzą do powstania ponadindywidualnej, usieciowionej inteligencji, tzw. umysłu planetarnego. „Cyberprzestrzeń stanowi wspólne środowisko poznawcze, w którym indywidualny użytkownik, będący jednocześnie producentem i konsumentem, staje się swego rodzaju wszechobecną, ulotną neuronowo-sieciową istotą”<sup>24</sup>.

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

W tym procesie dokonuje się rozległe przenikanie tkanki społecznej nie tylko pod względem zbioru narzędzi i możliwości komunikacyjnych. Prowadzi on także do zanurzenia się ludzi w nową przestrzeń obecności, która stanowi i w dużej mierze decyduje o ich życiu społecznym, zawodowym, rodzinnym i osobistym. Zaistniała w ten sposób nowa rzeczywistość wyznacza specyficzne formy doświadczania świata realnego i wirtualnego, zarazem kreuje nowe figury aktywności podmiotu w warunkach cyberkultury i społeczeństwa postindustrialnego. Zmieniający się na tle technologii cyfrowych świat człowieka skłania do refleksji nad genezą tak szybkich i głębokich przemian wobec rzeczywistości nasyconej elektroniką<sup>26</sup>. Można bowiem dostrzec, że próby łączenia technicznego pojęcia cyberprzestrzeni z rozumieniem filozoficznym czy psychologicznym wirtualnej rzeczywistości lub chęci rozstrzygnięcia zjawisk w niej zachodzących względem człowieka i społeczeństwa prowadzą do nieścisłości. Wirtualność to określenie odnoszące się do nierealności, wręcz sztuczności wobec zmysłów ludzkich, do nierealnych pojęć, które próbujemy zrozumieć, opierając się na definiowaniu podobieństw w mierzalnej dla nas rzeczywistości.

Technologia cyfrowa, której doświadczamy, powoduje, że dotychczasowy system wartościowania i relacji wobec nowej rzeczywistości musi ulec uzupełnieniu o nową normatywność. Etyka personalistyczna stawia

---

<sup>23</sup> Por. D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 1996, s. 64.

<sup>24</sup> Tamże, s. 196.

<sup>25</sup> Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Bi-blos, Tarnów 2005, s. 31–32.

<sup>26</sup> Por. M. Ostrowski: *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006, s. 13.

jako nadrzędną normę troskę o godność i tożsamość każdego człowieka. Jednak wszechobecność nowej rzeczywistości cyberprzestrzeni oraz zagrożenia wobec tożsamości i wartości, jakie niesie ze sobą godność osoby ludzkiej, skłania do zajęcia się rodzajami się w tym kontekście dylematami etycznymi.

Duży stopień uczestnictwa antropologicznego współczesnego pokolenia w rzeczywistości cyberświata wiąże się ze zmianą relacji społecznych oraz powstaniem nowych formuł wieloaspektowej komunikacji. Ta aktywna i szeroka obecność człowieka musi wiązać się z koniecznością doprecyzowania norm regulujących zarówno w skali globalnej, jak i indywidualnej działań i zachowań ludzi w cyberprzestrzeni. Nie wystarczają już – choć liczne – kodeksy czy regulaminy wewnętrzne administratorów poszczególnych aplikacji lub systemów. Wobec niezwykłych możliwości cyberprzestrzeni z aplikacjami komunikacji<sup>27</sup> nieodzowne i najskuteczniejsze stają się uniwersalne normy etyczne oparte na niezbywalnym prawie naturalnym. Uważa się także, że wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego dotyczącego uczestnictwa w cyberprzestrzeni mogą okazać się niewystarczające wobec wyzwań i oczekiwań współczesnego pokolenia. W orzecznictwie wskazuje się, że normy prawne są zbyt ogólne i mogą nie nadążać za szybkimi zmianami w świecie cyfrowych technologii. Ponadto mogą swoimi restrykcyjnymi regulacjami krępować wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki<sup>28</sup>.

W piśmiennictwie podkreśla się także problemy związane z kwestią terminologii polegające na redefiniowaniu większości pojęć świata realnego na świat i środowisko wirtualne. Nastręcza to problemów choćby dla naukowej i indywidualnej unifikacji relacji i komunikacji międzypersonalnych. Aktualnie nowe technologie dla większości ludzi są nieobce, choć nie do końca zrozumiałe w tej relacji. Nieprecyzyjnie nazywane i określane zależności człowiek–technika powodują, że najczęściej użytkownicy nie potrafią się prawidłowo i odpowiedzialnie w tym środowisku poruszać i odnosić do siebie pod względem celowości, konsekwencji oraz rozumienia tak powstałych protokołów. Całkiem realne czyny w cyberprzestrzeni nie muszą wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych, moralnych czy etycznych, a pośrednio często wpływają na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie.

---

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

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

Niniejsza monografia jest próbą modelowego zastosowania personalistycznej myśli etycznej do nowych uwarunkowań życia i działania człowieka w cyberprzestrzeni. W analizie badawczej ujęcie człowieka jako osoby pozostającej w relacjach do cyberprzestrzeni ma szczególne znaczenie. Prezentowana normatywność personalistyczna pozwala rozwiązać wiele nawarstwiających się współcześnie dylematów natury etycznej związanych z obecnością człowieka w świecie cyfrowych technologii w duchu szacunku i troski o jego godność. Rozwój przestrzeni cyfrowej i technologicznego środowiska życia obecnego pokolenia daje wiele nowych możliwości jego rozwoju, ale rodzi też wiele wyzwań i zagrożeń w kontekście tej relacji. Konwergencja mass mediów z aplikacjami społecznymi sieci internetowych i komórkowych sprawiła, że cyberprzestrzeń stała się rzeczywistością uczestnictwa całych społeczeństw, transformując i współtworząc w wymiarze indywidualnym i społecznym strukturę cywilizacji opartej na technologii cyfrowej. Procesy te nie ograniczają się wyłącznie do techniki, ale obejmują praktycznie wszystkie przestrzenie ludzkiego życia<sup>29</sup>.

Przestrzeń technologiczna konfrontuje osobę w jej godności i tożsamości z wielką ilością bodźców zmysłowych pobudzanych wirtualnie, hipertekstualnością informacji, narzucając różnej jakości formy poznania siebie, otaczającego świata, komunikacji i dialogu. Niestety to samo środowisko najnowszych możliwości technologicznych generuje zagrożenia dla indywidualnego i społecznego dialogu oraz godności i tożsamości samego uczestnika zanurzającego się, doświadczającego i odkrywającego nieodpowiednie treści w cyfrowej rzeczywistości<sup>30</sup>.

Wydaje się, że najlepszą regulacją cyberprzestrzeni jest normowanie osobistego uczestnictwa i relacji człowieka wobec cyberprzestrzeni właśnie za pomocą etyki, która w większości zupełnie wystarczy jako wskaźnik i wyznacznik solidarności, odpowiedzialności, prawdy i sprawiedliwości społecznej. Równorzędnie należy podjąć pełną programową i wieloaspektową edukację i formację, wychowanie będące narzędziem kształtowania określonych postaw i zachowań człowieka w kontekście cyfrowej przestrzeni. Dopiero jako ostateczne wydają się środki karno-prawnego przymusu czy narzucania politycznego określonych zachowań, które winny dotyczyć wyłącznie poważnych zagrożeń społecznych, takich jak: cyberterroryzm, cyberprzemoc, cyberkradzież i cyberprywatność oraz bezpieczeństwo najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni.

---

<sup>29</sup> Por. T. Zasępa, *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2003, s. 11–12.

<sup>30</sup> Por. A. Jaszczak, *Cyberedukacja seksualna i cyberseks młodzieży*, [w:] *Całe życie w sieci*, B. Szmigielska (red.), WAM, Kraków 2009, s. 95.



Należy uznać, że osoba ludzka jest normą etyczną, jest zasadą istnienia oraz metodologicznym i prakseologicznym kluczem poznawczym w rozwiązywaniu dylematów etycznych. Osoba jest z istoty swojej największą doskonałością bytu. Według personalizmu byt jest sobą ze względu na odniesienie do osoby, która jest jego zasadą, racją, inicjatywą i celem. System personalizmu jako teoria i pragmatyka bytu posiada wielkie walory poznawcze – agatyczne, telepatyczne, kaloniczne, wolnościowe, eksplikatywne oraz prakseologiczne. W tym wyróżnia się realizm, integralność metodologiczna, kulturotwórczość, zdolność personalizacji i socjalizacji rzeczywistości oraz nieodzowna sensoryczność życia<sup>31</sup>.

Słuszna wydaje się teza, iż refleksja humanistyczna, w ramach której dokonuje się badanie uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni, musi ulegać przeformułowaniu uwzględniającemu nowe, wcześniej nieobecne, formy i obszary egzystencji generowane postępowaniem technologicznym. „Zatem zadaniem filozoficznej refleksji jest wytworzenie nowych narzędzi poznawczych służących analizie nowych zjawisk i form bytowania człowieka w technicznie wykreowanej nowej formie kulturowej rzeczywistości. Nowe formy obecności w sferze kultury nie unieważniają dotychczasowych form aktywności i działania w obszarze egzystencji, lecz wskazują nowy, otwarty i nieokreślony do końca wymiar, kreujący nową przestrzeń jego istnienia”<sup>32</sup>.

Należy uzasadnić, że w toku podjętych analiz zostają zaznaczone konsekwencje wielorakiego uczestnictwa i działania człowieka w cyberprzestrzeni. Tam, gdzie było to konieczne do zrozumienia pewnego kontekstu zachodzących przemian i ujęcia skali uczestnictwa pojedynczych osób lub społeczeństw w aplikacjach cyberprzestrzeni, omówiono kierunki rozwoju i zasady działania urządzeń cyfrowych, zastosowanie technologii informatycznych, nowoczesnych rozwiązań w systemach cyfrowych i programowych, zastosowanie szeroko rozumianej sztucznej inteligencji oraz dalsze kierunki poszukiwań.

Monografia ma dwie zasadnicze części. Pierwsza poświęcona jest poszukiwaniu definicji cyfrowej przestrzeni i usystematyzowaniu pojęć z nią związanych. Tak rozległa dzisiaj pod względem interakcji rzeczywistość cyfrowa ma odniesienia do innych dziedzin naukowych, szczególnie dotyczących człowieka. Ujęcie interdyscyplinarne pozwala głębiej zrozumieć i określić zakres badawczy oraz skale uczestnictwa zanurzającego się w niej człowieka. Badacze dostrzegają, że obecność nowych technologii cyfrowych w naturalnym środowisku człowieka powoduje zmianę jakości

<sup>31</sup> Por. Cz. Bartnik, *Personalizm uniwersalistyczny*, (online), <http://www.personalizm.pl/polrocznik/numer-2/personalizm-uniwersalistyczny/>, [dostęp: 09.18.2016].

<sup>32</sup> R. Kluszczyński, *Spółeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, Rabid, Kraków 2001, s. 7.

życia i działania oraz poszerza jego naturalne możliwości. W tak usiecionym i zdigitalizowanym społeczeństwie należy zbadać także aspekty i konteksty społeczno-kulturowe przestrzeni cyfrowej.

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

Dostępne opracowania poruszanej problematyki dotyczą szeroko rozumianej etyki mediów, natomiast zauważa się brak szczegółowych analiz w odniesieniu do cyberprzestrzeni. Termin cyberprzestrzeń, choć oficjalnie funkcjonujący w terminologii w Polsce od 2011 roku, otwiera drogę do pierwszych opracowań dotyczących tego zjawiska. Zakres badawczy kryjący się pod tym terminem dotychczas używany jest najczęściej w opracowaniach związanych z cyfrowym bezpieczeństwem państwa oraz w artykułach dotyczących zagrożeń w sieci Internet. Niestety jak dotąd brakuje całościowego opracowania metodycznie opisującego i systematyzującego pojęcia szczegółowe w cyberprzestrzeni. Książka stanowi uzupełnioną część dysertacji autora.

Tak głębokie i radykalne przemiany społeczne wymagają szerokiej i pogłębionej analizy badawczo-naukowej, co zauważyć można po licznych publikacjach interdyscyplinarnych podejmujących tematykę przylegającą lub pokrewną do omawianej tu problematyki cyberprzestrzeni. Należy uzasadnić, że przyjęto metodę analizy syntezującej, wyprowadzono wniosek z analizy tekstowej dostępnych źródeł tekstowych oraz zastosowano metodę analizy wartościującej obejmującą badanie mediów i zawartych

w nim treści. Zastosowanie tylko metody analityczno-teoretycznej byłoby niewystarczające do ukazania całościowej problematyki opracowania, dlatego zastosowano także metodę jakościowej analizy zawartości cyberprzestrzeni.

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

Wśród polskich naukowców zajmujących się badaniem interdyscyplinarnym cyberprzestrzeni, będącej przedmiotem niniejszej pracy badawczej, należy wyróżnić: Kazimierza Krzysztofka, Tomasza Zasępe, Tomasza Gobana-Klasę, Michała Drożdża, Michała Ostrowickiego (Sidey Myoo), Piotra Sitarskiego, Agatę Limanówkę, Tadeusza Miczka, Andrzeja Kiepaśa, Grażynę Szumerę, Wiesława Godzica, Andrzeja Adamskiego, Marka Krajewskiego, Krzysztofa Wieczorka, Marka Konieczniaka, Lecha W. Zachera, Ryszarda Kluszczyńskiego, Marka Jędrzejko, Marka Sokołowskiego, Jacka Pyżalskiego, Annę Andrzejewską, Józefa Bednarka, Janusza Roberta i innych.

Problematyka badawcza rekonfiguracji relacji społecznych wywołanych przez przestrzeń cyfrową jest zagadnieniem i zjawiskiem o charakterze normatywnym i edukacyjnym wymagającym ciągłego monitorowania etycznego zmieniającej się tak szybko rzeczywistości cyfrowej. Rozwiązaniem praktycznym tego problemu jest niniejszy uniwersalny projekt personalistycznego modelu etycznego, który pozwoli odpowiedzieć na pytania i dylematy szczegółowe dotyczące etycznego wymiaru cyberprzestrzeni.

*In memoriam* mego mistrza i przyjaciela  
ks. prof. dr. hab. Michała Drożdża (+2023)



# Rozdział 1

## Człowiek w modelu cyberprzestrzeni

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

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

### 1.1. Cyberprzestrzeń jako sztuczny świat człowieka

Fundamentalnie niezbywalnym w poszukiwaniu definicji świata cyfrowego jest zawsze człowiek – konstruktor, twórca i korzystający z niej odbiorca. Wobec niego świat cyfrowy jest niejako nowym kontynentem,

na którego styku powstają nowe relacje, nowe problemy i dylematy oraz kreowane są nowe chwilowe tożsamości. Wśród prób zdefiniowania cyberprzestrzeni jako sztucznego świata człowieka należy zauważyć przede wszystkim te, które obejmują wielowymiarową relację osoby i społeczeństwa wobec nowych technologii oraz jej implikacje do tego technologicznego środowiska<sup>33</sup>.

### 1.1.1. Problem rozumienia i definiowania cyberprzestrzeni

Współcześnie do określenia poruszania się w świecie cyfrowym i wirtualnym nowych technologii powszechnie używa się terminu „cyberprzestrzeń”, choć zbyt pobieżnie i tylko intuicyjnie zawęża się ogólnie przyjęte pojęcie cyberprzestrzeni do granic komunikacji w sieci Internet<sup>34</sup> i jej aplikacji<sup>35</sup>. W potocznym języku, a czasem w artykułach o charakterze badawczym pomija się inne zintegrowane zasoby i przetworniki informacji cyfrowej, jak sieci telefonii komórkowej, sieci infrastruktury teleinformatycznej, multimedia cyfrowe, systemy satelitarne, także inne systemy przetwarzające sygnały cyfrowe oraz formy ich prezentacji przez rzeczywistość wirtualną.

Brakuje jednolitych badań uwzględniających pochodzenie i kierunki rozwoju oraz ogólnie przyjętych sposobów definiowania cyberprzestrzeni. Podjętej tematyki dotyczącej rzeczywistości cyfrowej nie należy więc uznawać tylko za przestrzeń dla interakcji, za forum wymiany symbolicznej – z realną konsekwencją – realizowanej między użytkownikami Internetu<sup>36</sup>. Dotychczasowe popularne ujęcie cyberprzestrzeni nie uwzględnia pochodzenia technologii i pierwotnych, niecałkowicie przewidywalnych,

---

<sup>33</sup> Por. Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, (online), [http://www.paulus.org.pl/media temat\\_papiez, 2002, \[dostęp: 03.07.2016\].](http://www.paulus.org.pl/media temat_papiez, 2002, [dostęp: 03.07.2016].)

<sup>34</sup> Por. A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, WAM, Kraków 2003, s. 421. Internet zazwyczaj definiuje się jako „globalną sieć komputerową, opartą na protokole komunikacyjnym TCP/IP (ang. *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). Jest największą siecią komputerową w świecie, złożoną z ogromnej ilości mniejszych, umożliwiających przesyłanie w niewyobrażalnie szybkim tempie niezwykle dużej ilości informacji”.

<sup>35</sup> Zob. A. Rinaldi, *Zasady Etyki Internetowej*, przeł. K. Snopek, 1992, (online), [http://amm.net.pl/etyka\\_internetu.htm, \[dostęp: 20.02.2012\].](http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm, [dostęp: 20.02.2012].)

<sup>36</sup> Por. R. Kantor, *Kanoniczne aspekty obecności Kościoła w Internecie*, „Tarnowskie Studia Teologiczne” XXVI, 2007, s. 79. „Internet można określić, jako sieć komputerów połączonych między sobą, która pozwala użytkownikom na wymianę informacji w formacie elektronicznym poprzez ustalony sposób korzystania z nich. Komputery mogą być umieszczone w dowolnym miejscu kuli ziemskiej i wystarczy, że są połączone, bądź to drogą telefoniczną lub innym środkiem z komputerami, aby mogły połączyć się z innymi komputerami. Ułożona w ten sposób sieć połączona między sobą i komputery połączone z każdą z nich nazywa się Internetem”.

jak się okazuje, założeń i celów społecznych<sup>37</sup>. Trudności wynikają także z przełożenia na język badawczy *cyberspace*, sprecyzowania i zdefiniowania implikacji składowych i pochodnych terminu w relacji do człowieka i jej skutków w wielu wymiarach tej kooperacji.

Analizowaną rzeczywistość od kilku dekad określa się terminem *cyberspace* – cyberprzestrzeń. Przyjęto ogólnie, że terminu tego używa się globalnie od 1984 roku. Został on zaczerpnięty z książki fantastycznej Williama Gibsona, który słowem *cyberspace* – cyberprzestrzeń, określa „(...) podłączony do robionego na zamówienie cyberprzestrzennego deku, który rzutował bezcielesną świadomość na wszechzmysłową halucynację matrycy”<sup>38</sup>. Sam autor używa go już w swojej wcześniejszej powieści *Burning Chrome*: „znałem każdy chip w symulatorze Bobbiego, który wyglądał jak zwyczajny Ono-Sendai VII – Cyberspace seven”<sup>39</sup>.

Można dostrzec, że proponowana przez autora definicja obejmuje i zakłada relację człowieka do istniejącej nowej rzeczywistości cyfrowej oraz podkreśla anatomicznie złożoność tej rzeczywistości. Cyberprzestrzeń: „Konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach, przez dzieci naukowe pojęć matematycznych. (...) Graficzne odwzorowanie danych pobieranych z banków wszystkich komputerów świata. Niewyobrażalna złożoność (...)”<sup>40</sup>.

W jednym z artykułów zawartych w Internecie odnajdujemy źródło słów powyższego terminu podkreślający komunikacyjny aspekt cyfrowej rzeczywistości: „ang. *cyberspace*; gr. *Kybernetes*<sup>41</sup> – sternik, zarządca,

<sup>37</sup> Por. R. Kantor, *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, E. Osewska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Stefana Kardynała Wyszyńskiego, Warszawa 2011, s. 195. „Początków Internetu należy szukać w latach sześćdziesiątych XX w. W trakcie tzw. zimnej wojny amerykańskie ministerstwo obrony zaczęło rozwijać plany opracowania takiej struktury komunikacyjnej, która pozwalałaby na zachowanie łączności pomiędzy jednostkami wojskowymi nawet na wypadek wybuchu bomby atomowej. Zamiast centralnego komputera zbierającego wszystkie dane, zbudowano sieć, której węzły stanowiły połączone ze sobą komputery. (...) Kolejnym krokiem była inwazja Internetu do gospodarstw domowych – Amerykanów. Kilka lat później nowe techniki komunikacji przyjęły się na kontynencie europejskim. Od początku lat dziewięćdziesiątych poszczególne możliwości Internetu połączone zostały w tzw. Światową Pajęczynę, w skrócie zwaną WWW (od World Wide Web). Za początek WWW uważa się rok 1993. Pozwala ona każdemu posiadaczowi odpowiedniego komputera na bardzo łatwy dostęp do światowego «banku» przeróżnych informacji. Wystarczy zaopatrzyć się w tzw. modem, czyli przyrząd do «modulacji» i «demodulacji», który należy wpiąć do linii telefonicznej i połączyć z komputerem”.

<sup>38</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, Zysk i S-ka, Warszawa 2001, s. 7.

<sup>39</sup> Tenże, *Burning Chrome*, przeł. P. W. Cholewa, New York 1986, s. 4.

<sup>40</sup> Tenże, *Neuromancer*, dz. cyt.

<sup>41</sup> Por. M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, Routledge 2001, s. 1.

kontrolować, zarządzać – w ostatnich latach przedrostek «cyber» – wiąże się z nowymi, elektronicznymi technologiami i jest używany w znaczeniu informatyczny, interaktywny, określa wszystko, co wiąże się z komputerami. Cyberprzestrzeń to przestrzeń komunikacyjna tworzona przez system powiązań internetowych. Cyberprzestrzeń, podobnie jak telekomunikacja, ułatwia użytkownikom sieci kontakty, także w czasie rzeczywistym. Przestrzeń otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i powiązań informatycznych pracujących na całym świecie<sup>42</sup>. Według tak sformułowanej definicji pod uwagę bierze się wszystkie systemy komunikacji elektronicznej, które przesyłają informacje pochodzące ze źródeł numerycznych lub są przeznaczone do numeryzacji, co z oczywistych względów spłyca i ogranicza pole badawcze znanych analiz i informacji funkcjonującej rzeczywistości. Sam wyraz składa się z dwóch członów, gdzie pierwszy nawiązuje do pojęcia cyfrowości, drugi zaś mówi o przestrzeni<sup>43</sup>.

Do niedawna pojęcie „cyberprzestrzeń” było wygodnym skrótem myślowym pozwalającym w jednym słowie zawrzeć to wszystko, co już teraz jest, oraz to wszystko, co dopiero w przyszłości będzie dostępne w sieci Internet. „Cyberprzestrzeń to wirtualność nieograniczona przestrzenią i czasem, to domena bitów – matematycznie uporządkowanych kodem binarnym abstrakcyjnych form rzeczywistości”<sup>44</sup>. Z kolei Aaron Ben-Ze’ev stwierdza dość kategorycznie, że „cyberprzestrzeń jest częścią rzeczywistości, a co za tym idzie, błędem jest postrzeganie jej jako przeciwieństwa przestrzeni realnej”<sup>45</sup>. Johan Perry Barlow definiuje cyfrową przestrzeń w sposób obrazowo-literacki, odnoszący się do znanego wszystkim tzw. Dzikiego Zachodu: „Cyberprzestrzeń, w obecnym kształcie, ma dużo wspólnego z XIX-wiecznym Dzikim Zachodem, Pograniczem. Jest rozległym terytorium, nieopisanym, niejednoznacznym kulturowo i prawnie, sprawiającym trudności w poruszaniu się, a zarazem otwartym na zasiedlanie”<sup>46</sup>. Jak zaznacza, pojęcie cyberprzestrzeni wydaje się zawierać w sobie trudną do uchwycenia dwoistość w znaczeniu miejsca – jednocześnie fizycznego i mentalnego.

<sup>42</sup> *Cyberprzestrzeń*, (online), <http://searchsoa.techtarget.com/definition/cyberspace>, [dostęp: 03.08.2016].

<sup>43</sup> Por. A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, M. Sokołowski (red.), PWSZ, Elbląg 2007, s. 230.

<sup>44</sup> M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, (online), <https://kttime.up.krakow.pl/symp2011/referaty2011/konieczniak.pdf>, [dostęp: 03.02.2016].

<sup>45</sup> A. Ben-Ze’ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, REBIS, Poznań 2005, s. 16.

<sup>46</sup> J. P. Barlow, *Crime and Puzzlement*, (online), <http://www.sjgames.com/SS/crimpuzz.html>, [dostęp: 03.08.2016].



Kazimierz Krzysztofek, analizując cyberprzestrzeń, określa ją jako zjawisko społeczne i zawęza do odniesień związanych z samym Internetem jako rozległą siecią przebywania. Píše: „(...) bardziej, skomplikowany jest opis Internetu, jako przestrzeni społecznej, czy trafniej rzecz ujmując, przestrzeni społecznych. Jest to nowa Oikumene – zaludniona planeta. Określają ją następujące cechy: nieplanowany centralnie, samoorganizujący się system, niehierarchiczny, otwarty, interaktywny i o strukturze horyzontalnej wykazujący cechy nieliniowego układu dynamicznego, tj. złożonego systemu społecznego. Nie ma centrum, nie ma też bliższych lub dalszych dystansów, wszyscy użytkownicy są od siebie w jednakowej odległości niezależnie od miejsca, w którym przebywają fizycznie, można do niej wejść z dowolnego punktu. Nie sposób, zatem pojmować jej w sensie fizycznym, jest ona jakąś metaprzestrzenią, do której powinno się odnosić kategorie metageografii”<sup>47</sup>.

Podobnie zawężając do głównego aspektu cyberprzestrzeni, Martin Dodge i Rob Kitchin, przedstawiając ciekawą próbę mapowania sieci, stwierdzają, że jest to nie tyle jednorodna, homogeniczna przestrzeń, co raczej zbiór gwałtownie rozrastających się cyberprzestrzeni, z których każda odwołuje się do innej formy cyfrowego łączenia<sup>48</sup>. Jak zauważa z kolei Tomasz Goban-Klas, cyberprzestrzeń ma swoją realną geografę, opartą na geografii politycznej świata. Geografia serwerów i dostępu do sieci kształtuje przestrzeń przepływów. Natomiast „(...) geografia intensywności przepływów informacyjnych wskazuje na powiązania między przetwarzaniem informacji oraz przetwarzaniem materii i energii, choć centra nie muszą się znajdować – jak dawniej – w tym samym geograficznym miejscu”<sup>49</sup>.

Próbę stworzenia jednej z pierwszych profesjonalnych definicji podjął Pierre Lévy w tekście *Deuxieme Deluqe (Drugi Potop)* napisanym na zlecenie Komisji Kultury Rady Europy w 1996 r. Według badacza: „cyberprzestrzeń ma charakter plastyczny, płynny, obliczalny z dużą dokładnością i przetwarzalny w czasie rzeczywistym, hipertekstualny, interaktywny i wreszcie wirtualny. Uważam go za znamiennej cechę cyberprzestrzeni. To nowe środowisko umożliwia współdziałanie i sprzęganie wszystkich narzędzi tworzenia informacji, rejestrowania, komunikacji i symulacji”<sup>50</sup>. W badaniach Pierre’a Lévy’ego cyberprzestrzeń określa się jako przestrzeń

<sup>47</sup> K. Krzysztofek, *Percepcja cyberprzestrzeni*, „Public Standard”, 2007, (online), <http://www.publicstandard.pl/artykuly/56260/Percepcja.cyberprzestrzeni.html>, [dostęp: 5.05.2016].

<sup>48</sup> Por. M. Dodge, R. Kitchin, *Mapping Cyberspace*, dz. cyt., s. 1.

<sup>49</sup> T. Goban-Klas, *Ontologia Internetu*, (dokument elektroniczny w zbiorach Biblioteki AGH w Krakowie, 2004), (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/033-040.pdf>, [dostęp: 3.08.2016].

<sup>50</sup> P. Lévy, *Cyberprzestrzeń*, (online), <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm>, [dostęp: 21.02.2016].

otwartego komunikowania się za pośrednictwem połączonych komputerów i pamięci informatycznych pracujących na całym świecie. Warto podkreślić, że definicja uwzględnia wszystkie systemy komunikacji elektronicznej w tym również sieci telefonii komórkowej. Badania objęły wielorakie aspekty i kierunki analiz cyberprzestrzeni, pewne istotne cechy, które ją charakteryzują: niematerialny charakter, brak możliwości określenia granic, zdecentralizowanie, brak ośrodków kontroli i nadzoru nad jej całością, płynny i plastyczny charakter, powszechna dostępność, przetwarzanie i dokładne obliczanie w czasie rzeczywistym<sup>51</sup>. W powyższym projekcie dla Komisji Europejskiej niejasno określono cyberprzestrzeń jako wirtualną przestrzeń, w której dane elektroniczne krążą pomiędzy komputerami na całym świecie. Opracowanie nie ma odniesienia do relacji ludzkiej, podkreślono element technologiczny, jedynie zaznaczając, że dane przepływają między komputerami osobistymi.

Michał Drożdż określa istotę cyberprzestrzeni jako rzeczywistość, która nie jest medium – jak pobieżnie się ją rozumie – ale właśnie jako rzeczywistość będącą efektem działania mediów cyfrowych: „cyberprzestrzeń odnosi się najczęściej do przestrzeni informacyjnej, do zespolenia informacji cyfrowej i ludzkiej percepcji. W odróżnieniu od rzeczywistości wirtualnej cyberprzestrzeń nie jest więc medium, ale raczej obszarem tworzonym przez media elektroniczne”<sup>52</sup>.

Carlo Galimberti i Giuseppe Riva opisują środowisko cyfrowe jako zjawisko na pograniczu świata realnego – fizycznego i ludzkiej twórczości – umysłu. „Cyberprzestrzeń jest wszechświatem zbudowanym z rzeczy, które można zobaczyć i usłyszeć, lecz nie są one ani obiektami natury fizycznej, ani niekoniecznie reprezentacją obiekty fizyczne. Są zbudowane z informacji pochodzących częściowo z operacji w obszarze świata fizycznego, lecz w dużej mierze z nagromadzenia i wymiany wiedzy wyrastającej z ludzkiej aktywności na polu kultury, nauki i sztuki”<sup>53</sup>.

Lance Strate z kolei w swoim poszukiwaniu definicji analizuje różne obszary dotyczące źródeł cyberprzestrzeni. Dzieli je na trzy kategorie: zerowego rzędu (ontologii i *cyberspacetime*), pierwszego (fizyczne, koncepcyjne i percepcyjne), drugiego (synteza, cybermedia, przestrzeń)<sup>54</sup>.

---

<sup>51</sup> Por. tenże, *Drugi potop*, (online), <http://portal.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287>, [dostęp: 12.04.2016].

<sup>52</sup> M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej, Kraków 2006, s. 165.

<sup>53</sup> C. Galimberti, G. Riva, *Aktorzy, artefakty i procesy. Szkic społecznej psychologii cyberprzestrzeni*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, W. J. Paluchowski (red.), przeł. A. Krawulska-Ptaszyńska, PWN, Warszawa 2009, s. 47.

<sup>54</sup> Por. L. Strate, *The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation*, “Western Journal of Communication”, Vol 63, No 3, pp. 382–412, [w:] *Cyberspace: Defini-*

Zgodzić się jednak trzeba, że rdzeniem cyberprzestrzeni określa się na całym świecie sieci połączonego sprzętu, oprogramowania i przepływających pomiędzy nimi danych. Współcześnie jednym z najważniejszych aspektów badawczych związanych z cyberprzestrzenią jest ten, że ludzie mogą być interfejsem z cyberprzestrzenią. W ten sposób człowiek staje się jej częścią, wchodzi w jej przestrzeń. Powstaje związana z tą relacją dylematyczność postawy człowieka wobec tak zbudowanego modelu uczestnictwa.

W ciekawy sposób kolejni badacze ujmują pojęcie cyberprzestrzeni i jej złożoność, uwzględniając czynnik czasu – *cyberspacetime*, zwłaszcza że przepływ informacji, komunikacja, a nawet formy uczestnictwa dzieją się bardzo szybko, jakby poza czasem i przestrzenią. Ottis Rain i Peeter Lorents w swoim opracowaniu definicji i implikacji cyberprzestrzeni proponują, aby uwzględnić czas w relacji człowieka do tej rzeczywistości. Twierdzą, że cyberprzestrzeń jest zależnym od czasu zestawem połączonych ze sobą systemów informatycznych i użytkowników, którzy współdziałają z tymi systemami<sup>55</sup>.

Inaczej analizy zjawiska dokonuje Kazuhiro Aoki, zwraca uwagę na aspekt graficzny, definiując cyberprzestrzeń jako: „graficzne, wielofunkcyjne otoczenie tworzące wiarygodny świat, którego można doświadczyć wizualnie”<sup>56</sup>. Takie ujęcie definicji skłania się raczej w stronę określenia wirtualnej rzeczywistości jako doświadczalnej dla człowieka prezentacji cyberprzestrzeni. Podobnie opisują ją inni badacze: „jako świat sprzężonych ze sobą sieci komputerowych tworzących «przestrzeń informacyjną» z możliwością jej używania oraz odczuwania przy pomocy zmysłów pobudzanych wspomaganymi komputerowo urządzeniami”<sup>57</sup>.

Marie Laure Ryan „podciąga termin cyberprzestrzeń pod wirtualną rzeczywistość i jest to dla niej immersyjne i interaktywne doświadczenie świata wygenerowanego przez komputer. Umieszcza ona użytkownika wewnątrz samych danych, w trójwymiarowej przestrzeni wyprojektowanej przez cyfrowo zakodowaną informację, hipertekst ma z cyberprzestrzenią, co najmniej jedną na stałe wspólną cechę – ma naturę przestrzenną i podlega topografizacji”<sup>58</sup>. Theodor Holm Nelson łączy ze sobą wielorakie

---

*tion and Implications*, R. Ottis, P. Lorents, (online), <http://dumitrudumbrava.files.wordpress.com/2012/01/cyberspace-definition-and-implications.pdf>, [21.02. 2016].

<sup>55</sup> Por. O. Rain, P. Lorents, *Cyberprzestrzeń: definicja i implikacje*, (online), [http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis\\_Lorents\\_CyberspaceDefinition.pdf](http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis_Lorents_CyberspaceDefinition.pdf), [dostęp: 24.01.2016].

<sup>56</sup> *Cyberprzestrzeń*, dz. cyt.

<sup>57</sup> Por. W. Duch, *Świat Bytów Wirtualnych. Kierunki rozwoju nowoczesnych technologii*, Uniwersytet Łódzki, 2004, (online), [www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/Byty-Wirtualne1.ppt](http://www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/Byty-Wirtualne1.ppt), [dostęp: 09.02.2016].

<sup>58</sup> M. Pisarski, *Cyberprzestrzeń – definicje*, (online), [http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/cybe\\_696.htm](http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/cybe_696.htm), [dostęp: 21.02.2016].

formy hipertekstowej<sup>59</sup> informacji oraz treści mass mediów, których prezentacja prowadzi do cyfrowych wirtualnych światów. Zgromadzona tam wiedza użytkownika, dane i narzędzia stwarzają możliwości interaktywnej pracy<sup>60</sup>.

Departament Obrony i Sił Powietrznych USA w publikacji *Narodowej Strategii Wojskowej dla Operacji w Cyberprzestrzeni* przyjmuje jednolitą definicję tego obszaru, określając go jako „domenę bojową”<sup>61</sup>. We wspomnianym dokumencie cyberprzestrzeń jest definiowana jako domena<sup>62</sup> charakteryzująca się zastosowaniem elektroniki i widma elektromagnetycznego do przechowywania, kreowania i wymiany danych za pośrednictwem systemów sieciowych i związanej z nimi infrastruktury fizycznej. *Cyberspace* istnieje w innych dziedzinach w powietrzu, na lądzie, morzu i w przestrzeni i łączy te fizyczne domeny z procesami poznawczymi, które korzystają z danych w niej przechowywanych, modyfikowanych lub wymienianych<sup>63</sup>. Dalej w tekście należy wskazać na to, że cyberprzestrzeń różni się od komunikacji i informacji, która może być rezydentna lub przekazywana za pośrednictwem domeny. Co więcej w dokumencie stwierdzono, że *cyberspace* to coś więcej niż sieć Internet i sieci komputerowe, wykracza poza nie, choćby przez widmo elektromagnetyczne pozwalające wejść w te systemy elektroniczne, które nie są zintegrowane czy podłączone do Internetu oraz znajdujące się fizycznie poza strukturą połączeń kablowych, satelitarnych, światłowodowych, laserowych czy torów podczerwieni. Zgodnie z tym cyberprzestrzeń należy rozumieć jako globalną domenę w środowisku informacji składającą się współzależnie z sieci infrastruktury technologii informacyjnych, w tym Internetu, sieci telekomunikacyjnych, systemów komputerowych i wbudowanych procesorów i kontrolerów. Definicja ta z kolei odnosi się do (*hardware*) składnika technologii, choć oprogramowanie i dane mogą wynikać z treści. W niej także zauważalny jest brak uwzględnienia czynnika ludzkiego<sup>64</sup>.

Powyższą definicję rozwija Dan Kuehl z Uniwersytetu Obrony Narodowej USA (Resources Management College), który w opracowaniu *Cyberspace to cyberpower* określa cyberprzestrzeń jako przestrzeń obok powietrza, ziemi, morza i przestrzeni kosmicznej. Cyberprzestrzeń jest przestrzenią działania, którego specyficzny i niepowtarzalny charakter

---

<sup>59</sup> Zob. *Hipertekst*, (online), <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/immersja.htm>, [dostęp: 09.02.2016].

<sup>60</sup> Por. M. Pisarski, *Cyberprzestrzeń – definicje*, dz. cyt.

<sup>61</sup> Por. D. T. Fahrenkrug, *Cyberspace Defined*, (online), [http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace\\_defined\\_wrightstuff\\_17may07.htm](http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace_defined_wrightstuff_17may07.htm), [dostęp: 22.02.2016].

<sup>62</sup> Zob. *Domena*, (online), <http://pl.bab.la/slownik/polski-angielski/domena>, [dostęp: 22.02.2016].

<sup>63</sup> Por. D. T. Fahrenkrug, *Cyberspace Defined*, dz. cyt.

<sup>64</sup> Por. tamże.

polega na środowisku stworzonym przez wykorzystanie elektroniki i widma elektromagnetycznego do tworzenia, przechowywania, kreowania, wymiany i wykorzystania informacji za pośrednictwem połączeń informacyjno-komunikacyjnych i ich systemów opartych na infrastrukturze powiązań<sup>65</sup>.

W *Słowniku Języka Polskiego* odnajdujemy próbę definicji cyberprzestrzeni bardzo ogólnie zrównującą cyberprzestrzeń do wirtualnej rzeczywistości i formy technicznej komunikacji: „cyberprzestrzeń – przestrzeń wirtualna, w której odbywa się komunikacja między komputerami połączonymi siecią internetową”<sup>66</sup>. Z różnym powodzeniem możemy też odnaleźć powyższe hasło w słownikach i encyklopediach zamieszczonych w aplikacjach cyberprzestrzeni<sup>67</sup>.

W kontekście dalszej części monografii dotyczącej budowania personalistycznego modelu etycznego przyjęto następujące definiowanie cyberprzestrzeni: **Cyberprzestrzeń jest obszarem działań człowieka wyrażanym przez cyfrowe narzędzia teleinformatyczne, zapisanym w technologiach cyfrowych i prezentowanym za pomocą wirtualnej rzeczywistości oraz algorytmów sztucznej inteligencji, w której człowiek uczestniczy poprzez korelacje podmiotowo-przedmiotowe, posługując się techniczno-informatycznym interfacem**<sup>68</sup>.

### 1.1.2. Cyberprzestrzeń jako produkt techniki

Rewolucyjny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych ma swój początek w wyścigu zbrojeń rozpoczętym w drugiej połowie XX wieku jako odpowiedź na przewidywalne skutki wojny nuklearnej. Zdobywanie, gromadzenie i przechowywanie informacji oraz niezawodność komunikacji stała się kluczowa dla bezpieczeństwa wielu państw, jednocześnie z koniecznością zachowania decentralizacji i wielokanałowości ich przepływu oraz dyspozycyjności w razie natychmiastowej potrzeby użycia. Tego typu projekty rozwiązań stoją u podłoża swobodnie dostępnych i popularnych dzisiaj aplikacji cyberprzestrzeni, jak choćby: sieci Internet, symulatorów rzeczywistości wirtualnej, komunikacji satelitarnej i komórkowej czy popularnych systemów GPS. Tak powiązane i połączone systemy informacyjne

<sup>65</sup> Por. D. Kuehl, *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem Information Resources Management College/National Defense University*, (online), <http://www.carlisle.army.mil/dime/getDoc.cfm?fileID=181>, [dostęp: 20.02.2016].

<sup>66</sup> *Cyberprzestrzeń*, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2553915/cyberprzestrze%C5%84>, [dostęp: 20.02.2016].

<sup>67</sup> *Cyberspace*, (online), <http://www.businessdictionary.com/definition/cyberspace.html>, [dostęp: 20.02.2016].

<sup>68</sup> Definicja stworzona przez autora na potrzeby tej monografii.

znajdują się jednocześnie w przestrzeni fizycznej i wirtualnej oraz geograficznie wewnątrz i na zewnątrz. Rozpoznajemy skutki ich istnienia w trzech wymiarach: fizycznym (który definiuje się jako łączność), informacyjnym (treść), poznawczym (człowiek). Chociaż aspekty cyberprzestrzeni dotyczące potrzeby technologii obsługi i wykorzystania tej rzeczywistości są nieodzowne, to nie różni się ona pod względem obecności człowieka od pozostałych środowisk, np. wody, powietrza, kosmosu czy Ziemi, które istnieją naturalnie i jak na razie możemy je łatwiej badać, interpretować i postrzegać. Przykładowo do poruszania się w wodzie używamy łodzi podwodnych, w powietrzu samolotów, a w cyberprzestrzeni przetworników cyfrowych (urządzenia, programy, wirtualna rzeczywistość–symulatory)<sup>69</sup>.

Dan Kuehl uważa, że cyberprzestrzeń jest tam, gdzie tworzy się, używa i porusza w obrębie informacji cyfrowej, od której zależy np. cała gospodarka światowa, bezpieczeństwo, energetyka. Według naukowca wyjątkowość tej rzeczywistości polega na fizycznych cechach cyberprzestrzeni jako środowiska, a to, co ją odróżnia od innych środowisk, polega na użyciu technologii elektronicznych do tworzenia, istnienia oraz wykorzystania energii i właściwości widma elektromagnetycznego, które wprowadzają cyberprzestrzeń w inne środowiska. Warto zauważyć, że pozostałe przestrzenie poruszania się człowieka są naturalnie istniejące, natomiast cyberprzestrzeń nie jest naturalna, choć kreowana przez technologie wykorzystujące naturalne możliwości materiałów, z których zostały skonstruowane (np. krzem, półprzewodniki, przewodniki), połączenie biologii i technologii elektronicznych, zjawisk fizycznych – takich jak rozchodzenie się fal elektromagnetycznych w atmosferze. Takie spojrzenie Dana Kuehla na cyfrową przestrzeń prowadzi do istoty kreowania na różne sposoby informacji przekształconej za pomocą interfejsu, czujników, skanerów i czytników elektronicznych w sygnał cyfrowy. Dzięki temu dowolnie można przesyłać, gromadzić i przetwarzać uzyskane dane: od książek, głosu, obrazu, po bardzo skomplikowane dane, np. badań biologicznych, DNA, parametrów fizycznych, prędkości, temperatury, wilgotności, jasności itd. czy próbek materiałów z kosmosu, i przesłać w dowolny zakątek globu. To stwarza niezwykle możliwości i przekształca sfery życia w nowe formy (cyberedukacja, cybermedycyna, cyberpsychologia, biocybernetyka itd.)<sup>70</sup>.

W przestrzeni dyskusji teoretyczno-filozoficznej na temat cyfryzacji zdarza się, że ujęcia cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości są wymienialne i analogicznie stosowane. Dopiero rozróżnienie techniczne

---

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

<sup>70</sup> Por. tamże.

i prawidłowe poznanie obu pojęć pozwala na pełne zrozumienie rzeczywistości cyfrowego świata. „Z pojęciem digitalizacji ściśle wiążą się pojęcia cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej (które są często utożsamiane ze sobą i stosowane jako synonimy, co nie jest poprawne). Cyfryzacja jest wręcz przedstawiana jako słowo-klucz, konieczne dla zrozumienia pojęcia cyberprzestrzeni”<sup>71</sup>.

Aspekt techniczny<sup>72</sup> cyberprzestrzeni i jej aplikacji charakteryzuje ogromny rozwój w niedługim czasie. Rozwój ten nastąpił etapami od pierwszych prób komunikacji i możliwości technologicznych, jak telegraf – jako urządzenia komunikacyjnego o bardzo małej przepustowości informacji, do dzisiejszych łącz satelitarnych i światłowodowych o ogromnych pasmach transmisji, mających obecnie istotny, zmieniający się wpływ na życie człowieka – do niepoznanych jeszcze, a czekających nas w przyszłości osiągnięć. Jakub Cieciewicz rozumie budowanie cyberprzestrzeni przez działania człowieka, który nie zawsze świadomie przyczynia się do rozwijania rzeczywistości cyfrowej, której następnie używa. „Grając w gry komputerowe, «spotykając» się na forach internetowych czy projektując dowolne formy graficzne przy pomocy komputera, za każdym razem wchodzimy w tę przestrzeń i świadomie czy też nie intencjonalnie, tworzymy nową rzeczywistość. Zapełniamy ją symulacją naszego bezpośredniego otoczenia, przenosząc do geometrycznego kontinuum dobrze nam znane i lubiane przez nas formy”<sup>73</sup>.

Jeszcze do niedawna niewyobrażalny dla naukowców był tak daleki rozwój technologii cyfrowych, aby można urzeczywistniać wyobrażenia – „(...) elektroniczny odpowiednik ludzkiej psychiki (*mindspace*, gdzie myśli i sny się zdarzają), cyberprzestrzeń jest domeną, gdzie obiekty nie są ani fizyczne, ani reprezentowane przez świat fizyczny, ale są wykonane w całości z danych manipulacji i informacji”<sup>74</sup>.

Terry Flew w *New Media: An Introduction* uważa, że technicznie nie wszystko w cyberprzestrzeni da się określić i zmierzyć, tak jak w rzeczywistości nas otaczającej. Nie można np. zlokalizować w przestrzeni cyfrowej namacalnego obiektu i tak wyraźnych skutków jak w „realu”, gdyż wszystko, co jest treścią cyberprzestrzeni, jest postacią zakodowaną zero-jedynkową sygnału elektrycznego. Po drugie, cyberprzestrzeń jest miejscem komunikacji za pośrednictwem komputerów, w których relacje internetowe

<sup>71</sup> D. Jefferis, *Cyberspace: Virtual Reality and the World Wide Web*, Crabtree Publishing, Canada 1999, s. 7.

<sup>72</sup> Zob. K. Obuchowski, *Uwagi o powiązaniach osobowości z techniką*, [w:] *Etyka i technika w poszukiwaniu ludzkiej doskonałości*, B. Chyrowicz (red.), Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2004, s. 63–84.

<sup>73</sup> J. Cieciewicz, *Budowanie (w) cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5829>, [dostęp: 05.07.2016].

<sup>74</sup> *Cyberspace*, dz. cyt.

i alternatywne formy tożsamości zostały wprowadzone w życie, podnosząc istotne wątpliwości dotyczące np. psychologii społecznej, korzystania z sieci, związku użytkownika między *online* i *offline*, różnymi formami życia, interakcji i relacji między prawdziwym i wirtualnym<sup>75</sup>.

Angel Rodriguez Luño zauważa z kolei, że cyberprzestrzeń od strony techniczno-matematycznej można precyzyjnie określić co do jej możliwości, a nawet granic działania w obrębie maszyny sterowanej i określanej programem. Technicznie jest to kaskadowe łączenie za pomocą możliwości technologicznych, które następuje w określonym czasie, także zwiększenie pojemności informatycznej, jej przesył, powiększenie lub stosunkowo pomniejszenie wpływu i skutków w urządzeniach – wykonanie algorytmu sterującego<sup>76</sup>. W książce pt. *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?* Charles Jonscher, używając języka techniczno-informatycznego, następująco opisuje cyberprzestrzeń: „strumień bitów – seria czystych przejść między zerami i jedynkami – jest konstrukcją matematyczną, wytworem ludzkiej wyobraźni, który nie może istnieć w świecie fizycznym. Prawa natury na to nie pozwalają. Przyroda jest analogowa (...). Cyfrowy strumień bitów może być przybliżeniem, ale nigdy dokładnym odtworzeniem”<sup>77</sup>.

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

---

<sup>75</sup> Por. T. Flew, *New Media: An Introduction*, Oxford University Press, UK, 2007, s. 13.

<sup>76</sup> Por. A. Rodriguez Luño, *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, przeł. B. Jakubowski, (online), <http://barbakan.edu.pl/index.php/czytelnia-artykuy-mainmenu-33/36-artykule/125-etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu>, [dostęp: 05.07.2016].

<sup>77</sup> Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przeł. J. Niedzielski, Muza, Warszawa 2001, s. 110.



### 1.1.3. Cyberprzestrzeń jako produkt biocybernetyki i robotyki

W ostatnich kilkudziesięciu latach słowo „cyber” zostało dodane do długiej listy słów i służy do określenia terminologicznego nowych dziedzin na podstawie już istniejących terminów. „Cyber” pochodzi od cybernetyki, nauki o systemach sterowania, zapoczątkowanej przez Norberta Wienera. Naukowiec zdefiniował ją jako *the science of control and communication in the animal and the machine* (nauka sterowania i komunikacji w zwierzęciu i maszynie)<sup>78</sup>. Powstała ona na gruncie dialogu amerykańskiego matematyka z innymi dyscyplinami nauki, a zwłaszcza biologią. Norbert Wiener – nazywany ojcem cybernetyki – wprowadził ideę sprzężenia zwrotnego i swój model starał się zastosować „w układach mechanicznych, ożywionych i społecznych”<sup>79</sup>. Pomysł łączenia się z maszynami i twierdzenie, że system z tego wynikający może stanowić alternatywne środowisko interakcji stanowi podstawę pojęcia cyberprzestrzeni<sup>80</sup>. Z kolei Margaret Mead tak tłumaczy to pojęcie: „Cybernetyka – forma interdyscyplinarnej myśli, która umożliwiła członkom różnych dyscyplin komunikację między sobą w języku zrozumiałym dla wszystkich”<sup>81</sup>.

Michio Kaku pisze, że rewolucje komputerowe i biomolekularne rozwijające się od lat pięćdziesiątych zmieniły nieco swój charakter i stały się w dużym stopniu niezależne od siebie. „Nadchodzi nowa era, epoka synergii, współdziałania trzech wielkich nurtów ludzkiej aktywności (mechaniki kwantowej, rewolucji komputerowej, rewolucji w biologii molekularnej). Dzięki wzajemnemu wpływowi tych trzech wielkich nurtów rozwój nauki ulegnie przyspieszeniu, a ludzie posiadą bezprecedensową umiejętność kierowania materią, życiem i inteligencją”<sup>82</sup>.

Marek Konieczniak w swoim artykule opisuje szeroko cyberprzestrzeń jako system komunikowania się urządzenia technologicznego z człowiekiem, system sprzężenia zwrotnego człowieka i cyfrowej przestrzeni. „Cyberprzestrzeń więc może być rozumiana jako przestrzeń komunikacji, gdzie sprzężenie zwrotne informacji pozwala na regulację systemów, wzajemne między nimi relacje, dynamiczny rozwój i wytyczanie szlaków. Sprzężenia zwrotne, jak również systemy sterowania, między którymi

<sup>78</sup> ASC, (online), <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>, [dostęp: 12.01.2016].

<sup>79</sup> M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.

<sup>80</sup> *Cybernetyka* „nauka o procesach sterowania oraz przekazywania i przekształcania informacji w systemach takich jak np. maszyna, organizm żywy, społeczeństwo”, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2553914/>, [dostęp: 12.01.2016].

<sup>81</sup> ASC, dz. cyt.

<sup>82</sup> M. Kaku, *Wizje*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010, s. 28.

sprzężenia zachodzą, występują w całej otaczającej nas rzeczywistości. Byty określane są relacjami sterowania<sup>83</sup>.

Michał Ostrowicki w opracowaniu *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki* idzie w swych tezach dalej, postrzega człowieka „jako system (jakościowych) sprzężeń, z których wyłania się świadomość, uczuciowość, duch, człowieczeństwo – czyli wizja człowieka cybernetycznego”<sup>84</sup>. Sprzężenie zwrotne wiąże się nieoderwalnie z informacją, jej przesyłaniem, przetwarzaniem i interpretacją. Być może to tłumaczy fakt, że cyberprzestrzeń bardziej funkcjonuje w świadomości jako wirtualna przestrzeń cyfrowej infosfery przy mniejszym udziale konotacji, jakie niesie z sobą teoria systemów czy skuteczność użycia informacji do samoregulacji systemów<sup>85</sup>.

Przy tak szybko rozwijającej się technologii i wielkości ingerencji w organizm samego człowieka uprawnione stają się interakcje, w których miniaturyzacja i zaawansowanie konstrukcyjne pozwolą nawet na pełną współpracę sztucznego systemu z układem nerwowym, tworząc niezwykle naturalną wirtualną rzeczywistość. „Dzięki miniaturyzacji, technice obliczeniowej, komunikacji i skanowaniu mózgu będziemy mieli miliardy nanobotów – inteligentnych maszyn, wielkości komórki krwi lub jeszcze mniejszych – podróżujących drobnymi naczyniami krwionośnymi w naszym mózgu i komunikujących się bezpośrednio z naszymi komórkami nerwowymi. Technologia nanobotów zapewni nam nie tylko całkowicie spójną, ale i przekonującą VR”<sup>86</sup>. Piotr Sitarski, autor pierwszej polskiej monografii tego zjawiska<sup>87</sup>, w połowie pierwszego dziesięciolecia XXI wieku twierdził, „że ten projekt technologiczny stopniowo znika z badań naukowych i świadomości potocznej, mimo postępu w rozwoju inżynierii, ponieważ utracił dawną atrakcyjność w transformacji, jaka zachodzi w kulturze najnowszej”<sup>88</sup>.

Technologie, w wyniku których dzisiaj mówimy o cyberprzestrzeni, biorą swój początek w biocybernetyce i robotyce. O ile biocybernetyka przeżywa swój dynamiczny rozwój, szczególnie wspomagając medycynę i badania nad możliwościami korelacji systemów biologicznych z elek-

<sup>83</sup> M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

<sup>84</sup> M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.

<sup>85</sup> Zob. *Byty wirtualne*, (online), [www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/Byty-Wirtualne1.ppt](http://www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/Byty-Wirtualne1.ppt), [dostęp: 14.01.2012].

<sup>86</sup> R. Kurzweil, *Wnerwiające nanoboty*, przeł. J. Stradowski, „Gazeta Wyborcza”, 1 stycznia 2001, s. 8.

<sup>87</sup> Zob. P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.

<sup>88</sup> P. Sitarski, *Niepowodzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, E. Wilk, J. Kolasińska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008, s. 260.

troniką, o tyle robotyka pozostaje głównie w sferze przemysłu i masowej produkcji, wojska i urządzeń specjalnych oraz „gadżetów” i nowoczesnych „zabawek”. Wszystkie urządzenia – przez systemy sterowania i komunikacji między sobą oraz interfejsu z człowiekiem, przez wirtualną rzeczywistość – wchodzą w cyberprzestrzeń, która znacznie poszerza możliwości funkcyjne, kontrolne i badawcze społeczeństwa. „Chodzi o dezintermediację procesu przekazu, związaną z bioelektroniczną hybrydyzacją człowieka. Wymaga to nowej wiedzy z zakresu symbiotyki technoludzkiej, której powinny dostarczyć antropotechnologia, psychotechnologia i socjotechnologia. To logiczna konsekwencja rozwoju biotechnologii, biometrii, optometrii, telemetrii oraz innych dziedzin”<sup>89</sup>.

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

#### 1.1.4. Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna

Pojęcie „rzeczywistość wirtualna” wywodzi się z prowadzonych w latach sześćdziesiątych eksperymentów nad komputerową symulacją lotów i graficzną reprezentacją danych. Dopiero w 1986 roku ożywił to zjawisko młody informatyk Jaron Lanier<sup>90</sup>. Warto dla porządku zaznaczyć, że w literaturze przedmiotu zamiennie stosuje się pojęcia: wirtualna rzeczywistość (ang. *virtual reality* – pojęcie to zostało spopularyzowane właśnie przez Jarona Laniera<sup>91</sup>), sztuczna rzeczywistość (ang. *artificial reality*)<sup>92</sup>, sztuczne środowiska (ang. *artificial environments* – określenie używane przez naukowców z MIT i NASA), wirtualne światy (ang. *virtual worlds*) i cyberprzestrzeń (ang. *cyberspace*). Naukowiec zaznacza, że różnica zachodząca między „wirtualną rzeczywistością” i „wirtualnym światem” jest istotna. Przyznaje, iż inspiracje zaczerpnął z historii sztuki, gdzie pojawił się

---

<sup>89</sup> K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, A. Maj, M. Derda-Nowakowski (red.), Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 29, (online), [http://www.exmachina.pl/kody\\_mcluhana/kody\\_mcluhana\\_kazimierz\\_krzysztofek.pdf](http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf), [dostęp: 02.02.2016].

<sup>90</sup> Por. D. Pesoviitz, *Zmysłowa cyberprzestrzeń*, „Świat Nauki”, 1999, s. 68.

<sup>91</sup> Zob. J. Lanier, *Wirtualna obecność*, przeł. A. Bartnik, „Świat Nauki”, nr 6, 2001, s. 46–55.

<sup>92</sup> Zob. M. Kruger, *Artificial Reality*, Reading, Mass, Addison-Wesley, 1991, (online), <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/VR.html>, [dostęp: 02.02.2016].

termin „świat wirtualny” na oznaczenie metafory, a w tym sensie termin ten pojawił się już dziesięć lat wcześniej<sup>93</sup>.

Pojęcie „światy wirtualne” pojawiło się dzięki Ivanowi Edwardowi Sutherlandowi – ojcu grafiki komputerowej – na oznaczenie tego, co można zobaczyć w komputerowo wygenerowanym świecie w przekonaniu o jego rzeczywistym istnieniu. Obszar funkcjonowania pojęcia wirtualności jest bardzo szeroki, od sztuki po grafikę komputerową. Warto podkreślić, że jest to obszar w pełni zbudowany na bazie wyobraźni twórcy, odpowiednio wcześniej programującego graficzne odwzorowanie danych zdekodowanego cyfrowego sygnału<sup>94</sup>. Cyberprzestrzeń w odniesieniu do rzeczywistości wirtualnej jest pojęciem znacznie szerszym, choć czasem błędnie utożsamianym. Ważne jest zatem rozróżnienie tych dwóch pojęć w terminologii naukowej.

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

Z kolei Agata Limanówka próbuje określać relację pojęć cyberprzestrzeni rzeczywistości wirtualnej: „Cyberprzestrzeń łączy w całość zarówno przestrzeń Internetu (rozumianego w trzech aspektach jako połączone sieci, społeczność, która tych sieci używa, oraz zbiór zasobów w tej sieci), jak i przestrzeń mediów cyfrowych (np. telefonia komórkowa) oraz przestrzeń społeczną (miejsce spotkań internautów). Rzeczywistość

<sup>93</sup> *Cyberspace*, (online), <http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberspace>, [dostęp: 04.05.2016].

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

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

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

<sup>97</sup> P. Sitarski, *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, dz. cyt., s. 42.

wirtualna jest w tym ujęciu częścią przestrzeni Internetu (lub też szerzej świata wykreowanego w pamięci komputerów). Poszczególne przestrzenie wewnątrz cyberprzestrzeni mają na siebie wpływ i łączą się ze sobą<sup>98</sup>. Michał Drożdż uważa, że rzeczywistość wirtualną należy rozumieć jako sposób transponowania cyberprzestrzeni na przestrzeń dostępną ludzkim doznaniom. A zatem jako zewnętrzną składową interfejsu oddziałującą na bodźce i doznania odbiorcy cyfrowej przestrzeni<sup>99</sup>.

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

Michael Heim wylicza siedem własności rzeczywistości wirtualnej<sup>104</sup>: Symulacja, interaktywność, sztuczność, zanurzenie, teleobecność, całkowite zanurzenie, komunikacja sieciowa. Każda z wymienionych właściwości niesie w sobie możliwość odniesienia albo do aparatury, albo do przeżyć użytkownika. Wydaje się, że pod pojęciem VR kryją się co najmniej trzy różne znaczenia lub – inaczej – trzy różne modele. Pierwszy, najbardziej upowszechniony (poprzez książki i filmy SF) i na razie niedostępny, to

<sup>98</sup> A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, dz. cyt., s. 236.

<sup>99</sup> Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 165.

<sup>100</sup> Por. *Virtual reality*, (online), [http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New\\_Hackers\\_Dictionary\\_The.pdf](http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New_Hackers_Dictionary_The.pdf), s. 678, [dostęp: 04.02.2016].

<sup>101</sup> Por. P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.

<sup>102</sup> Zob. A. Leniek, *VR lub Virtual Reality, Rzeczywistość wirtualna*, (online), <http://www.i-slovník.pl/1,1535,vr,lub,virtual,reality,rzeczywistosc,wirtualna.html>, [dostęp: 15.05.2016].

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

<sup>104</sup> Por. T. P. Moran, *Introduction to the History of Communication: Evolutions & Revolutions*, Peter Lang, New York 2010, s. 281–282.

model wirtualnej rzeczywistości umożliwiającą pełne zanurzenie. Drugi to VR oglądana z zewnątrz poprzez monitor komputera. Trzeci to VR przekazywana bezpośrednio do mózgu poprzez stymulowanie połączeń nerwowych. Dodatkowo w literaturze przedmiotu spotyka się dwa rodzaje definicji: pierwsza koncentruje się na aspektach techniczno-sprzętowych, w których rozumienie i specyfika zjawiska tkwi w aparaturze; druga odwołuje się do przeżyć użytkownika. Jednak żadna samodzielnie nie obejmuje pełni tego zjawiska<sup>105</sup>.

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

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

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

---

<sup>105</sup> Por. M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford, New York 1993, s. 150.

<sup>106</sup> D. Barney, *Spoleczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008, s. 41.

<sup>107</sup> E. Bendyk, *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2004, s. 17.

<sup>108</sup> M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 32.

<sup>109</sup> K. Muzyń, *Technoświadomość. O zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.uj.edu.pl/documents/1749407/b9470c92-ab27-41ef-8a9d-70dca9286362>, [dostęp: 16.05.2016].

Przymiotnik „wirtualny” definiuje *Słownik Języka Polskiego*, określając to pojęcie w dwóch znaczeniach: filozoficznym i informatycznym. Wirtualny to: stworzony w ludzkim umyśle, ale prawdopodobnie istniejący w rzeczywistości lub mogący zaistnieć. Wykreowany na monitorze komputera, telewizora, ale tak realistyczny, że wydaje się rzeczywisty<sup>110</sup>. W pojęciu ogólnym wirtualność często kojarzy się z nierzeczywistością, z jakąś formą abstrakcji, stąd wirtualna rzeczywistość brzmi jak oksymoron<sup>111</sup>. Upraszczając, wirtualną rzeczywistość nazywa się często cyberprzestrzenią i rozumie jako przestrzeń zapośredniczaną. „Cyberprzestrzeń – kraina impulsów elektronicznych i ekspresowych autostrad danych (...) jest być może technicznym artefaktem, ale rzeczywistość wirtualna stanowi konstrukcję znajdującą się wewnątrz ludzkiego umysłu (...). Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste”<sup>112</sup>.

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

Człowiek wkracza w cyberprzestrzeń za pomocą modelu VR, który jest formą interaktywnej nowej przestrzeni w środowisku do tej pory naturalnym i rzeczywistym. „Wirtualna rzeczywistość definiowana jest jako model, do którego można wkraczać. Jest to interaktywny komputerowy system, który tak szybko i nieświadomie funkcjonuje, iż zapomina się z jednej strony o komputerze, z drugiej zaś wytwarza się świat, który postrzegany

<sup>110</sup> Por. *Wirtualny*, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2536590/wirtualny>, [dostęp: 04.02.2016].

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

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

<sup>113</sup> L.W. Zacher, *Gry o przyszłe światy*, PAN, Warszawa 2006, s. 115.

jest jak rzeczywistość<sup>114</sup>. Do zrealizowania tak głębokiego uczestnictwa człowieka w przestrzeni cyfrowej jej środowisko musi być dostępne w sposób wielopłaszczyznowy, pobudzający naturalne zmysły i odczucia, a nawet emocje w wystarczającym stopniu, aby oszukać percepcję człowieka, wręcz wytworzyć za pomocą techniki wyobrażenia zgodne z procesem myślowym, sensorycznym i wyobraźnią, którą człowiek naturalnie posiada. W takim znaczeniu rozumiemy „(...) zbiór trójwymiarowych technik prezentacji i interakcji, które służą do tego, aby przenieść rozmyślanie na odpowiednią scenę<sup>115</sup>”.

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

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

### 1.1.5. Nowa rzeczywistość cyberprzestrzeni

Wirtualna rzeczywistość w powiązaniu z technologią informatyczną wzbogaca różnorodność alternatywnych działań, zmierzających do optymalnego wyniku. Proponowane rozwiązania nie są limitowane fizycznym ograniczeniem realnego świata, granicami wrażliwości zmysłów ani granicami rozumu człowieka. Dochodzi do relatywizacji rzeczywistości, a najwyższym osiągnięciem jej stopniem jest wirtualizacja rzeczywistości za pomocą środków komunikacyjno-informatycznych. Dzięki rzeczywistości wirtualnej jest możliwe przemyślenie planów i komputerowe symulowanie światów w przyszłości przy pełnej akceptacji istniejących, determi-

---

<sup>114</sup> F. Güner, *Virtuelle Realität*, „Die Fontäne – Online“, nr 18, 2002, (online), <http://www.fontaene.de/Issue/detail/virtuelle-realitat>, [dostęp: 06.02.2016].

<sup>115</sup> W. Hesse, *Virtualität und der Verlust der Natürlichkeit*, (online), [http://www.online.uni-marburg.de/isem/WS99\\_00/docs/virtual.pdf](http://www.online.uni-marburg.de/isem/WS99_00/docs/virtual.pdf), [dostęp: 06.02.2016].

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



nujących stanów wyjściowych oraz wykorzystanie wszelkich możliwości, które nie są dostępne w bezpośrednim postrzeganiu. Wirtualna rzeczywistość poszerza możliwości poznawcze, na jej poziomie, bowiem nie jesteśmy bezpośrednio związani realną przestrzenią ani realnym czasem. Za pomocą technologii, którymi dysponuje współczesna informatyka, można dematerializować przestrzeń oraz czas i stworzyć, bez pobierania z realnego świata, kopię realnej przestrzeni i realnego czasu w rzeczywistości wirtualnej<sup>117</sup>.

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

Poruszanie się w obrębie cyberprzestrzeni zmusza użytkownika, konstruktora, programistę, elektronika itp. do przededefiniowania procesów postrzegania, implikacji, uczestnictwa na język oraz rzeczywistość struktury informacji cyfrowej<sup>120</sup>. Graham Murdock i Peter Golding definiują cyfryzację jako „przekształcenie różnorodnych sposobów komunikacji – druku,

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

<sup>118</sup> Por. *Już 2,6 mld ludzi używa telefonów komórkowych*, (online), <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,4459376.html>, [dostęp: 08.02.2016].

<sup>119</sup> R. Kantor, *Nowoczesne środki społeczne przekazu w postudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, dz. cyt., s. 194.

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

mowy, materiałów audiowizualnych, surowych danych – w uniwersalną formę elektronicznych ciągów binarnych, pozwalających na szybkie przekształcenie danej formy w dowolną inną oraz przechowywanie, odtwarzanie, manipulowanie i dystrybuowanie każdej z nich z bezprecedensową łatwością poprzez połączone światy komputeryzacji i telekomunikacji<sup>121</sup>.

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

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

---

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

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

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

<sup>124</sup> Por. B. Laurel, *Computers as Theatre*. Reading, Mass, Boston 1991, s. 188.

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

Tadeusz Miczka podkreśla, że nowa rzeczywistość, w której człowiek często przebywa, przez niedoskonałość ludzkiego postrzegania pozwala wprowadzić zmysły i odczucia w błąd. Mózg odczytuje przebywanie w wirtualnej rzeczywistości jako stan nie do końca rozpoznawalny, choć prawdopodobny. „(...) Charakteryzując rzeczywistość wirtualną, musimy pamiętać o tym, że charakteryzujemy przybliżenia właśnie, stany niepełne, wzmożone, podobne i wymykające się pełnej konkretyzacji. Jednak najważniejsze jest to, że chodzi o przybliżenia, które nie tylko stanowią rezultat słabości ludzkiego umysłu i niedoskonałości techniki, ale są zawsze (poza stanami chorobowymi) rozpoznawane przez użytkowników multimedialnych jako zjawiska nie całkiem sprecyzowane, jako mniej więcej dokładne i są przez nich świadomie traktowane dwojako: jako miejsca i światy oraz jako sztuczne prototypy prawdziwych miejsc i światów”<sup>126</sup>.

Problemem jest pojęciowanie, a właściwie przededefiniowanie większości pojęć świata realnego na świat i środowisko wirtualne. Nastęrcza to problemów choćby dotyczących unifikacji naukowych relacji międzydziedzinowych. „Pojawiające się tu nowe fenomeny to m.in. nowe cybertożsamości, dotąd nieznanne formy i stopnie postrzegania, nowy dostęp do prawdy i kłamstwa, do bycia i niebycia, nowe obrazy prywatności i tego, co publiczne, nowy dostęp do cielesności, emotywności i osobowości”<sup>127</sup>.

Wartości głoszone przez współczesną filozofię mogą być inaczej rozumiane i postrzegane w cyberprzestrzeni, np. kwestia solidarności międzyludzkiej budowanej wyłącznie za pomocą komunikatorów społecznych, kwestia wolności, odpowiedzialności, sprawiedliwości. Całkiem realnie postrzegane czyny w cyberprzestrzeni nie muszą bezpośrednio wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych, moralnych czy etycznych, a pośrednio wpływają na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie. Wyraźnie zauważalny wpływ rozwoju technik multimedialnych staje się jednym z czynników zagrażających tożsamości człowieka jako takiego. Integralność osoby ludzkiej może być podważona zarówno przez możliwości ingerencji i manipulacji, jakich dostarcza współczesna technika, jak i w rezultacie zmian, jakie są przez nią powodowane.

Andrzej Kiepas w poszukiwaniu odpowiedzi na postępowanie człowieka w kontakcie z najnowszymi technologiami prezentuje takie wnioski: „Człowiek – wkraczając w rzeczywistość wirtualną – zdolny będzie w gruncie rzeczy do dowolnego kreowania rozmaitych światów i zaspokajania różnorodnych potrzeb i pragnień. Rzeczywistość wirtualna, choć

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

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

nie w pełni realna, jednakże może okazać się skuteczna w swej sile oddziaływania i w powodowaniu określonych następstw zarówno pozytywnych, jak i negatywnych<sup>128</sup>. Z kolei Grażyna Szumera w swojej pracy zadaje pytania o konsekwencje i skutki czasowe zanurzenia współczesnego pokolenia młodych ludzi w świat wykreowany przez cyberprzestrzeń, a w niej wirtualne światy i relacje<sup>129</sup>.

Natomiast Wiesław Godzic – co prawda nawiązując do wpływów mass mediów, a szczególnie masowych elektronicznych nośników – wysuwa twierdzenie o pozytywnej relacji człowieka wykorzystującego technologie w nawiązywaniu kontaktów międzyludzkich, w których technologia wyposaża człowieka w nowe narzędzia do zbliżenia, spotkania, nawiązania nowych przyjaźni, znajomości: „Dzięki tym kontaktom możemy stać się bogatsi, bardziej się otworzyć lub tylko mieć możliwość głośnego krzyku o swej samotności. Jednym słowem, nieprawdą jest, że im więcej elektroniki, tym mniej ludzkich kontaktów. Także dlatego, że zarówno ludzie, jak i kontakty między nimi zmieniają się pod wpływem elektroniki”<sup>130</sup>.

Stosując analogię do relacji fizycznej „przestrzeń–miejsce”, trzeba dziś mówić o relacji „hiperprzestrzeń–hipermiejsce”. Cyberprzestrzeń, będąc oknem na „e-świat”, może równie dobrze służyć jako przestrzeń budowania mikroświatów społecznych. „Należy wtedy mówić o lokalnej percepcji globalnych przekazów jako procesie adaptacji do przednowoczesnych wspólnot miejsca, nowoczesnego pojmowania luźnych «wielomiejscowych» i ponowoczesnych społeczności wirtualnych, bez terytorium. Wirtualna jednostka «zdeterytorializowana», przejawia się w sposób konkretny w różnych momentach i w określonych miejscach, nie jest jednak uzależniona od konkretnego miejsca lub chwili. Wirtualność staje się wtedy rzeczywista, choć nie można jej przypisać żadnej współrzędnej przestrzenno-czasowej”<sup>131</sup>.

Nowe przestrzenie świata cyfrowego generują nowe rzeczywistości uczestnictwa człowieka w modelach wykreowanych przez technologie. Pociąga to za sobą nowe sytuacje transwersalnej obecności człowieka globalnie, ale zarazem lokalnie w świecie cyfrowym. Tego typu modele stwarzają możliwość nieograniczonego, jak dotąd, kreowania i entropii cyberprzestrzeni zarówno w pojęciu technicznym, jak i filozoficznym badań uczestnictwa człowieka. Dzisiaj cyberprzestrzeń powiększa swoje zasoby

<sup>128</sup> A. Kiepas, *Etyka w z informatyzowanym społeczeństwie – nowe problemy i wyzwania*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 170.

<sup>129</sup> Zob. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 78.

<sup>130</sup> W. Godzic, *Rozumieć telewizję „i ty polubisz reality show”*, [w:] *Spółczesność wirtualne. Społeczność informacyjna i społeczeństwo*, R. Szwed (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2003, s. 143.

<sup>131</sup> K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 20–21.

i staje się niezwykle pojemnym nośnikiem. Internet jest miejscem spotkania mediów tradycyjnych z amatorskimi, starych z nowymi, trwałych z jednorazowymi, gdzie możliwa jest zarówno komunikacja interpersonalna, jak i masowa. Internet jawi się zatem jako najbardziej wolna i nieregulowalna platforma współdziałania i konkurowania różnych podmiotów, które w tym samym czasie zabiegają o uwagę odbiorcy<sup>132</sup>. Cyberprzestrzeń zawiera w swej strukturze szereg odmian mediów, które znacznie wykraczają poza funkcjonalność dotychczasowych form komunikacji. Człowiek z pozycji biernego konsumenta mediów staje się aktywnym kreatorem różnorodnych form twórczości. Przeobraża kształt naszej kultury, gospodarki, społeczeństwa<sup>133</sup>.

Komunikacja cyfrowa i wirtualna<sup>134</sup> ma charakter przestrzeni publicznej, w której każdy może wyrażać swoje opinie i preferencje – może to jednak czynić pozornie anonimowo. Tradycyjne mechanizmy kontroli społecznej ulegają znacznemu osłabieniu – tak na poziomie instytucjonalnym, jak i emocjonalnym. Anonimowość niestety skutkuje wprowadzeniem do sieciowej komunikacji także wielu zjawisk negatywnych – agresji, manipulacji, kłamstwa. Czasem jednak ma dobre strony: pozwala na wyrażenie swych prawdziwych sądów i opinii czy też podanie informacji, których wyraziciel nie zdecydowałby się na to, gdyby musiał ujawnić swą prawdziwą tożsamość<sup>135</sup>.

---

<sup>132</sup> Por. M. Lakomy, *Strategie mediów tradycyjnych w perspektywie konwergencji*, „Nowe Media” 2010, nr 1, s. 93. „Globalna sieć jest na etapie ilościowego wzrostu, dokonuje coraz większej penetracji społeczeństwa i w pewnych zakresach ilość zaczyna przechodzić w jakość. Podtrzymanie wzrostowych trendów w tej dziedzinie i tempa innowacyjności może doprowadzić do sytuacji, w której dostęp do sieci i jej codzienne używanie stanie się zachowaniem równie typowym i standardowym, jak codzienne słuchanie radia lub oglądanie telewizji. Pełna obecność i integracja z codziennym życiem stanie się przesłanką dla osiągania korzyści ekonomii skali, z wszelkimi konsekwencjami tego faktu dla wytwarzania i oferowania multimedialnej zawartości szerokim kręgom społeczeństwa”. T. Kowalski, *Mediamorfoza – rzecz o przyszłości mediów i mediach przyszłości w aspekcie konwergencji*, „Studia Medioznawcze”, nr 1(2), 2001, s. 27.

<sup>133</sup> Por. M. Kula, A. Małachowski, *Internet jako platforma komunikacji społecznej: analiza i ocena wyników badań własnych*, [w:] *Współczesne aspekty informacji*, „Monografie i Opracowania” t. 3, Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2010, s. 110.

<sup>134</sup> Por. W. Gogołek, *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, dz. cyt., s. 124–141. „W ramach Internetu mamy do czynienia z różnymi narzędziami (serwisy WWW, e-mail, FIP, komunikatory internetowe i inne). W Internecie może zachodzić komunikacja synchroniczna (VoIP, Instant Messaging – popularne komunikatory) oraz pośrednia – asynchroniczna, której atrybutami są: dostęp do materiału niezależnie od czasu jego opublikowania (opóźnienie), możliwość wielokrotnego odbierania tego samego materiału (powtarzalność) oraz niezmiennosc treści i formy tych materiałów (integralność). Zaliczyć tu można wszelkiego typu teksty online, e-gazety, e-książki, RSS, blogi, strony WWW, etc.”.

<sup>135</sup> Por. J. Poleszczuk, *Kultura Internetu. Technologia komunikacji i problem integracji*

W wypadku cyberprzestrzeni odbiornik (komputer, telefon komórkowy, inne urządzenia mobilne czy stacjonarne) jest jednocześnie nadajnikiem umożliwiającym niemal natychmiastową komunikację z innymi odbiorcami<sup>136</sup>. Sieć stała się kanałem dwukierunkowym, który pozwala odbiorcom nie tylko na kontakt z twórcami programu w czasie rzeczywistym, ale także na to, by odbiorca w ułamku sekundy zamienił się w nadawcę<sup>137</sup>. W cyberprzestrzeni mamy do czynienia jednocześnie z komunikacją porozumiewawczą (ang. *one-to-one*), rozsiewczą (ang. *one-to-many*) i powszechną (ang. *many-to-many*). Odrębne dotąd komunikowanie masowe i indywidualne integruje się za pomocą konwergencji<sup>138</sup> we wspólnym obszarze, w którym za pomocą tych samych technologii mogą współistnieć wszelkie formy komunikacji społecznej<sup>139</sup>.

Interaktywność<sup>140</sup> to określenie charakteru pewnego typu relacji między przedmiotem a jego użytkownikiem. Pozostający w tej relacji obiekt ujawnia swoje właściwości oraz, co najważniejsze, wypełnia swoje funkcje wówczas jedynie, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje obiekt jako narzędzie realizacji swoich dążeń. Te ostatnie, rzecz jasna, muszą pozostawać w zgodzie z konstrukcją i przeznaczeniem obiektu, który tylko dzięki temu jest w stanie odpowiadać na zachowania użytkownika (nawiązując z nim w ten sposób pewnego rodzaju dialog).

społecznej, [w:] *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe*, J. Mucha (red.), Wydawnictwo Nomos, Kraków 2010, s. 33.

<sup>136</sup> Por. K. Kwasik, *Szybka jazda bez trzymanki. Człowiek w blogosferze*, [w:] *Nowe media – możliwości i pułapki*, A. Adamski, M. Laskowska (red.), Scriptorium, Poznań–Opole 2011, s. 159. „Ta interaktywność może być jednak czasem swoistą pułapką: może uzależniać; ponadto niesie ryzyko nadmiernego ekshibicjonizmu w komentarzach czy też obrażania innych, cyberbullyingu, problemów z tożsamością”.

<sup>137</sup> Por. A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, dz. cyt., s. 424–425. Jak zauważa Z. Bajka: „Rozrastająca się, coraz bardziej potężna sieć, w znacznie mniejszym także stopniu – niż klasyczne media masowe – selekcjonuje i filtruje potok informacji i opinii. Do czasów Internetu wyraźnie zaznaczona była odrębność Nadawcy i Odbiorcy (informacji, opinii), dzisiaj przedzierzgnięcie się z jednej roli w drugą może być zrealizowane w ułamku sekundy”, Z. Bajka, *Historia mediów*, ABC Media, Kraków, s. 242.

<sup>138</sup> Por. J. Bachura, [www.motel.wp.pl](http://www.motel.wp.pl), jako przykład konwergencji różnych form komunikacji, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman (red.), Warszawa 2010, s. 157.

<sup>139</sup> Por. S. Juszczyk, *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, Referat na 21. Ogólnopolskim Sympozjum naukowym „Człowiek – Media – Edukacja”, Kraków 2011, (online), <http://www.ap.krakow.pl/ktirne/symp2011/referaty2011/juszczyk.pdf>, [dostęp: 20.02.2016].

<sup>140</sup> Por. S. Jędrzejewski, *Radiofonia publiczna w Europie w erze cyfrowej*, Universitas, Kraków 2010, s. 160. „Interaktywność oznacza, że między użytkownikami lub między użytkownikami a informacjami zachodzi sprzężenie zwrotne. Role nadawcy i odbiorcy są wymienne, a interaktywność pozwala na pełną kontrolę nad tempem, strukturą i zawartością komunikowania”.

Interaktywność<sup>141</sup> staje się w tej sytuacji jakością nie tylko samej relacji, ale również cechą charakteryzującą obiekt oraz jego użytkownika<sup>142</sup>.

Zdaniem Michała Drożdża „przekaz medialny z treścią i formą, będąc elementem tej relacji, ujawnia swoje właściwości oraz (...) wypełnia swoje funkcje jedynie wówczas, gdy użytkownik zachowuje się w sposób aktywny, gdy wykorzystuje ten przekaz, jako narzędzie realizacji swoich dążeń lub akceptowanych przez siebie funkcji samego przekazu. (...) Sam przekaz medialny musi odpowiadać dążeniom i zapotrzebowaniom odbiorcy, abstrahując od tego, w jaki sposób zostały one ukształtowane czy wygenerowane. (...) Interaktywność staje się w tej sytuacji jakością nie tylko samej relacji, ale również cechą charakteryzującą przekaz i jego odbiorcę”<sup>143</sup>.

W cyberprzestrzennych urządzeniach wirtualnej rzeczywistości wykorzystywane są podstawowe mechanizmy cybernetyczne oparte na oddziaływaniach zwrotnych między receptorami i efektorami. W efekcie człowiek odnosi wrażenie wkraczania w nową rzeczywistość, rzeczywistość wirtualną, która jest rezultatem sprzężenia między reprezentacją (modelem) określonego środowiska a działaniem (sterowaniem, poznawaniem) wobec niego<sup>144</sup>.

### 1.1.6. Entropia cyberprzestrzeni

Rozprzestrzenianie się cyberprzestrzeni i naukowe jej badanie musi przybrać formę dwutorową. Powinno być to badanie czysto technicznego pojęcia rozwoju zjawiska i równoległe podejmowanych badań z szerokiego

<sup>141</sup> Por. A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt., s. 17. „Im silniejsza i głębsza interakcja, w tym większym stopniu przypisujemy jej realność psychiczną. Dlatego też realność psychiczna zyskuje na sile, gdy nie tylko wysyłamy lub otrzymujemy jedynie wystukiwane na klawiaturze słowa, ale też głosy, obrazki i ruchy ciała. Nadawane przez nas sygnały nabierają większej psychicznej realności, im bardziej wydają się nam naturalne, na przykład im mniejszego wysiłku wymaga od nas kontrolowanie tych sygnałów. Psychiczna realność otrzymywanych sygnałów zależy od takich cech, jak prędkość i częstotliwość odpowiedzi, wyrażających psychiczne nastawienie nadawcy do nas. Bardziej ekscytująca, z psychologicznego punktu widzenia, jest odpowiedź natychmiastowa, tak jak transmisja na żywo. Również porozumiewanie się za pomocą komunikatorów (ang. *instant messaging*) jest bardziej realne psychologicznie niż korespondencja mailowa. Im bardziej sygnały wejściowe i wyjściowe są podobne do interakcji offline, tym częściej są postrzegane jako realne”.

<sup>142</sup> Por. R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, dz. cyt., s. 96.

<sup>143</sup> M. Drożdż, *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji*, [w:] *com.unikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośny, A. Wagner (red.), Nomos, Kraków 2010, s. 28–29.

<sup>144</sup> Por. M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, t. II, S. Symotiuk, G. Nowak (red.), Lublin 1999, s. 154.

wachlarza nauk filozoficznych i humanistycznych, co pozwoli przybliżyć współczesnemu człowiekowi rzeczywistość, bez której trudno wyobrazić sobie przyszłość i właściwe w niej funkcjonowanie. James Cochrane, szef działu postępu technicznego w British Telecom, stwierdza, że wszystkie nasze emocje oraz twórczą działalność mózgu będzie można skopiować na krzemie, chipie o niewiarygodnie małych rozmiarach<sup>145</sup>. Wobec tego powstaje pytanie o to, czy jest jeszcze możliwe stawianie jakichś granic rozprzestrzenianiu się technologii cyfrowych i czy ten rozwój nie przybierze formy zjawiska określanego na podstawie analogii teorii fizycznej entropii?

W piśmiennictwie technicznym i informatycznym granice techniczne są precyzyjnie określone i możliwe do zbadania, gdyż są opisane wartością techniczną, mocą, zasięgiem sygnału urządzeń przetwarzających cyberprzestrzeń. To zbiór znanych możliwości technologii. Sygnał elektryczny w postaci cyfrowej przesyłany i przetwarzany w obrębie zasięgu sygnału radiowego (elektromagnetycznego), satelitarnego czy naziemnego, to sieć połączeń światłowodowych, laserowych i przewodowych, dokładnie znane pojemności urządzeń cyfrowych wzmacniających, przetwarzających i przesyłających sygnały cyfrowe. Są to określone precyzyjnie przepustowości i wartości poziomu sygnału, w tym nawet zakłóceń i strat liniowych, oraz określony programowo zbiór procedur, całkowicie przewidywalnych i celowych algorytmów realizowanych przez urządzenia węzłowe.

Z kolei w aksjologicznym pytaniu o definicję granicy cyberprzestrzeni można zgodzić się, w świetle dostępnych badań, że nieograniczona staje się relacja człowieka z przestrzenią cyfrową jego niczym nieograniczoną wyobraźnią, niemierzalnymi wrażeniami i zmysłami, które odbierają bodźce z przetworników sygnału cyfrowego na zrozumiałą dla człowieka sygnał analogowy (obraz dźwięk, ogólnie rozumianą rzeczywistość wirtualną). Uczestnictwo człowieka i jego granica w tej relacji oraz jej rozwój lub zanikanie wynika z interfejsu z cyberprzestrzenią. Wydaje się, że entropia cyberprzestrzeni wiąże się z niemierzalną interpretacją i analizą informacji odbieranych i wysyłanych w niewyobrażalnych ilościach, z zapętłonymi błędami strukturalnymi i interpretacyjnymi. Licznie opisywane działania destrukcyjne, przestępcze, terrorystyczne wobec infrastruktury cyberprzestrzeni, przepływu i obróbce informacji powodują niekontrolowany stan rozprzestrzeniania i rozwoju, który możemy określać jako entropia cyberprzestrzeni. Pośród teoretycznych rozważań badaczy można odnaleźć sugestie czy wręcz propozycje i kierunki rozwoju techniki, jak dotąd nieosiągalnych meandrów cyberprzestrzeni: „(...) w najbliższej przyszłości wyszukiwanie opuści swoją kołyskę, sieć WWW, rozprzestrzeniając się

---

<sup>145</sup> Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 35.



swobodnie na wszelkiego rodzaju urządzenia (...), wyszukiwanie zostanie wbudowane we wszystkie istniejące urządzenia cyfrowe”<sup>146</sup>.

Analiza literatury przedmiotu wymienia zjawisko entropii w odniesieniu do cyfrowej przestrzeni, z którego wynika, że cyberprzestrzeń jako środowisko wymiany informacji, czyli wartości cyfrowych, jest precyzyjna, dobrze zorganizowana i zabezpieczona, ale jednocześnie zagrożona entropią, która oznacza wzrost nieuporządkowania i chaosu. Przeładowanie informacyjne prowadzi do kolapsu, ilość informacji jest nie do przetworzenia, następuje ciąg błędów, chaos i zapętlenie systemów<sup>147</sup>.

Opisując zjawisko entropii w kontekście niekontrolowanej i nieregulowanej przestrzeni działań człowieka w Internecie, Adam Haręza stawia pytanie, „kto lub co będzie w stanie powstrzymać, albo bynajmniej ograniczyć, postępujący proces entropii cyberprzestrzeni, prowadzący niechybnie w stronę destabilizacji i dezinformacji Internetu, czyli jego destrukcji?”<sup>148</sup>. W zasadzie jedynym na dziś ograniczeniem entropii cyberprzestrzeni jest technika i jej możliwości akomodacji przez człowieka. Dynamizm, z jakim rozwijały się do tej pory dziedziny elektroniki, informatyki i nowoczesnych technologii, pozwala stwierdzić, że w dalszym ciągu cyberprzestrzeń będzie zagrożona entropią.

## 1.2. Interdyscyplinarne ujęcia i modelowanie cyberprzestrzeni

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

<sup>146</sup> J. Batelle, *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołali biznesową i kulturową rewolucję*, przeł. M. Baranowski, PWN, Warszawa 2006, s. 187.

<sup>147</sup> Zob. A. Haręza, *Doktryna Hakerów – mit czy rewolucja? Uwagi na temat natury informacji, entropii cyberprzestrzeni i postawy awangardy rewolucji postindustrialnej*, (online), [http://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/23674/PDF/Doktryna\\_Hakerow.pdf](http://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/23674/PDF/Doktryna_Hakerow.pdf), [dostęp: 22.02.2016].

<sup>148</sup> Tamże, s. 12.

<sup>149</sup> K. Wilkoszewska, *Wprowadzenie*, [w:] *Estetyka wirtualności*, M. Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2005, s. 8.

badania i opisu tych relacji oraz odkrywania i definiowania nowych zjawisk związanych z uczestnictwem w tej rzeczywistości poszczególnych ludzi i społeczeństw<sup>150</sup>.

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

### 1.2.1. Cyberantropologia

Pośród dyscyplin, które zajmują się bezpośrednio badaniem człowieka i jego relacji z otaczającą rzeczywistością, należy wymienić antropologię<sup>151</sup>. Powszechnie jest to nauka badająca człowieka, jego rozwój i istotę, interesuje się praktycznie każdym aspektem ludzkiej działalności. Współcześnie antropologia, która sama czerpie metody z innych dziedzin nauki, musi zmierzyć się pod względem badawczym z bardzo dynamicznymi zmianami społeczeństwa postindustrialnego. „Zmieniający się na tle technologii świat człowieka skłania do refleksji nad genezą przemian i obrazem rzeczywistości nasyconej elektroniką”<sup>152</sup>.

W ostatnim dziesięcioleciu olbrzymi wpływ na ludzkość wywarł mający już pół wieku wynalazek Internetu oraz innych środków komunikacji elektronicznej, jak łączność satelitarna i telefonia komórkowa<sup>153</sup>. Ich popularyzacja zmieniła dzisiejszy świat – odległość między poszczególnymi osobami przestała mieć znaczenie, podobnie jak czas, pochodzenie czy wygląd<sup>154</sup>. W odpowiedzi na gwałtowną i gruntowną przemianę społeczeństwa, którą obserwujemy w ostatnich latach, pojawił się nowy dział antropologii – cyberantropologia albo antropologia cyberkultury. Zajmuje

---

<sup>150</sup> Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 35.

<sup>151</sup> Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie ciągu myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.

<sup>152</sup> M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 13.

<sup>153</sup> Zob. M. Coman, *Media Anthropology: An Overview*, (online), [http://www.media-anthropology.net/coman\\_maoverview.pdf](http://www.media-anthropology.net/coman_maoverview.pdf), [dostęp: 22.02.2016].

<sup>154</sup> Por. Ł. Jachowicz, *Spółczesność w dobie internetu*, (online), <http://honey.7thguard.net/essays/antropologia.php>, [dostęp: 22.02.2016].

się ona badaniem społeczeństwa w epoce wszechobecnej cyberprzestrzeni i jej aplikacji, a także wpływem sieci na jego rozwój i zachodzące w nim interakcje poprzez wirtualną rzeczywistość. Internet, który obecnie stanowi najbardziej rozpoznawalny element cyberprzestrzeni, jest wytworem nienaturalnych nowych technologii człowieka, jednocześnie pozostaje pod jego bezpośrednim wpływem, stając się nieodzownym aspektem badań cyberantropologicznych.

Marshall McLuhan w swojej *Galaktyce Gutenberga* uznał, że to właśnie druk stał u podstaw późniejszych rewolucji. Internet stał się medium, które całkowicie zmieniło kulturę i podejście do życia milionów ludzi. Jego powstanie wywołało rewolucję równie ważną i zmienną w skutkach, jak niegdyś wynalazek druku. Dzięki drukowi zaczął się renesans, on też przyczynił się do wybuchu rewolucji przemysłowej i naukowej oraz położył podwaliny pod badaną współcześnie cyberprzestrzeń<sup>155</sup>. Francis Fukuyama stwierdza, że tak dogłębna przemiana o charakterze technologicznym nie pozostaje bez wpływu na życie społeczne, powodując szereg procesów, które ze względu na ich wagę i rezultaty dziś są już określane mianem „wielkiego wstrząsu”<sup>156</sup>.

Jeden z najbardziej znanych badaczy przemian cywilizacyjnych, Daniel Bell, pisze o tym zjawisku społecznym w następujący sposób: „ludzkość przeżyła dotychczas cztery odrębne przewroty w zakresie oddziaływań społecznych: w mowie, piśmie, w druku i – obecnie – w telekomunikacji. Każdy przewrót jest związany z równym, technicznie uzasadnionym sposobem życia”<sup>157</sup>. Z kolei Howard Rheingold w swoich obserwacjach współczesnego społeczeństwa podkreśla doświadczenie nowych wirtualnych społeczności. Grup społecznych nie definiuje już obszar geograficzny czy językowy, zacierają się granice etniczne, a nawet religijne. Społeczności budowane są w cyberprzestrzeni na podstawie wspólnych partnerskich zainteresowań, przekraczając granice klasowe, narodowe, rasowe, płci oraz językowe. Nawet długo istniejące i sprawdzone systemy organizacji społecznej<sup>158</sup> są wchłaniane przez rozwijające się dynamicznie różnorodne „wirtualne społeczności”<sup>159</sup>.

<sup>155</sup> Por. tamże.

<sup>156</sup> Por. F. Fukuyama, *Wielki wstrząs. Natura ludzka a odbudowa porządku społecznego*, dz. cyt., s. 14.

<sup>157</sup> D. Bell, *The Coming of the Post-Industrial Society. A Venture in Social Forecasting*, [za:] *Społeczeństwo informacyjne: Szanse, zagrożenia, wyzwania*, T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999, s. 49.

<sup>158</sup> Zob. S. Mizrach, *Cyberanthropology*, (online), <http://www.cybercultura.it/keywords3.asp?NOME=CyberAnthropology>, [dostęp: 23.02.2016].

<sup>159</sup> Zob. H. Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (online), <http://www.rheingold.com/vcintro.html/book/>, [dostęp: 23.02.2016].

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

- 1) nowoczesne technologie informatyczne są narzędziami, które są zdolne do mediacji kulturowej reprodukcji w bardzo różny od badanych do tej pory możliwości przekazu i komunikacji;
- 2) technologia wchodzi głęboko w życie wielu ludzi badanych przez antropologów, zatem nie jest możliwe, aby je ignorować w badaniach;
- 3) współczesne społeczeństwo przeżywa fazę rewolucji komputerowej i, pomimo trudności w badaniach, warto studiować samo postrzeganie tego zjawiska;
- 4) jako sposób reprezentacji komputer stymuluje fascynujące pytania dotyczące sposobów, w których kultura jest generowana i transponowana;
- 5) zrozumienie procesu informatyzacji jest konieczne do zrozumienia sposobu reprodukcji współczesnych form społecznych;
- 6) przestrzeń technologii może stanowić okazję do oceny metod stosowanych do analizy przemian kulturowych, które można badać tylko pośrednio – np. badania archeologiczne, lingwistyczne lub pozostałości współczesnych rekonstrukcji zmian, które zdarzyły się w przeszłości<sup>160</sup>.

Alexsander Knorr trafnie określa cyberantropologię jako najnowszą część obszaru badawczego współczesnej antropologii. W najszerszym znaczeniu cyberantropologię można opisać jako antropologiczny eksperyment kulturowy próbujący odpowiedzieć na relacje między ludźmi i artefaktami technologicznymi, które mogą być rozumiane jako cybernetyczne układy modelowe służące do poznania i przedstawiania tych relacji. Zależności te obejmują również łączenie technologii z człowiekiem i innymi organizmami biologicznymi, a nawet synergie całych społeczeństw<sup>161</sup>.

Cyberantropologia w kontekście dyskusji wokół globalizacji i społeczeństwa w cyberprzestrzeni skupiła się obecnie na trzech obszarach, które mają znaczenie dla badań współczesnej antropologii. Pierwszy to użycie technologii informacyjnych i komunikacyjnych jako narzędzia antropologii. To spektrum obejmuje szerokie działania, począwszy od korzystania z komputera jako „maszyny do pisania” w celu stosowania i/lub wytwarzania internetowych baz danych i katalogów (badania i dokumentacja), przez wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych w edukacji, komunikacji i współpracy badawczej czy informacyjnej z zastosowaniem infrastruktury cyberprzestrzeni, aż po formy reprezentacji wiedzy

---

<sup>160</sup> Por. D. Hakken, *Cyborgs@Cyberspace. An ethnographer Look sto the Future*, [za:] *Ethnographies*, V. Bitti, (online), <http://www.politicaonline.it/?p=157>, [dostęp: 24.02.2012].

<sup>161</sup> Por. A. Knorr, *Digital cultures*, (online), [http://www.digitalcultures.de/?page\\_id=34](http://www.digitalcultures.de/?page_id=34), [24.02.2012].

antropologicznej<sup>162</sup>. Drugie pole zainteresowań obejmuje badanie zmian i innowacji w recepcji i przyjmowaniu ICT. Dotyczy to zarówno nowo powstających społecznych i kulturowych zjawisk w „klasycznej” dziedzinie antropologii, jak i kreatywnych modyfikacji samej technologii<sup>163</sup>. Trzecie dotyczy cyberprzestrzeni jako interaktywnej przestrzeni badawczej<sup>164</sup>. Oznacza to, że obserwacje etnograficzne, analiza i interpretacja nowych społeczno-kulturowych zjawisk zachodzi za pośrednictwem świata cyfrowego<sup>165</sup>.

Arturo Escobar uważa, że pole badawcze cyberantropologii to cały zestaw stosunków społecznych i produktów kulturalnych wynikających z zastosowania nauki i techniki<sup>166</sup>. Z kolei Pierre Lévy pisze, że współcześnie cyberantropologia, badająca społeczeństwo informacyjne, traktuje człowieka jako nadajnik i odbiornik informacji, która jednocześnie determinuje całe jego życie<sup>167</sup>. Tomasz Węclawski rozwija to stwierdzenie, określając badania cyberantropologiczne jako „(...) rozpoznanie tych aspektów interakcji człowiek–urządzenie w środowisku wirtualnym (multimedialnym)<sup>168</sup>, które za sprawą trwałego działania indywidualnego i społecznego w takim środowisku będą miały realny wpływ na obraz człowieka, jego samoocenę, sposób rozumienia więzi z innymi i odpowiedzialności za siebie, za własne działania i produkty intelektualne, a także za własność osobistą (intelektualną) innych”<sup>169</sup>.

## 1.2.2. Cyberpsychologia

Nowa rzeczywistość wytworzona przez współczesne sieci teleinformatyczne spowodowała, że człowiek, wchodząc z nią w interakcję, a wręcz stając

<sup>162</sup> Zob. M. D. Fischer, D. Zeitlyn, *Visual anthropology in the digital mirror: Computer-assisted visual anthropology*, (online), [http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers\\_nggwun.html](http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers_nggwun.html), [25.02.2012].

<sup>163</sup> S. Mizrach, *Advancing The Purposes Of Anthropology Through Electronic Technology*, (online), <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/electric-anthro.html>, [dostęp: 26.02.2016].

<sup>164</sup> S. Aoyama, *Introduction a la Cyber Antropologia*, (online), <http://es-es.facebook.com/notes/mun2nikkei/cap%C3%ADtulo-ii-introducci%C3%B3n-a-la-cyber-antropologia%C3%ADa/103499646405189>, [dostęp: 26.02.2016].

<sup>165</sup> Por. A. Knorr, *Digital cultures*, dz. cyt.

<sup>166</sup> Zob. A. Escobar, *Welcome to Cyberia. Notes on the Antropology of Cyberculture*, “Current Anthropology”, 35, 1994, pp. 211–231, [za:] *Riflessioni sulla Cyberantropologia*, M. Montemurro, (online), [http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02\\_riflessioni.html](http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02_riflessioni.html), [dostęp: 27.02.2016].

<sup>167</sup> Zob. P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.

<sup>168</sup> Zob. D. Dracklé, *Media Anthropology and Theory*, (online), [http://www.media-anthropology.net/lboro\\_drackle.pdf](http://www.media-anthropology.net/lboro_drackle.pdf), [dostęp: 27.02.2016].

<sup>169</sup> T. Węclawski, *Rzeczywistość wirtualna. Pytania teologiczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Poznańskiego, Poznań 2003, s. 7.

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

W samej cyberprzestrzeni możemy znaleźć próby definiowania nowego zjawiska, jakim jest badanie psychologiczne człowieka wobec jego relacji do przestrzeni cyfrowej. Cyberpsychologia określana jest jako dział psychologii obejmujący wszystkie zagadnienia psychologiczne związane lub będące pod wpływem pojawiającej się technologii. Cyberpsychologia to nauka o ludzkim umyśle i zachowaniu w kontekście interakcji człowieka z cyfrową przestrzenią. Główny nurt badań z tego zakresu koncentruje się na wpływie Internetu i wirtualnej rzeczywistości na psychikę jednostek i grup. Rozwój badań dotyczy: zarządzania tożsamością *online*, typów osobowości w cyberprzestrzeni, reakcji przeniesieniowej w stosunku do komputerów, uzależnienie od komputera i Internetu, zachowania regresywnego w cyberprzestrzeni, zmian płci w sieci itd.<sup>170</sup>

Cyberpsychologia, jako współczesna dziedzina badań człowieka, zajmuje się także relacją człowieka wobec Internetu oraz badaniem psychologicznym cyborgów, sztucznej inteligencji i rzeczywistości wirtualnej. „Podczas gdy statystyczne i teoretyczne badania na tym polu dotyczą używania Internetu, cyberpsychologia obejmuje także np. badania psychologicznych aspektów cyborgów, sztucznej inteligencji i rzeczywistości wirtualnej. Choć niektóre z tych tematów mogą się wydawać tylko *science-fiction*, szybko stają się one naukowymi faktami, co potwierdzają interdyscyplinarne podejścia łączące pola biologii, inżynierii i matematyki. Zakres cyberpsychologii pozostaje otwarty na ulepszenia, jak i nowe zastosowania, np. zaburzenia psychiczne związane z postępem technologicznym”<sup>171</sup>.

Można bowiem dostrzec, że cyberpsychologia staje się ważnym ujęciem psychologii człowieka jako użytkownika i interfejsu pomiędzy światem uważanym za rzeczywisty a wszelkiego rodzaju doświadczeniami wchodzenia w relacje ze światem technologii cyfrowych. Próby definiowania cyberpsychologii obejmują wiele płaszczyzn badawczych osoby, jej sfery

---

<sup>170</sup> Por. *Cyberpsychologia*, (online), [http://www.hale.comuv.com/Info\\_Cyberpsychologia\\_Insid.html](http://www.hale.comuv.com/Info_Cyberpsychologia_Insid.html), [dostęp: 02.03.2016].

<sup>171</sup> *Cyberpsychologia*, (online), <http://tajniki-psychologi.gra.elk.pl/cyberpsychologia.php>, [dostęp: 02.03.2016].

psychicznej i cielesnej, a zatem proces naukowo-badawczy musi zakładać ciągły rozwój w kontekście entropii cyberprzestrzeni, wirtualnej rzeczywistości i wielu dziedzin naukowych, które w swoim obszarze badań zawierają elementy świata rzeczywistego, biologicznego, fizycznego ze światem wytwarzanym przez cyberprzestrzeń.

Przyszłościowym i obiecującym aspektem cyberpsychologii staje się leczenie lęków, fobii, uzależnień, terapii na odległość<sup>172</sup>, internetowych grup wsparcia<sup>173</sup>. Dla szeroko zakrojonych badań interesujące okazują się zdolności ludzi i przystosowanie umysłu do przyjmowania informacji hipertekstualnych. Można bowiem łatwo dostrzec, że naturalną cechą człowieka staje się obecnie innowacyjność, ciekawość, otwartość i akceptacja rasowej i kulturowej różnorodności, niezależność, fascynacja szybkością, poczucie wspólnoty, asertywność i poczucie sprawstwa, współtworzenie sieciowych artefaktów oraz odrzucenie gotowych produktów. Jednocześnie charakterystyczne dla młodego pokolenia jest wykonywanie kilku czynności na raz – myślenie i działanie hipertekstowo. Badania wskazują jednocześnie, że mają problemy ze skupieniem się dłużej na jednej rzeczy.

W piśmiennictwie podkreśla się również, że cyberpsychologią określa się formy psychoterapii zapośredniczonej komunikacją i uczestnictwem w cyberprzestrzeni. „Psychoterapia: wyłączny bezpośredni kontakt przez sieć internetową (jedno- lub kilkorazowy) pomiędzy klientem i psychologiem z inicjatywy klienta, polegający na udzielaniu pomocy psychologicznej klientowi w zakresie zdrowia psychicznego lub wsparcia emocjonalnego”<sup>174</sup>. Wynika z tego, że nowe technologie zostały zaakceptowane także w praktyce psychologicznej wraz ze wzrostem dostępu do komputerów i aplikacji różnorodnej komunikacji. Z czasem pojawiło się coraz więcej programów komputerowych pomocnych w pracy psychologów i psychiatrów, przede wszystkim do celów diagnostycznych i terapeutycznych. Warto nadmienić, że psychologowie, wyrażając swoją opinię o technicznym aspekcie cyberpsychologii, zwracali uwagę na różne aspekty wykorzystania cyfrowej przestrzeni w swoich badaniach<sup>175</sup>. John Grohol zauważył, że cel pomocy psychologicznej w cyberprzestrzeni jest inny niż w przypadku

<sup>172</sup> Zob. G. Castelnuovo, A. Gaggioli, G. Riva, *Cyberpsychologia spotyka psychologię kliniczną – pojawienie się e-terapii w opiece nad zdrowiem psychicznym*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 263–300.

<sup>173</sup> Zob. A. Królikowska, *Pomocna dłoń w cyberprzestrzeni. Poszukiwanie pomocy i formy jej udzielania w Internecie*, [w:] *Spółeczna przestrzeń Internetu*, D. Batorski, M. Marody, A. Nowak (red.), *Academica*, Warszawa 2006, s. 167.

<sup>174</sup> *Psychoterapia*, (online), [http://stres.namiary.info/pomoc\\_specjalisty\\_online.html](http://stres.namiary.info/pomoc_specjalisty_online.html), [dostęp: 18.03.2016].

<sup>175</sup> Zob. P. Rzeźniczak, *Psychoterapia online: kozetka i myszka a problemy etyczne*, (online), <http://www.wiecjestem.us.edu.pl/psychoterapia-online-kozetka-i-myszka-problemy-etyczne>, [dostęp: 20.09.2016].

tradycyjnych rodzajów pomocy psychologicznej. Różnica polega głównie na tym, iż pomoc psychologiczna *online* raczej ma charakter konsultacji w sposobach radzenia sobie z problemami, takimi jak: stres, uczenie się, wybór studiów lub zawodu, kryzys małżeński, podejmowanie decyzji itp.<sup>176</sup>, oraz przypomina treningi z zakresu asertywności, pozytywnego myślenia itp.<sup>177</sup>.

Gary Small w książce *Surviving The Technological Alteration of the Modern Mind* opisuje współczesne pokolenie jako „cyfrowych autochtonów” oraz „cyfrowych imigrantów”. Do tych ostatnich zalicza starsze pokolenie bez komputerów, ich relacje zostały ukształtowane społecznie jako interakcje twarzą w twarz, a teraz czują się zagubieni w cyfrowym, nowym świecie. *Digital natives* natomiast to pokolenie, które nie zna świata bez telefonów komórkowych, komputerów, powszechnie dostępnego Internetu, koncentruje się na tym, jak wykorzystać technologię, a nie na tym, jak ona działa<sup>178</sup>. Dzięki symbiozie z elektroniką doświadczenia tego pokolenia są inne, bo dostosowało się do pracy w nowym cyfrowym środowisku. Jak wykazały badania, za pomocą funkcjonalnego magnetycznego rezonansu jądrowego, ich mózgi są inne, co wiąże się z problemem właściwego odczytania emocji, stanów psychicznych oraz intencji innych ludzi<sup>179</sup>.

Cyberpsychologia bada wiele istotnych elementów ludzkiego doświadczenia w różnych sytuacjach, które może wytworzyć wirtualna rzeczywistość, a umysł człowieka odbiera je jako doświadczenia rzeczywiste – reaguje i odpowiada na nie, co staje się przedmiotem eksploracji użytecznych w realnej terapii i poszukiwaniu nowych metod pomocy. Można bowiem dostrzec, że szerokim polem badawczym obejmuje się nowoczesne formy komunikacji i uczestnictwa w społecznościach cyberprzestrzeni nieograniczonej czasowo i geograficznie. W kontekście teleobecności, interaktywności, nowych tożsamości, usieciowienia relacji społecznych, wpływu industrialności społeczeństwa, nowych form edukacji, bada się zakres ludzkiego poznania, emocji i zachowań, zależności człowieka w stosunkach komunikacyjnych<sup>180</sup>.

Dwaj współcześni badacze Carlo Galimberti i Giuseppe Riva, analizując sieć z perspektywy psychospołecznej, poszukują możliwości oparcia społecznej psychologii cyberprzestrzeni na trzech filarach: teorii podmio-

---

<sup>176</sup> Zob. *Cyberpsychologia*, (online), <http://www.psychcentral.com>, [dostęp: 18.03.2016].

<sup>177</sup> Por. J. Suler, *Identity Management in Cyberspace*, (online), <http://users.rider.edu/~suler/psyber/identitymanage.html>, [dostęp: 18.03.2016].

<sup>178</sup> Zob. M. Braun-Gałkowska, *Oddziaływanie Internetu na psychikę dzieci i młodzieży*, „Edukacja Medialna”, 2003, nr 3, s. 14–20.

<sup>179</sup> Zob. W. J. Paluchowski, *Psychologa podróż po cyberprzestrzeni. Czym jest Internet?*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 12–13.

<sup>180</sup> Zob. *Cyberpsychologia*, (online), <http://www.cyberpsychology.com/>, [dostęp: 04.03.2016].



tów, teorii obiektów psychospołecznych, teorii procesów (w szczególności teorii sytuacyjnego działania), odwołują się zarówno do cech internetowych artefaktów, jak i aktywności w sieci. Zwracają uwagę, że Internet nie jest zbiorowiskiem gotowych do użytku obiektów równych dla każdego, ale są one odpowiedziami czekającymi na pytających i bez nich pozbawione są znaczenia<sup>181</sup>.

### 1.2.3. Cybersocjologia

Nową propozycję dziedziny lub subdyscypliny socjologii określa się terminem cybersocjologia. Zawiera ona w sobie odniesienia do Internetu i nowoczesnych technologii oraz socjologii. Cybersocjologię możemy określić przez pryzmat jej praktycznych korelacji w kontekście zagadnień, do których bezpośrednio się odwołuje. Odnosi się do zakresu problematyki, w której kręgu zainteresowań nadrzędne miejsce zajmuje komunikacja zapośredniczona przez systemy cyfrowe, a także obejmuje wszystkie działania badawcze podejmujące problematykę społecznych aspektów cyberprzestrzeni. Większość zainteresowań badawczych w zakresie cybersocjologii dotyczy tego samego typu zjawisk, jakie mieszczą się w ramach subdyscyplin socjologii, jak również innych dziedzin, m.in. socjologia organizacji czy socjologia pracy oraz powiązanie badanego zjawiska z nowoczesnymi mediami, w szczególności Internetem. Badania te mogą mieć dwojaki charakter. Pierwszy – badane zjawisko podlega jakimś wpływom ze strony technologii, np. konsekwencje wykorzystywania poczty elektronicznej. Drugi – zjawisko badane jest za pośrednictwem Internetu; sieć stanowi tu tylko narzędzie do zbierania danych<sup>182</sup>. W kontekście cybersocjologii cyberprzestrzeń można uznać za przestrzeń do interakcji, za forum wymiany symbolicznej realizowanej między użytkownikami środków komunikacji elektronicznej. W takim znaczeniu cybersocjologia bada przede wszystkim kwestie związane z komunikowaniem społecznym, tworzeniem się grup społecznych, wirtualnych społeczności z językiem komputerowej komunikacji. Do przedmiotu jej badań można również zaliczyć zagadnienia tożsamości, ról społecznych, cyberkultury itd. Samo określenie „cybersocjologia” bywa też odnoszone do sposobu prowadzenia badań, zjawisk społecznych za pośrednictwem środków komunikacji jako narzędzi zbierania danych. Tego terminu używa się także

---

<sup>181</sup> Por. W. J. Paluchowski, *Psychologa podróż po cyberprzestrzeni. Czym jest Internet?*, dz. cyt., s. 19.

<sup>182</sup> Por. A. Kupczak, *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów*, (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz1-r19.pdf>, [dostęp: 04.03.2016].

w odniesieniu do zasobów socjologicznych, znajdujących się w aplikacjach cyberprzestrzeni<sup>183</sup>.

Według Alberta Benschopa cybersocjologia to badanie działania społecznego człowieka w społecznościach wirtualnych sieci oraz organizacji relacji osobistych. Człowiek w nowych, wirtualnych społecznościach nie jest już określany według granic geograficznych czy językowych. Zamiast tego bada się wspólnoty w cyberprzestrzeni na podstawie wspólnych zainteresowań. Cyberprzestrzeń stała się nową przestrzenią badawczą socjologów, a ponieważ nie da się jej określić pod względem geograficznym, gdyż jest to miejsce, które nie istnieje w przestrzeni dobrze znanej człowiekowi, jest nazywana iluzją i halucynacją. Jednak jej obecność jest odczuwalna „wszędzie”. Jest to nowa forma społecznej rzeczywistości, którą trzeba analizować jako pozorną, metafizyczną przestrzeń<sup>184</sup>.

Katarzyna Waksmańska definiuje opis zjawisk, którymi zajmuje się cybersocjologia w następujący sposób: „Cybersocjologia powstała z połączenia dwóch słów: przedrostka «cyber», zawierającego w sobie odniesienia do Internetu i nowoczesnych technologii, i socjologii. (...) Można próbować sprecyzować termin «cybersocjologia» podkreślając fakt, że odnosi się ona do pewnego zakresu problematyki, w której kręgu zainteresowań poczesne miejsce zajmuje komunikacja za pośrednictwem komputera, a także, że obejmuje wszystkie działania badawcze podejmujące problematykę społecznych aspektów Internetu”<sup>185</sup>.

Uważa się, że cybersocjologia jest określana także postsocjologią, kolejną subdyscypliną socjologii. Skala zainteresowania socjologów cyberprzestrzenią i jej społecznymi konsekwencjami osiągnęła taki rozwój, że doszło już do ukonstytuowania się cybersocjologii jako odrębnej dziedziny czy subdyscypliny socjologii badanej i wykładanej na uczelniach wyższych<sup>186</sup>.

#### 1.2.4. Cyberprawo

Rzeczywistość poruszania się w cyberprzestrzeni długo pozostawała poza zainteresowaniem prawa. Nie zawsze było możliwe przeniesienie przepisów regulujących świat realny wobec świata wirtualnego, ponadto pozo-

<sup>183</sup> Por. tamże.

<sup>184</sup> Por. A. Benschop, *Peculiarities of Cyberspace. Building Blocks for an Internet Sociology*, (online), [http://www.sociosite.org/intro\\_en.php](http://www.sociosite.org/intro_en.php), [dostęp: 06.03.2016].

<sup>185</sup> K. Waksmańska, *Pojęcie cybersocjologii i cyberprzestrzeni*, (online), [http://www.wcwi.pl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1375&Itemid=173](http://www.wcwi.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1375&Itemid=173), [dostęp: 06.03.2016].

<sup>186</sup> Zob. *Cybersocjologia – dlaczego warto studiować socjologię internetu*, (online), <https://www.kozminski.edu.pl/pl/review/cybersocjologia-dlaczego-warto-studowac-socjologie-internetu>, [dostęp: 28.08.2023].

staje wielu zwolenników wyłączenia cyberprzestrzeni spod jakiegokolwiek regulacji prawnej. Systematycznie jednak prawodawstwo na całym świecie wkracza również w obszar cyberprzestrzeni, dążąc do uregulowania prawnego statusu, m.in. mediów internetowych, własności i praw autorskich<sup>187</sup>. Nie ulega jednak wątpliwości, że kwestia mediów internetowych nadal rodzi wiele pytań i wątpliwości natury prawnej. Postęp techniczny powoduje powstanie nowych technologii, które będą domagały się prawnego uregulowania<sup>188</sup>.

Joanna Kulesza w swojej książce pt. *Ius Internet* szczegółowo poddaje analizie uczestnictwo współczesnego pokolenia w relacji prawnej i etycznej do najnowszych technologii cyfrowych. Na podstawie już istniejących uwarunkowań prawnych zauważa braki norm szczegółowych i międzynarodowych w świetle przepisów prawa krajowego i międzynarodowego. „Szybko okazało się, że cyberprzestrzeń – jako ponadgraniczna i pozaterytorialna – nie poddaje się regulacjom prawa krajowego, a wyegzekwowanie jego przepisów okazuje się niemożliwe. Władze państwowe musiały zmierzyć się z nową sytuacją. Były całkowicie niewładne egzekwować stanowionych przez siebie przepisów prawa wobec działań realizowanych za pośrednictwem sieci globalnej, pomimo iż zachowania te wywoływały skutki bezpośrednio na ich terytorium”<sup>189</sup>.

W cyberprzestrzeni relacje kształtują się nie tylko jako doświadczenie zarezerwowane dla pojedynczej jednostki odizolowanej od całego świata, zanurzonej w całkowicie sztucznym tworze, ale mogą stanowić także doświadczenie dzielone z innymi użytkownikami, którzy ze sobą współdziałają oraz komunikują. W dobie globalizacji powstaje konieczność regulacji tych zachowań w środowiskach przebywania współczesnego człowieka<sup>190</sup>. W komunikacji i cyberprzestrzeni zanikają granice, tworząc nową sferę ludzkiej aktywności, a zatem zastosowanie przepisów prawnych opartych na geograficznym zawężeniu terytorium musi spotkać się z dostosowaniem legislacyjnym nowej przestrzeni. Tradycyjne prawo wymaga scentralizowanej, suwerennej państwowości, która oddziałuje w ramach swoich granic terytorialnych, posiada także narzędzia do ich konsekwentnego egzekwowania. Cechy cyberprzestrzeni zakłócają ten model, ponieważ większość czynów w niej jest eksterytorialna, nie ma scentralizowanej władzy ani granic geograficznych czy politycznych<sup>191</sup>. Istnieje nagłaca

<sup>187</sup> Zob. W. J. Bober, *Powinność w świecie cyfrowym. Etyka komputerowa w świetle współczesnej filozofii moralnej*. Warszawa 2002.

<sup>188</sup> Por. A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 58.

<sup>189</sup> J. Kulesza, *Ius Internet*, Warszawa 2010, s. 11.

<sup>190</sup> Por. T. Centelmi, L. G. Gfiffo, *Wirtualny umysł: fascynująca pajęczyna Internetu*, przeł. L. Rodziewicz, Kraków 2003, s. 58–59.

<sup>191</sup> Por. M. Chon, *Wprowadzenie do cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.cyberspace-law.org/modules.html>, [dostęp: 06.03.2016].

konieczność stworzenia nowego prawa i instytucji prawnych specjalizujących się w normatywności cyberprzestrzeni. Ulec zmianie muszą także możliwości egzekwowania aktów prawnych w nowym cyfrowym środowisku.

W piśmiennictwie podkreśla się, że cyberprawo to rozwijająca się dziedzina prawa zajmująca się zagadnieniami przepisów prawa i najnowszych technologii informacyjnych, takich jak Internet, telefonia cyfrowa. Obejmuje zagadnienia dotyczące prawa autorskiego<sup>192</sup> wynikającego z prawa własności<sup>193</sup>, znaków towarowych w sieci<sup>194</sup>, odpowiedzialności operatorów usług telekomunikacyjnych, handlu elektronicznego<sup>195</sup>, aukcji internetowych<sup>196</sup>, spamu<sup>197</sup>, prywatności komunikacji<sup>198</sup>, poufności<sup>199</sup>, bezpieczeństwa danych osobowych<sup>200</sup>, kradzieży tożsamości, cyberprzemocy, cyberpornografii<sup>201</sup>, cyberterrorizmu<sup>202</sup>, cyberbezpieczeństwa, cyberprzestępczości<sup>203</sup>, gdzie komputer jest środkiem, za pomocą którego dokonuje się ataków na inne komputery, np. hacking, a także bronią, którą dokonuje się ataku na skalę globalną, np. cyberterrorizm<sup>204</sup>.

---

<sup>192</sup> Zob. Z. Okoń, *Cyberprawo*, (online), <http://acn.waw.pl/markiz/Strony/cyberprawo.htm>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>193</sup> Zob. S. L. Dogan, *Cyberspacelaw* (online), <http://www.cyberspacelaw.org/dogan/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>194</sup> Zob. D. Cabell, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/cabell/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>195</sup> Zob. K. D. Crews, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/crews/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>196</sup> Zob. J. Kesan, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/kesan/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>197</sup> Zob. L. Loren, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/loren/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>198</sup> Zob. K. Aoki, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/aoki/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>199</sup> Zob. A. Bartow, *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/bartow/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>200</sup> Zob. (online), [https://www.academia.edu/3700105/Academic\\_Community\\_Cyber\\_Cafes\\_A\\_Perpetration\\_Point\\_for\\_Cyber\\_Crimes\\_in\\_Nigeria](https://www.academia.edu/3700105/Academic_Community_Cyber_Cafes_A_Perpetration_Point_for_Cyber_Crimes_in_Nigeria), [dostęp: 08.03.2016].

<sup>201</sup> Zob. E. B. Easton, *Pierwsza Poprawka w cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/easton/index/html>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>202</sup> Zob. A. Adamski, *Cyberterroryzm*, [w:] *Materiały z Konferencji na temat terroryzmu 11.04.2002*, Wydział Prawa UMK, Toruń 2002; Zob. J. Kisielnicki, *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, [w:] *Cyberterroryzm nowe wyzwania XXI wieku*, J. Kisielnicki (red.), WSiZiA, Warszawa 2009, s. 17–28; Zob. A. Bógdoł-Brzezińska, *Cyberterroryzm i problemy bezpieczeństwa informacyjnego we współczesnym świecie*, Oficyna wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2007.

<sup>203</sup> Zob. *UK cybercrime raport*, (online), [http://www.garlik.com/file/cybercrime\\_report\\_attachement](http://www.garlik.com/file/cybercrime_report_attachement), [dostęp: 08.03.2016].

<sup>204</sup> Por. *Cyberprawo Indii*, (online), <http://www.cyberlawsindia.net/>, [dostęp: 08.03.2016].

Do procedur cyberprawnych należy diagnozowanie nowych zjawisk w sieciach informacyjnych wymagających regulacji prawnych oraz prawna interpretacja zdarzeń obejmujących handel elektroniczny, przepisy dotyczące wykorzystania środków i urządzeń elektronicznych – telefony stacjonarne i komórkowe, faks, Internet, telewizja cyfrowa – w celu zawarcia transakcji handlowej<sup>205</sup>. Regulacje cyberprawne mogą zostać określone także na terenie danego kraju i zależnie od form zagrożeń być stosowane wewnątrz i zewnątrz w porozumieniu z innymi państwami. System prawny cyberprzestrzeni danego kraju musi obejmować najpierw określenie obszarów zagrożeń z nią związanych. „Cyberprzestrzeń RP obejmuje między innymi systemy, sieci i usługi teleinformatyczne o szczególnie ważnym znaczeniu dla bezpieczeństwa wewnętrznego państwa, system bankowy, a także systemy zapewniające funkcjonowanie w kraju transportu, łączności, infrastruktury energetycznej, wodociągowej i gazowej oraz systemy informatyczne ochrony zdrowia, których zniszczenie lub uszkodzenie może stanowić zagrożenie dla życia lub zdrowia ludzi, dziedzictwa narodowego oraz środowiska w znacznych rozmiarach albo spowodować poważne straty materialne”<sup>206</sup>.

### 1.2.5. Cyberkultura

Kulturę można definiować na różne sposoby. Definicja antropologiczna, traktuje kulturę, jako „całościowy zbiór zobiektywizowanych elementów dorobku ludzkiego przekazywanych z pokolenia na pokolenie. Tak rozumiana kultura tworzy dwa zbiory: zobiektywizowany oraz niezobiektywizowany, który dzięki rozwojowi technologii coraz częściej bywa przypomniany. W tym drugim zbiorze są lokowane elementy dorobku ludzkiego – znane nielicznym – oraz te elementy, które wypadają ze zbioru zobiektywizowanego. Coraz częściej są one przywoływane dzięki np. mediom”<sup>207</sup>.

Termin cyberkultura<sup>208</sup> został wprowadzony przez Alice Hilton w 1963 roku<sup>209</sup>. Jeszcze w latach siedemdziesiątych badanie cyberkultury było wyłączną domeną ekspertów technologicznych, matematyków, informatyków

<sup>205</sup> Por. *Cyberprawo*, (online), <http://biznes.dlaszkoly.info/cyberprawo.htm>, [dostęp: 08.03.2016].

<sup>206</sup> *Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni RP na lata 2009–2011*, (online), [www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40](http://www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40), [dostęp: 09.03.2016].

<sup>207</sup> Z. Korsak, *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, E. Laskowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2008, s. 149.

<sup>208</sup> Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie ciągu myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.

<sup>209</sup> Zob. A. Hilton, *Logic, computing, machines and automation*, Spartan Books, 1963.

oraz entuzjastów nauk komputerowych i sprzętu elektronicznego. Dopiero w połowie lat dziewięćdziesiątych, kiedy to komputer i technologie informatyczne zostały skomercjalizowane w postaci szeroko rozumianej sieci, rozwój cyberkultury nabrał tempa<sup>210</sup>.

Jej największy rozkwit – według Davida Silvera z Uniwersytetu San Francisco – przypada na lata dziewięćdziesiąte XX wieku i początek XXI wieku<sup>211</sup>. Stworzył on także – jak sam ją określa – roboczą definicję cyberkultury. Cyberkultura jest zbiorem kultur i wytworów kulturowych, które istnieją w cyberprzestrzeni wraz z danymi o tych kulturach<sup>212</sup>. Według określenia Manuela Castellsa to kultura realnej wirtualności<sup>213</sup>. J. Macek proponuje podział na wczesną cyberkulturę oraz cyberkulturę współczesną<sup>214</sup>. Pojęcie to na dobre zadomowiło się w języku współczesnych badań naukowych, zwłaszcza w tych obszarach, które dotyczą rozmaitych aspektów formowania się nowego paradygmatu kultury opartego na dynamice rozwoju nowych mediów, komunikacji, w tym Internetu. Uważa się, że jednym z najbardziej znanych naukowców zajmujących się tematem cyberkultury jest Pierre Lévy, który w książce pt. *Cyberkultura* opisuje fenomen nowej subdziedziny kultury. Według niego to możliwość łączności wszyskiego ze wszystkim, to wirtualne społeczności i zbiorowa inteligencja<sup>215</sup>.

W słowniku internetowym termin ten, oprócz określenia subkultura użytkowników Internetu, jest omawiany jako nowe oblicze kultury popularnej, wykorzystującej multimedia, w tym głównie komputery oraz sieć połączeń i powiązań między nimi. Cyberkultura obejmuje zjawiska związane z nowym układem komunikacyjnym, przenikające z cybernetycznej przestrzeni wirtualnej w przestrzeń realną i odwrotnie. Do najważniejszych jej cech należą: interaktywność, multimedialność, autonomia, metakomunikacja społeczna, wirtualność, brak centrum, nowa relacja twórca–odbiorca. Opisuje się ją jako nowy wymiar kultury wyznaczony przez nowe media, współczesną konwencję komunikowania i popkulturę<sup>216</sup>.

---

<sup>210</sup> Zob. *Cyberculture: Society, Culture, and the Internet – Cyberpersonalities In Virtual Communities*, (online), <http://ecommerce.hostip.info/pages/283/Cyberculture-Society-Culture-Internet-CYBERPERSONALITIES-IN-VIRTUAL-COMMUNITIES.html>, [dostęp: 09.03.2016].

<sup>211</sup> Zob. D. Silver, *Looking Backwards, Looking Forward*, „Cyberculture Studies” 1990–2000 San Francisco, (online), <http://rccs.usfca.edu/intro.asp>, [dostęp: 09.03.2016].

<sup>212</sup> Por. D. Silver, *Wprowadzenie Cyberkultura*, (online), [http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing\\_cyberculture.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_cyberculture.html), [dostęp: 09.03.2016].

<sup>213</sup> Zob. M. Castells, *Spółczesność sieci*, przekł. zbiorowy, PWN, Warszawa 2008.

<sup>214</sup> Zob. J. Macek, *Defining Cyberculture*, (online), [http://macek.czechian.net/defining\\_cyberculture.html](http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html), [dostęp: 10.03.2016].

<sup>215</sup> Por. P. Zawojski, *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, dz. cyt., s. 22.

<sup>216</sup> Por. A. Leniek, *Cyberkultura*, (online), <http://www.i-sloownik.pl/322,cyberkultura/>, [dostęp: 10.03.2016].

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

- 1) badanie interakcji społecznych, kulturowych i warunków ekonomicznych, które występują *online*;
- 2) ujawnienie i analiza narracji i opowieści, które mówią o tych interakcjach;
- 3) analiza wielu politycznych, ekonomicznych czynników zachęcających osoby i grupy do interakcji *online*;
- 4) badanie procesów technologii budowy i rozwiązań projektowych, które po wdrożeniu tworzą interfejs pomiędzy siecią i jego użytkownikami<sup>217</sup>.

Simon Penny w swojej rozprawie zatytułowanej *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej* dowodzi, że „rzeczywistość wirtualna, jak każde osiągnięcie technologiczne, należy do historii kultury (...). W rzeczywistości wirtualnej jesteśmy od dawna”<sup>218</sup>. Rozwinął tę myśl Marek Krajewski, twierdząc, iż wirtualność jest kolejną fazą trwałej tendencji kulturowej, jest istotą społecznego sposobu życia, a dzisiaj pojawia się po prostu w nowej, bezprecedensowej postaci<sup>219</sup>. „Od czasu rozwoju technik komputerowych i odkrycia cyberprzestrzeni pojęcie «wirtualność» stało się jednym z najbardziej modnych pojęć, które dotyczyć może nowej, tzw. trzeciej kultury pomiędzy człowiekiem a maszyną. (...) Tworzenie wirtualności może być widziane jako tworzenie kultury. Historia kultu, jako historia metafizycznych projektów rzeczywistości jest przejawem wirtualności”<sup>220</sup>. Z kolei Kazimierz Krzysztofek pokazuje, że kultura obrała nowy kierunek rozwoju, zorientowana kiedyś na człowieka, zwraca się obecnie ku narzędziom oraz środkom<sup>221</sup>.

Nowa relacja pojawiająca się w kulturze dotyczy przede wszystkim zanurzenia człowieka w świecie i przestrzeni cyfrowo wykreowanej przez urządzenia i programy. „Nowe techniki zapisu, przetwarzania, transmisji sygnałów to w istocie nowy sposób kodowania i odczytywania tekstów kultury w semiotycznym rozumieniu tego słowa. To także nowy sposób

<sup>217</sup> Por. D. Silver, *Wprowadzenie cyberkultury. Patrząc wstecz, patrząc do przodu: cyberkultury, Studies 1990–2000*, (online), <http://www.politicaonline.it/?p=154>, [dostęp: 10.03.2016].

<sup>218</sup> S. Penny, *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9(1), s. 143.

<sup>219</sup> Por. M. Krajewski, *O starym i nowym typie symulowania realności*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, M. Krajewski (red.), Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006, s. 77.

<sup>220</sup> B. Marsmann, *Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung*, (online), [http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann\\_birgit.htm](http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm) 2011, s. 1 i 6, [dostęp: 12.03.2016].

<sup>221</sup> Por. K. Krzysztofek, *Spółczesność informacyjna i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, L. W. Zacher (red.), Fundacja Edukacyjna Transformacje, Warszawa 1997, s. 58.

akumulowania dziedzictwa kultury<sup>222</sup>. Jest to forma interaktywności, co stanowi wyzwanie w kształtowaniu kultury współczesnego człowieka próbującego nowej jakości wyrazu, tworzącego nowe pola i przestrzenie tożsamości za pomocą hipertreści<sup>223</sup>.

### 1.3. Cyberprzestrzeń jako nowa jakość życia i działań człowieka

Cyberprzestrzeń ze swoimi aplikacjami stała się generatorem procesów wirtualizacji i cyfryzacji społeczeństwa, tworząc nową jakość tej przestrzeni<sup>224</sup>. Zanurzenie w cyberprzestrzeń nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele procesów i przemian. Warto wymienić niektóre z nich: globalizacja, digitalizacja, dywergencja, komercjalizacja, wirtualizacja, przemiany w stylu życia jednostek i społeczeństw, przemiany kryteriów i systemów wartościowania<sup>225</sup>. Zmiany te dotyczą prawie każdej sfery życia człowieka, prywatnej i publicznej, kulturalnej, religijnej, wychowawczej, ekonomicznej, politycznej<sup>226</sup>.

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

---

<sup>222</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 72.

<sup>223</sup> Por. R. Kluszczyński, *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki i kultury*, [w:] *Estetyczne przestrzenie współczesności*, A. Zajdler-Janiszewska (red.), Instytut Kultury, Warszawa 1996, s. 151.

<sup>224</sup> M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 31–32. „Media stają się kreatorem i generatorem procesów mediatyzacji społeczeństwa, tworzących nową jakość przestrzeni medialnej. Mediatyzacja w sensie ścisłym nie jest procesem jednorodnym, ale raczej platformą wyrażającą wiele jednostkowych procesów przemian medialnych”.

<sup>225</sup> M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, Biblos, Tarnów 2006, s. 183–184. „Aktywna obecność człowieka w strukturach społecznych, jak i funkcjonowanie społeczności wymaga coraz bardziej infrastruktury medialnej, infrastruktury informatycznej. (...) Wielu autorów wykazuje, że media determinują w znaczącej mierze doświadczanie świata przez człowieka i jego funkcjonowanie w tych warunkach, potęgują negatywne tendencje w przestrzeni oddziaływania medialnego, generując coraz więcej niezamierzonych dysfunkcji”.

<sup>226</sup> Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 31–32.



jako części świata techniki wobec naturalnego środowiska i relacji człowieka, granic przenikania czy wręcz nierozstrzygalnego jak dotąd mieszaną się tych rzeczywistości w połączeniu cyberbiologicznym.

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

Niezbywalnym aspektem badawczym pozwalającym na całościowe rozumienie relacji człowieka wobec cyberprzestrzeni jest ukazanie jego duchowości w odniesieniu do środowiska cyfrowego. Powstają tezy badawcze dotyczące kwestii duchowości wobec kontaktu ze światem cyfrowym, panującymi systemami wartości, brakiem ograniczeń moralnych, anonimowością, propozycjami innych wirtualnych światów. W takich realiach pojawiają się także propozycje nowej, ponad ludzkiej kultury wynoszącej humanizm w inne realia osiągnane tylko wirtualnie, stanowiące irracjonalne zagrożenia wobec natury człowieka.

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

Proces redefiniowania cielesności uobecniający się w ponowoczesności generują nowe technologie cyfrowe i technologia, a także nowe formy audiowizualności kultury projektujące wizje podmiotu przekraczającego uwarunkowania własnej cielesności. „Ciało ponowoczesne często przedstawiane jest jako ciało dekomponowane, sfragmentaryzowane, otwarte, niedokończone, podłączone do czegoś, co znajduje się na zewnątrz niego”<sup>227</sup>.

Zanim człowiek wszedł w erę nowoczesnych technologii miał do czynienia z dwoma poziomami rzeczywistości. Pierwszym z nich jest doświadczenie pięciu ludzkich zmysłów w kontakcie ze światem, w jego interpretacji, drugą rzeczywistością, trudniejszą do zdefiniowania, jest duchowość człowieka, w której mieszczą się uczucia i przeżycia religijne. Nowoczesne technologie stały się *in real life* rozszerzeniem, interfejsem z cyberprzestrzenią. W tym kontekście osoba w pojęciu *meatspace* zostaje potraktowana jako interfejs z cyberprzestrzenią, w której rzeczywistość świata realnego zostaje rozszerzona o świat wirtualny. *Meatspace* pozwala

<sup>227</sup> K. Loska, *Człowiek i maszyna, czyli ciało technologiczne, w epoce nowych mediów*, „Kultura Współczesna”, nr 1 – 2, (23–24), 2000, s. 153.

dotknąć, *soulspace* pozwala czuć, a rzeczywistość rozszerzona pozwala nam nagrywać i dzielić się naszą percepcją<sup>228</sup>.

W kontekście badań cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości spotykamy się z określeniem realnego człowieka – *meatspace* w relacji do świata sztucznie wygenerowanego przez wirtualną rzeczywistość. Pojęcie *meatspace* oficjalnie weszło do języka angielskiego w 2000 roku, opublikowane zostało w *Słowniku Oxfordzkim* i pochodzi pierwotnie z powieści *science-fiction*, pt. *Neuromancer* Williama Gibsona. Termin ten, użyty w pojęciu przeciwstawnym do cyberprzestrzeni, pojawił się w jednym z artykułów gazety „Financial Times”, następnie w artykule Johna Perry Barlowa w 1995 r. w „Seattle Times”. Pojęcie *meatspace* współcześnie odnoszone jest do rzeczywistych osób, fizycznych ciał, użytkowników, którzy spędzają dużo czasu w cyberprzestrzeni. Określa się ich często przez bogate i złożone relacje *online*. Użytkownicy cyberprzestrzeni często opisują świat zewnętrzny, jako *meatspace*, ponieważ postrzegają ten termin jako skrót do wyrażenia świata materialnego. Natomiast określenia cyberprzestrzeń – do opisywania świata wirtualnego. Terminu *meatspace* używa się podobnie jak „cyber” do sprecyzowania określeń używanych w komunikacji cyberprzestrzennej, np. *meatspace friend* precyzuje wypowiedź określającą, że chodzi o postać realną, a nie cyberosobę. Przedrostek ten podkreśla, że jest mowa o osobie w fizycznym świecie i że chodzi o relację *face-to-face*<sup>229</sup>. Znany niemiecki filozof nauki, Gerhard Banse, w swych analizach wskazuje, że nie tylko wirtualna rzeczywistość należy do świata rzeczywistego, ale i w jakiejś mierze ten świat konstytuuje. „W związku z faktem, iż techniki komputerowe w określonych częściach świata należą do świata potocznego, teza o związkach pomiędzy VR i RR włącza cyberprzestrzeń do realnego świata. Wskazuje jednakże dodatkowo na to, że VR w dużej mierze współkonstytuuje realny świat”<sup>230</sup>.

W rozstrzygnięciu uczestnictwa i zanurzenia człowieka w cyberprzestrzeni, przechodzeniu z RR do VR trzeba rozstrzygać m.in. fazę początkową i końcową twórcy elementu platformy cyberprzestrzeni, która jest przewidywalna precyzyjnie dla urządzeń oraz zupełnie nieprzewidywalna dla osób z niej korzystających. Dzieje się tak, ponieważ nie ma dwóch identycznie myślących, reagujących, odczuwających i przeżywających emocjonalnie osób, a co za tym idzie, każdy człowiek ze wszystkim, co determinuje jego działanie – czyli wychowanie, edukacja, życie wewnętrzne, środowisko, możliwości i sprawność ciała, wszystko, co kształtuje człowie-

<sup>228</sup> Zob. *Somewhere between Meatspace and Cyberspace*, (online), <http://attackzack.com/somewhere-between-meatspace-and-cyberspace/>, [dostęp: 12.03.2016].

<sup>229</sup> Zob. *What is Meatspace*, (online), <http://www.wisegeek.com/what-is-meatspace.htm>, [dostęp: 13.03.2016].

<sup>230</sup> G. Banse, „Rzeczywistość wirtualna” i jej odniesienie do „rzeczywistości realnej”, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 48.

ka z jego wartościowaniem – ma wpływ na reakcje, zachowania, podejmowane decyzje czy wręcz odruchy, za które mniej lub bardziej świadomie odpowiada. Profesor Bogdan Zeler opisuje interaktywność jako zjawisko progowe na styku interfejsu człowieka i maszyny. „Doświadczenie interaktywne i uczestniczenie w cyberprzestrzeni to zjawiska progowe. (...) Z jednej strony bowiem mamy techniczny, realnie istniejący system zbudowany z odpowiednich urządzeń i programów, z drugiej – jego metaforę, miejsce spotkania i dyskursu człowieka oraz maszyny”<sup>231</sup>.

Z kolei Krzysztof Wieczorek podkreśla wpływ środowiska cyfrowego na relację ludzi wobec siebie. „Udziałem człowieka, nawiązującego relację z drugim za pośrednictwem urządzeń generujących środowisko wirtualne, będzie zatem nieuchronne wystawienie się na działanie czynników modyfikujących i przekształcających go wewnątrz, mających swe źródło w specyfice owego środowiska. (...) Realnie natomiast rysuje się przed nami możliwość daleko idących przekształceń substancji kulturowych więzi między uczestnikami wirtualnej komunikacji”<sup>232</sup>.

Świat wirtualny niesie zagrożenia, takie jak choćby odrealnienie decyzji i czynów, co wiąże się z nadmiernym funkcjonowaniem w świecie nierealnym, z brakiem odpowiedzialności, nieskrępowaną wolnością, nieograniczoną nadludzką mocą i nierealnymi możliwościami rozwiązania zadań stawianych przed uczestnikiem wirtualnej przygody. Taka postawa w zetknięciu z ekstremalnymi lub nagłymi sytuacjami, powiązanymi z emocjami w życiu realnym, powoduje, że reakcje wyćwiczone wobec świata wirtualnego stają się nieadekwatne do rzeczywistości i często skutkują nieodwracalnymi konsekwencjami w już realnych warunkach. O tym niezmiernie ważnym doświadczeniu na styku funkcjonalnym dwóch światów realnego i cyfrowego pisze Walter Lesch, podkreślając, że „odróżnienie realności i fikcji zakłada doświadczenie realnego. (...) Problematyczna staje się iluzja sterowania realności przez komputer tam, gdzie mechanizmy sterowania ignorują nieuchronne przeszkody. Życiowe relacje i związki przeciwstawiają się właściwie bezproblemowemu sterowaniu i wskazują jednocześnie, iż problemy pozostają nadal otwarte, a ich nacisk nie maleje, a wzrasta”<sup>233</sup>.

<sup>231</sup> B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 85.

<sup>232</sup> K. Wieczorek, *Inkontrofantomatyka, czyli filozofia spotkania w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 66.

<sup>233</sup> W. Lesch, „Cyberword“- *Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes- und Sozialwissenschaften „Informationsgesellschaft – Geschichten und Wirklichkeit“*, Gerzensee, Schweiz, 16–21. März, SAGW-kolloquium 2003, s. 7.

### 1.3.2. Cyborgi i sztuczna inteligencja w naturalnym świecie

Terminem „cyborg” określa się połączenie maszyny i człowieka, pierwiastka ludzkiego z osiągnięciami najnowszej technologii, tworząc w ten sposób hybrydę człowieka i jego technologicznych osiągnięć. Cyborgami nazywa się istoty, którym naturalne zdolności ciała i umysłu zostały rozszerzone i wzbogacone, a przez to stworzone dla nich zostały zupełnie nowe możliwości i funkcje. Pojęcie cyborga stworzyli w latach sześćdziesiątych XX w. naukowcy z NASA Manfred Clynes i Nathan Kline. Koncepcja tego terminu powstała w cybernetyce – nauce zdefiniowanej w 1948 r. przez Norberta Wienera jako studia nad kontrolą i regulacyjnymi właściwościami systemów złożonych. Norbert Wiener był przekonany, że cybernetyka odnosi się zarówno do automatów, jak i do żywych systemów. Cyborg to najefektywniejsza fuzja zaawansowanych technik informacyjnych i ludzkiego ciała, natura cyborga opiera się na komunikacji, kontroli i inteligencji<sup>234</sup>.

Jak zaznacza Michio Kaku nadchodzi nowa era epoki synergii. Współdziałania trzech wielkich nurtów ludzkiej aktywności, czyli mechaniki kwantowej, rewolucji komputerowej oraz rewolucji w biologii molekularnej. Dzięki wzajemnemu wpływowi tych trzech nurtów rozwój nauki ulegnie przyspieszeniu, a ludzie posiadą umiejętność kierowania materią, życiem i inteligencją<sup>235</sup>. Pojęcie cyborga w kontekście cyberprzestrzeni jako sztucznego tworu łączącego naturę i technologię jest etapem przejściowym do całkowicie wirtualnego ciała, syntetycznego, w pełni scyfryzowanego i zdematerializowanego<sup>236</sup>. Z kolei Jay David Bolter idzie dalej i w książce *Człowiek Turinga* stawia pytanie o koncepcję człowieka jako komputera.

Większość badaczy jest wciąż zgodna, że natura i świadomość ludzka są zjawiskami, którym nie może dorównać żadne z osiągnięć nowoczesnej techniki<sup>237</sup>. Systemy komputerowe nie mają możliwości subiektywnego czy celowego działania, komputer nie współodczuwa. Autor przesuwając naturalną zdolność człowieka do sztucznych możliwości, stwierdzając, że jednostka ludzka funkcjonuje i interpretuje zagadnienia tylko w niewielkim stopniu zależnie od jej przyrodzonych cech, a jest to rezultat wyuczonych i zaakceptowanych społecznie zachowań. Powierzchnowe podejście do osoby prowadzi do pytań o sztuczną inteligencję, która miałaby stać się dowodem na to, że w ludzkiej naturze nie ma nic głębszego<sup>238</sup>.

---

<sup>234</sup> Por. A. Kudlatz, *Życie seksualne cyborgów*, (online), <http://neurobot.art.pl/03/teksty/cyborg/cyborg.html>, [dostęp: 14.03.2016].

<sup>235</sup> Por. M. Kaku, *Wizje*, dz. cyt., s. 28.

<sup>236</sup> Zob. M. Szwed-Kasperek, *Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 2005.

<sup>237</sup> Zob. J. D. Bolter, *Człowiek Turinga*, PIW, Warszawa 1990.

<sup>238</sup> Zob. *Sztuczny człowiek*, (online), <http://www.pcworld.pl/news/384790/Sztuczny.czlowiek.html>, [dostęp: 15.09.2016].

Ścisłe łączy się technologię cybernetyczną z tworzeniem tzw. sztucznej inteligencji, która przez użycie połączonego technologicznie organizmu człowieka i elektroniki cyfrowej dałaby niezwykle, nieosiągalne w naturze możliwości. Terminu sztuczna inteligencja (ang. *Artificial Intelligence*, AI) po raz pierwszy użył John McCarthy w 1956 r., snując przewidywania, co do możliwości konstruowania „(...) maszyn, o których działaniu dałoby się powiedzieć, że są podobne do ludzkich przejawów inteligencji”<sup>239</sup>. Mervin Minsky sztuczna inteligencją nazywa naukę o maszynach realizujących zadania wymagające inteligencji, gdy są wykonywane przez człowieka<sup>240</sup>. Widzi on ludzki mózg w kategorii organu, którego nie można przeszczepić, ponieważ straci wiedzę i procesy konstytutywne dla tożsamości, lecz twierdzi, że będzie można go całkowicie zastąpić z użyciem nanotechnologii, uwalniając się od ograniczeń biologii, programując długość życia. Sugeruje nawet możliwość nieśmiertelności<sup>241</sup>.

Sztuczna inteligencja jest nauką interdyscyplinarną, która dąży do zbadania ludzkiej inteligencji i do zaimplantowania jej w maszynach<sup>242</sup>. „Feigenbaum uważa natomiast, że sztuczna inteligencja stanowi dziedzinę informatyki dotyczącą metod i technik wnioskowania symbolicznego przez komputer oraz symbolicznej reprezentacji wiedzy stosowanej podczas takiego wnioskowania. W obrębie sztucznej inteligencji tworzy się programy, które raczej naśladują procesy myślowe zachodzące u człowieka”<sup>243</sup>. Do zagadnień sztucznej inteligencji należy m.in. znalezienie metod rozwiązywania problemów. Polega ono na zbudowaniu algorytmów naśladujących sposoby wnioskowania, jakie zachodzą w mózgu<sup>244</sup>. Kolejnym przedmiotem badań AI jest przetwarzanie języka naturalnego, a co za tym idzie, automatyczne tłumaczenie zdań między różnymi językami, wydawanie poleceń słownych maszynom, a także wydobywanie informacji ze zdań mówionych oraz budowanie z nich baz wiedzy. Podejmuje się tworzenia programów, które uczą się na podstawie analogii i określonych algorytmów oraz potrafią się same udoskonalać. W zagadnieniu sztucznej inteligencji obserwuje się ciągły rozwój procesów percepcji, tzn. widzenia, dotyku i słuchu oraz próby zbudowania odpowiedników tych narządów do zastosowania w robotyce. Już w 1950 r. angielski matematyk

<sup>239</sup> *Sztuczna inteligencja*, (online), <http://www.dobreprogramy.pl/przemor25/Sztuczna-inteligencja,28884.html>, [dostęp: 15.03.2016].

<sup>240</sup> Zob. *Sztuczna inteligencja*, (online), <http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/nai/scb/wyklad1/w1.htm>, [dostęp: 15.03.2016].

<sup>241</sup> Por. M. Minsky, *Will Robots Inherit the Earth?*, (online), <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/sciam.inherit.html>, [dostęp: 15.03.2016].

<sup>242</sup> Por. *Sztuczna inteligencja*, dz. cyt.

<sup>243</sup> L. Rutkowski, *Metody i techniki sztucznej inteligencji*, PWN, Warszawa, 2005, s. 435.

<sup>244</sup> Zob. R. Tadeusiewicz, *Automatyzacja i sztuczna inteligencja jako źródła prawdziwych i wymyślonych zagrożeń*, (online), <https://publikacje.pan.pl/Content/116671/PDF/4Tadeusiewicz.pdf>, [dostęp: 16.03.2016].

Alan Turing stworzył tzw. test Turinga, mający rozstrzygnąć o inteligencji programu, to znaczy czy można odróżnić w prosty sposób, czy odbiorca ma do czynienia z maszyną, czy prawdziwym człowiekiem.

W piśmiennictwie zauważa się, że sztuczna inteligencja ma dwa podstawowe znaczenia. Według pierwszego z nich jest to hipotetyczna inteligencja realizowana w procesie inżynierskim, a nie – naturalnym. Drugie mówi o tym, że jest to nazwa technologii i dziedzina badań naukowych informatyki na styku neurologii, psychologii i kognitywistyki oraz systemiki, a nawet współczesnej filozofii. Do zadań technologicznych związanych ze sztuczną inteligencją należy konstruowanie maszyn, pisanie programów komputerowych zdolnych do realizacji wybranych funkcji umysłu i ludzkich zmysłów niepoddających się numerycznej algorytmizacji<sup>245</sup>.

Z filozoficznego punktu widzenia najbardziej interesujące jest zagadnienie, na ile możliwe jest zbudowanie myślącej maszyny. Dotychczasowe osiągnięcia w wytwarzaniu za pomocą komputera zachowań inteligentnych są znaczące i obserwuje się ciągły wzrost parametrów technicznych sprzętu komputerowego, co umożliwia wdrażanie technik, które jeszcze niedawno stanowiły jedynie teoretyczne spekulacje. Ciągłe powstają nowe, jak na razie teoretyczne, pomysły, które mogą udoskonalić istniejące sposoby technologicznego rozwiązywania problemów. Należy sądzić zatem, że w przyszłości będzie można konstruować systemy komputerowe, które w aspekcie operacji na znakach poznawczych przypominać będą zachowania istot myślących. Podstawowa różnica dotyczy jednak świadomości, nie ma bowiem wystarczających podstaw do stwierdzenia, że inteligentne maszyny mogą mieć świadomość<sup>246</sup>.

Kurt Gödel przekonuje do twierdzenia o niezupełności mówiącej o możliwościach odtwarzania ludzkiej inteligencji w komputerze. Stwierdza, że nie wszystkie logiczne problemy da się rozwiązać w ramach logiki, innymi słowy – system logiczny nie jest zdolny do udowodnienia własnych założeń bez sięgnięcia poza własny zakres<sup>247</sup>. Z kolei Bill Gates, w jednym ze swoich artykułów, stwierdził, że nie ma nic unikatowego w ludzkiej inteligencji, wszystkie neurony w mózgu odpowiedzialne za percepcję i emocje działają w oparciu o system binarny. Według niego w przyszłości będziemy w stanie odtworzyć ludzki genom w silikonie na wzór życia bażującego na węglu<sup>248</sup>.

---

<sup>245</sup> Por. A. K. Przegalińska, *Fenomenologia istot wirtualnych*, s. 218, (online), <https://depotuw.ceon.pl/bitstream/handle/item/463/Fenomenologia%20istot%20wirtualnych-1.pdf?sequence=1>, [dostęp: 15.03.2016].

<sup>246</sup> Por. P. Kulicki, *Inteligencja sztuczna*, (online), <http://www.ptta.pl/pef/pdf/i/Inteligencjaszt.pdf>, [dostęp: 15.03.2016].

<sup>247</sup> Por. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 165.

<sup>248</sup> Por. W. Isaacson, *In search of the real Bill Gates*. "Time" Vol. 149, no. 2, 1997, (online), <http://www.time.com/time/gates/gates2.html>, [dostęp: 16.03.2016].

### 1.3.3. Zmysłowość człowieka w cyberprzestrzeni

Matthias Rath, obserwując współczesnego człowieka zanurzonego w cyberprzestrzeni, dochodzi do wniosku, że nowy medialny człowiek wypiera *homo sapiens*, który potrafi dekodować znaki, tworzyć abstrakcyjne pojęcia, sięgać ontologicznego i etycznego wymiaru życia. Rozum umożliwiający obiektywne poznanie prawdy i dobra ustępuje miejsca inteligencji pochodzącej z mediosfery skupiającej się na tym, co przedstawiają zmysły, czyli na przedmiocie świata medialnego postrzeganego zmysłami<sup>249</sup>.

Człowiek w cyberprzestrzeni opiera swoje działania często na zmysłowym postrzeganiu tych rzeczywistości, w których ta forma percepcji odgrywa znaczącą rolę jako sprzężenie występujące na pograniczu realnego świata i wirtualnej rzeczywistości. Michał Ostrowicki sugeruje następny krok do pojmowania człowieka będącego systemem jakościowych sprzężeń, z których wyłania się świadomość, uczuciowość i duchowość, czyli wizja człowieka cybernetycznego<sup>250</sup>. Z kolei Piotr Sitarski określa cyberprzestrzeń jako obszar analogiczny do obszaru geograficznego, a w nim rzeczywistość wirtualną będącą sposobem transponowania tego obszaru na przestrzeń dostępną ludzkim doznaniom<sup>251</sup>. Marek Konieczniak natomiast rozumie cyberprzestrzeń jako przestrzeń zapośredniczoną technologią informacyjną, w której uobecniają się wirtualne byty w ich cyfrowym, abstrakcyjnym wymiarze, uaktualniające się jednak przez interfejs w wymiarze dostrzeganym zmysłami, np. jako obraz i dźwięk<sup>252</sup>.

Według Jeana Baudrillarda<sup>253</sup> ludzie teleobecni w cyberprzestrzeni doświadczają wrażenia zanurzenia o charakterze przesunięcia, którego pozornosc znosi nawet prawo grawitacji, nie muszą w niej obowiązywać zasady geometrii euklidesowej. Teleobecność i sprzężenie sensoryczności z wirtualnością oddziałuje skutecznie na ludzkie zmysły – nawet w niewielkim stopniu dotyczy to węchu i smaku. Człowiek przez zmysły może doświadczać wrażenia bycia we wnętrzu świata wygenerowanego cyfrowo<sup>254</sup>. Blair Laurel twierdzi z kolei, że droga do cyberprzestrzeni otwiera się wtedy, gdy jednocześnie występuje zespolenie trzech doznań: zanurzenie zmysłów,

<sup>249</sup> Zob. M. Rath, *Homo medialis und seine Bruder zu den Grenzen eines (medien-) anthropologi- Wesensbegriffs*, [w:] *Homo medialis. Perspektiven und Probleme Anthropologie der Medien*, M. L. Pirner, M. Rath (red.), München 2003, s. 17–30.

<sup>250</sup> Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 75.

<sup>251</sup> Zob. P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, M. Hopfinger (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005, s. 391–404.

<sup>252</sup> Por. M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

<sup>253</sup> Zob. J. Baudrillard, *Le xerox et l'infini*, "Traverses", nr 44/45, 1988, s. 20.

<sup>254</sup> Zob. E. Couchot, *Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies*, Paris 1988.

czyli ich bardzo silne pobudzenie, zdalna obecność, czyli odczuwanie istnienia mimo oddalenia w przestrzeni i czasie oraz teleoddziaływanie, czyli współregowanie człowieka ze światem oglądanych obrazów<sup>255</sup>.

Gianfranco Bettetini wylicza za Michaeliem Heimem doznania występujące najczęściej jednocześnie, nakładające się na siebie. Należą do nich: symulacje, interaktywność, sztuczność świata, całkowite zanurzenie w nim, teleobecność, komunikacja sieciowa. Symulację określa jako perfekcyjne naśladowanie określonych fragmentów rzeczywistości, są one nadzwyczaj dokładne, ponieważ wybrane układy danych przekształcają się w formę bodźców odbieranych przez ludzkie zmysły<sup>256</sup>. „W czwartym dziesięcioleciu XXI wieku każdy będzie mógł umieścić w sieci swoje życie, a ktoś inny będzie mógł w pełni przeżywać jego wrażenia zmysłowe i reakcje emocjonalne – podobnie jak w filmie «Być jak John Malkovich» (1999) – tyle, że wrażenia te będą dotyczyć emocji znacznie wykraczających poza zwykłe pięć zmysłów»<sup>257</sup>.

Jaron Lanier dokonał syntezy różnych symulatorów komputerowych, połączenia wysokiej jakości platform graficznych, fotorealistycznej, trójwymiarowej grafiki komputerowej oraz możliwości jej animacji z urządzeniami zewnętrznymi, takimi jak hełm wirtualny umożliwiający widzenie trójwymiarowe obrazów zmieniających się wraz z ruchem głowy; rękawica lub kombinezon danych dostarczający wrażenia dotykowych; szkielet zewnętrzny umożliwiający doświadczenia haptyczne; systemy śledzenia ruchów, które mają na celu stymulowanie zmysłów człowieka w taki sposób, aby odbierał on sztuczne, komputerowo generowane, środowisko jako realne. Oprócz wzroku i słuchu jest stymulowany zmysł dotyku, a także zmysły somatyczne. Znajdowanie się osób w wirtualnej przestrzeni powoduje interakcje, mogą one np. współpracować ze sobą, walczyć, bawić się. W tym przypadku zmysły użytkownika występują jako przecięcie pomiędzy cyberprzestrzenią jako sztucznym środowiskiem cyfrowym a światem, w którym naturalnie funkcjonuje i przebywa użytkownik. Tylko poprzez określoną formę immersji użytkownik może wkroczyć do cyberprzestrzeni. Jest to więc wynik aktywności użytkownika, który przestrzeń cyfrową konstruuje jako wirtualny świat<sup>258</sup>.

Najważniejszą cechą wirtualnej rzeczywistości jest immersja, w której konstruktor dąży do pokrycia wszystkich receptorów zmysłowych urządzeniami stymulującymi, aby zastąpić w sposób nieodróżnialny bodźce

---

<sup>255</sup> Zob. B. Laurel, *Computers as Theatre*, Pearson Education, New Jersey 2014; Zob. B. Woolley, *Virtual Worlds*, Blackwell 1992.

<sup>256</sup> Zob. G. Bettetini, *La simulazione visiva*, Studi Bompiani, Milano 1991.

<sup>257</sup> R. Kurzweil, *Wnerwiający nanoboty*, przeł. J. Stradowski, „Gazeta Wyborcza”, 1 stycznia 2001, s. 21.

<sup>258</sup> Por. L. Mikos, *Zur Popularität von Cyberspace*, [w:] *Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. Hrsg. M. Faßler, W. R. Halbach, München 1994, s. 189.



świata rzeczywistego. Cyberprzestrzeń w przyszłości umożliwi równoczesne połączenie zmysłów wielu ludzi, tworząc możliwość wspólnej, elektronicznej świadomości, pozwoli także zmieniać mapę ludzkich zmysłów. „Cały świat może być postrzegany, jako środowisko *«input-output»*. Stale projektujemy siebie w świat *«via»* wszystkie nasze zmysły i elektroniczne przedłużenia naszych rąk, oczu, uszu i głosu, zdobywamy zdolność do rzutowania siebie daleko poza ograniczenia naszego ciała i odbierania sygnałów od innych tak, jakbyśmy *«nosili»* ich na sobie. Nasza nowa skóra jest bardzo wrażliwa; wykonana jest z miliona komputerowych interakcji dokonujących się na całej planecie”<sup>259</sup>.

Dzięki wielkiemu rozwojowi technologii cyfrowych łączących człowieka w globalny system przesyłu, komunikacji, a nawet różnych form teleobecności „(...) nie ma obecnie w zasadzie żadnego powodu, dla którego jakiegokolwiek wrażenie zmysłowe nie miałyby zostać wykreowane w jednym miejscu, scyfryzowane, przeniesione w inne miejsce i zaferowane jakiemuś odbiorcy. Wrażenie zmysłowe mogłoby dotyczyć czegoś rzeczywistego, (...) albo produktu całkowicie zsyntetyzowanego, jakim może być artystyczna wizja”<sup>260</sup>. Mimo zmysłowego postrzegania, co zresztą jest naturą człowieka, bo pozwala mu rozpoznawać procesy i działania w otaczającym go środowisku, wielkość oddziaływania, czyli ilość zaangażowanych, a raczej sztucznie pobudzonych zmysłów, jest obecnie tak rozwinięta, że przechodzenie z wirtualnej rzeczywistości do świata realnego jest problemem nie tylko natury biologicznej czy psychologicznej, ale nawet etycznej, moralnej i prawnej. Teleobecność i interaktywność oprócz oczywistych dobrodziejstw może stanowić swoisty problem współczesnego społeczeństwa, które musi zmierzyć się z rzeczywistością, daleko wkraczającą w człowieczeństwo.

#### 1.3.4. Psychiczność człowieka w cyberprzestrzeni

Rzeczony rozwój technologii informatycznych, powstanie Internetu, sieci teleinformatycznych, komórkowych oraz masowo postępujący rozkwit systemów komputerowych spowodował, że współczesny człowiek zanurza się w nowy wymiar psychologicznego doświadczenia związanego z relacją do cyberprzestrzeni. Jednak z owym rozumieniem cyberprzestrzeni jako konkretnej przestrzeni (miejsca i czasu) powstaje problem badawczy. Często ukazuje się cyberprzestrzeń jako miejsce spotkań istniejące równolegle

<sup>259</sup> D. de Kerckhove, *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto 1997, s. 160.

<sup>260</sup> Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, dz. cyt., s. 210.

do życia realnego. Jednak funkcjonują również ujęcia cyberprzestrzeni – z punktu widzenia nauk psychologicznych i społecznych – ukazujące ją jako przedłużenie świadomości i osobowości, pewnego rodzaju „przestrzeń przejściową” będącą rozszerzeniem świata psychicznego jednostki<sup>261</sup>.

Istnieją też definicje, które uwzględniają i łączą oba te aspekty, wskazując, że cyberprzestrzeń jest jednocześnie środkiem przekazu i środowiskiem i że to, co realnie ją tworzy, to zarówno komputery z oprogramowaniem, jak i umysły użytkowników środowiska cyfrowego. Doświadczenie cyberprzestrzeni jako przedłużenia własnego umysłu określane jest przez użytkowników jako okazja do szeroko rozumianej komunikacji, do interakcji z drugą osobą; jako przestrzeń przejściowa między sobą i innymi; jako okazja do tego, aby lepiej zrozumieć siebie, odkrywać swoją tożsamość, bazując na stworzonej przez innych tożsamości wirtualnej, często odkrywając swoje najbardziej ukryte pragnienia, fantazje, frustracje, lęki<sup>262</sup>.

Psychologiczne cechy w odniesieniu do zanurzenia w cyberprzestrzeni są określane przez sprzęt i oprogramowanie komputerowe w świecie *online*. W badaniach szczególnie interesująca jest ekspansja empirycznych wymiarów cyberprzestrzeni przez technologie, które umożliwiają komunikację audiowizualną. Osoba pozostająca w relacji *online* rezygnuje z relacji *face-to-face* na rzecz nowych doświadczeń w komunikacji, staje się to możliwe dzięki doświadczeniu świata wirtualnego. Wiele relacji ze świata rzeczywistego przenosi się do cyberprzestrzeni, na przykład cyberprzemoc, cyberprzestępstwa, cyberuzależnienia, cyberkonflikty, cyberprzyjaźnie, cyberseks, cyberwojny itd.<sup>263</sup>.

Według Michaela Batty'ego cyberprzestrzeni nie można odnieść do żadnego realnego miejsca, ale nie jest też ona zupełnie nierealna. Jest bowiem tworzona przez osoby, które komunikują się między sobą, wchodząc przez określone interfejsy komunikacyjne do cyfrowego środowiska. Zatem do wytworzenia cyberprzestrzeni potrzebne jest podłączenie do jej aplikacji oraz interakcja między użytkownikami komputerów (komunikacja zapośredniczona)<sup>264</sup>. Z kolei Aaron Ben-Ze'ev stawia tezę, że to wyobraźnia konstytuuje rzeczywistość psychiczną cyfrowej przestrzeni, a nawet samą cyberprzestrzeń: „Cyberprzestrzeń to rzeczywistość psychiczna, w której kluczową rolę odgrywa wyobraźnia. (...) Nowatorstwo

---

<sup>261</sup> Zob. A. Barak, J. Suler, *Reflections on the Psychology and Social Science of cyberspace*, [w:] *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, applications*, A. Barak (red.), Cambridge 2008, s. 1–12.

<sup>262</sup> Por. J. Suler, *Psychologia cyberprzestrzeni*, (online), <http://users.rider.edu/~suler/psyber/basicfeat.html>, [dostęp: 02.03.2016].

<sup>263</sup> Por. J. Suler, *Psychologia cyberprzestrzeni*, dz. cyt.,

<sup>264</sup> Por. A. Limanówka, *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, dz. cyt., s. 230–231.

cyberprzestrzeni polega na roli wyobraźni, a w szczególności na jej interaktywnej naturze. Interaktywność właśnie przekształciła tę psychiczną rzeczywistość w rzeczywistość społeczną: dla wielu ludzi wymaginowane działania stały się zwykłą praktyką<sup>265</sup>.

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

- ograniczenie doświadczeń,
- elastyczność tożsamości i anonimowość,
- zrównanie statusu użytkowników,
- przekraczanie ograniczeń przestrzennych,
- rozciąganie i zagęszczanie czasu,
- zwiększona dostępność kontaktów,
- możliwość permanentnego zapisu interakcji,
- zmienione stany świadomości przypominające marzenia senne,
- przeżycia typu „czarne dziury” (ang. *black holes experiences*)<sup>266</sup>.

Pisząc o psychiczności człowieka w cyberprzestrzeni, naukowiec zaznacza, że składa się ona z różnych sposobów kreowania tożsamości. Bada styl bycia, zmiany wieku, historii swojego życia, osobowości, wyglądu, a nawet płci. W wyniku takich doświadczeń z tożsamością użytkownika cyberprzestrzeni powstają często wygenerowane awatary, które reprezentują rzeczywistą osobę w świecie wirtualnym. Cyberprzestrzeń wypełnia braki różnych aspektów osobowości, których użytkownik nie może zrealizować w rzeczywistym świecie. Taka relacja z cyberprzestrzenią wywołuje różne stany psychiczności użytkownika, ma ona często wpływ na jego zachowanie w świecie rzeczywistym<sup>267</sup>.

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

<sup>265</sup> A. Ben-Ze'ev, *Miłość w sieci. Internet i emocje*, dz. cyt., s. 40.

<sup>266</sup> Por. K. Mudyń, *Technoświadomość o zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, [w:] *Człowiek wobec zmiany*, D. Kubacka-Jasiecka (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2002, s. 149.

<sup>267</sup> Por. tamże.

jako prawdziwego „ja” wobec tożsamości nakładanych jak maski w rzeczywistości światem<sup>268</sup>.

Powstają zatem pytania na gruncie filozofii i psychologii, dlaczego uczestnicy wirtualnej rzeczywistości cyberprzestrzeni zachowują się często tak inaczej niż w świecie rzeczywistym, czy wiąże się to z pozorną anonimowością, czy raczej ukrytymi pragnieniami odgrywania różnych ról społecznych. Warto zaznaczyć, że już wiele lat temu Józef Tischner, podając syntezę tradycji fenomenologii Husserla, myśl dialogiczną Lévinasa z filozofią dziejowości wypływającą od Hegla i Heideggera pisze o tym, że człowiek w świecie jest jak aktor na scenie, gra różne role, wciela się w różne postaci<sup>269</sup>.

Cyberprzestrzeń staje się zatem miejscem odkrywania prawdziwego siebie przez realizację swoich marzeń, myśli i odczuć wewnętrznych, których – z jakichś powodów – nie odkrywamy w realnym świecie. W doświadczeniach użytkownika w budowaniu swojej tożsamości w cyberprzestrzeni często wpływają także negatywne pożądaniami, pragnieniami, emocje, wyobrażenia. Użytkownik pod pozorami anonimowości świadomie czy podświadomie prezentuje w wirtualnych tożsamościach, np. siebie takiego, jakim chciałby, aby inni go postrzegali, ukrywając przy tym wady czy rzeczywiste pragnienia i potrzeby, nawet do tego stopnia, że w tej transformacji stwarza nową, wymyśloną postać. Najczęściej eksploatator cyberprzestrzeni dąży do ukazania siebie jako lepszej osoby, kreując z premedytacją prawie idealną rzeczywistość. W cyberprzestrzeni użytkownicy wybierają określony kanał komunikacji, aby zaprezentować siebie. Od tych, którzy wolą komunikację słowną, po tych, którzy wyrażają siebie przez tworzenie awatarów, wykorzystując animacje czy grafiki komputerowe. Jedni wolą rozmowy synchroniczne jako odzwierciedlenie spontaniczności, natomiast inni stosują komunikację bardziej refleksyjną, przemyślaną – w komunikacji asynchronicznej, najczęściej poprzez wykorzystanie forów dyskusyjnych czy poczty elektronicznej. Pośród użytkowników cyberprzestrzeni znajdują się tacy, którzy w sposób mało zaangażowany korzystają z interaktywności i tacy, którzy mocno zanurzają się w cyberprzestrzeń, zarówno pokazując swoje życie, jak i korzystając z możliwości poznania życia innych<sup>270</sup>.

Nie może budzić wątpliwości fakt, że całe życie społeczne przewartościowują nowe osiągnięcia technologiczne, które także mają wpływ na psychiczność, na jej rozwój, ale i na zaburzenia wynikające z zanurzenia w cyberprzestrzeni. „Zmiany społeczne i ekonomiczne pod wpływem rewolucji informacyjnej i szybkiego rozwoju techniki multimedialnej kore-

---

<sup>268</sup> Por. J. Suler, *Identity Management in Cyberspace*, dz. cyt.

<sup>269</sup> Por. J. Tischner, *Filozofia dramatu*. Wprowadzenie, Kraków 1998, s. 7.

<sup>270</sup> Por. J. Suler, *Identity Management in Cyberspace*, dz. cyt.

lują ze zmianami psychologicznymi w konstrukcji współczesnego człowieka. Wiedza już nie musi być związana z kształceniem umysłu i osobowości. W książce *Kłopoty z tożsamością* Sław Krzemien-Ojak pisze o człowieku *teleanthropusie* i *medioanthropusie*, czyli o człowieku, któremu współcześnie media społecznościowe narzucają tożsamość. Bassam Aouil w swoim artykule podkreśla wielką szansę rozwoju dla człowieka korzystającego z cyberprzestrzeni, ale też przestrzega przed zagrożeniami płynącymi z niewłaściwego czy wręcz nałogowego korzystania z tej cyfrowej techniki. Dalej przytoczonym pytaniem Thomasa Stearnsa Eliota, laureata nagrody Nobla, skłania do głębokiej i jakże ważnej refleksji: «Gdzie podziała się nasza mądrość, którą zastąpiła wiedza... Gdzie się podziała nasza wiedza, którą zastąpiła informacja?»<sup>271</sup>

Media prowadzą do standaryzacji wzorców zachowań, zwłaszcza młode pokolenie czasami próbuje naśladować bohaterów gier, filmów, seriali, bajek. Wirtualny partner z gier komputerowych zastępuje często rzeczywiste kontakty międzypersonalne. Zauważalny jest duży wpływ treści gier na faktyczne zachowania młodego pokolenia. Okazuje się, że gry zawierające przemoc mają przełożenie na wzrost agresywności ich użytkowników. Ów wpływ jest bezpośredni i długotrwały. Bywa on wzmacniany przez wiele mechanizmów psychologicznych, m.in. przez identyfikację z agresorem wirtualnym, modelowanie zachowań agresywnych, presję sytuacyjną. Nie można też pominąć wyników ogólnie znanych badań dotyczących olbrzymiego problemu uzależnień psychologicznych obecnego pokolenia od współczesnych mediów społecznościowych i gier. Należy oczywiście przyznać rację, że w grach komputerowych tkwi również pewien potencjał pozytywny, mogą one służyć np. do nauki, usprawnienia posiadanych umiejętności, treningu pamięci<sup>272</sup>.

### 1.3.5. Duchowość człowieka w cyberprzestrzeni

W literaturze teologicznej opisuje się duchowość, jako: „«styl życia», «życie według Ducha», czyli to, co «najpełniej realizuje się na tzw. drodze doświadczenia afektywnego, czyli doświadczenia serca rozumianego jako centrum i szczyt ludzkiego bytu (*apex animae*), mocą, którego identyfikuje się wspomniany świat wartości i pozostaje się z nimi w komunii miłości»<sup>273</sup>.

<sup>271</sup> B. Aouil, *Przestrzeń wirtualna w procesie wspomagania rozwoju i życia człowieka*, (online), <http://www.psychologia.net.pl/arttykul.php?level=107>, [dostęp: 18.03.2016].

<sup>272</sup> Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 75–76.

<sup>273</sup> M. Chmielewski, *Metodologiczne problemy posoborowej Teologii Duchowości Katolickiej*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1999, s. 72.

Duchowa formacja człowieka, odbiorcy i użytkownika cyberprzestrzeni, staje dziś wobec wyzwań medialnych nieporównywalnych w swojej sile i możliwości oddziaływania na człowieka, jak nigdy dotąd, ponieważ „(...) jednostka siedząc przed monitorem i klawiaturą może osiągać szczyty ludzkiego geniuszu i cnoty lub może się pogrążyć w przepaściach degradacji. Technologia komunikacji ustawicznie osiąga nowe przestrzenie, z ogromnymi możliwościami czynienia dobra i zła”<sup>274</sup>.

Michał Drożdż w swoim artykule pt. *Duchowość w sieci* zaznacza pozytywny wymiar korzystania z nowych technologii, dostrzega wielkie oddziaływanie mass mediów i cyberprzestrzeni na kształtowanie współczesnej kultury, a w niej szeroko pojętej duchowości osoby. „Żyjemy już nie tyle w epoce cywilizacji technicznej, ale w cywilizacji «globalnej wioski», w epoce cywilizacji medialno-sieciowej, gdzie człowiek, korzystając z dóbr postępu technologicznego, ubogaca się w indywidualnym, duchowym rozwoju, a społeczność czyni z tych dóbr motor postępu cywilizacyjnego”<sup>275</sup>.

Wpływ cyberprzestrzeni na życie ludzi jest ogromny, należy więc przestrzegać człowieka w tym kontekście także w wymiarze rozwoju duchowego. Cyberprzestrzeń, a w niej aplikacje, takie jak Internet czy różne formy mediów, są ogromnym generatorem i propagatorem stylów życia, sposobów myślenia, oceniania, wartościowania, narzędziem perswazji, a także negatywnych procesów propagandy, manipulacji, dezinformacji i deprawacji<sup>276</sup>. Są także nośnikiem wielu treści wartościowych, choćby w przestrzeni popularyzacji dobra, dzielenia się świadectwem przeżywania swojej duchowości, pomocy drugiemu człowiekowi, edukacji i wielu innych. Zatem to od człowieka zależy, w jaki sposób wejdzie w relację z cyberprzestrzenią – czy wykorzysta potencjał dobra w niej tkwiący do kształtowania swojego człowieczeństwa, tożsamości i duchowości<sup>277</sup>.

Jan Paweł II w cyberprzestrzeni i nowych technologiach widzi wielki potencjał budowania nowego forum duchowości i głoszenia Ewangelii. Papiież zwraca uwagę na Internet jako nowe forum ewangelizacji, forum dyskusji i spotkania za pomocą nowej przestrzeni przebywania i komunikacji współczesnego pokolenia. W swoim Orędziu na Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu z 2002 roku *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, pisze: „Nowy świat cyberprzestrzeni pobudza Kościół do uczestnictwa

---

<sup>274</sup> Papięska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, nr 27, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady\\_pontyfikalne/r\\_komunik\\_spol/etyka\\_srsp\\_04062000.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html), [dostęp: 20.03.2016].

<sup>275</sup> M. Drożdż, *Duchowość w sieci*, (online), <http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/2007/01/art-18.php>, [dostęp: 20.03.2016].

<sup>276</sup> Por. tamże.

<sup>277</sup> Zob. P. Siuda, *Religia a Internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

w tej wspaniałej przygodzie, jaką jest wykorzystanie potencjału nowych technologii w dziele głoszenia Dobrej Nowiny<sup>278</sup>.

Z kolei Urszula Wolska, rozważając nauczanie encykliki *Fides et ratio* w kontekście zagrożeń związanych z cyberprzestrzenią, technologiczną i kulturową globalizacją, przestrzega przed brakiem poszanowania godności człowieka i jego integralności duchowo-cieleśnej. „Człowiek nie jest ani przedmiotem, ani środkiem, ani towarem. Jest istotą duchowo-cieleśną. Nawet, jeżeli chwilowo będzie mu wygodnie się dopasować i czerpać z tego korzyści, to na poziomie duchowym prędzej czy później doświadczy pustki, której już nic materialnego nie zaspokoi, nie mówiąc już o stanie duchowym ludzi, którzy nagle wypadają z sieci, tracą pracę i stają się ludźmi wykluczonymi i często lądują w gettach ubóstwa. Największe spustoszenie duchowe przynosi współczesnemu człowiekowi globalizacja kultury<sup>279</sup>. Kontekst ten zauważa również Frank Davis, który twierdzi, że opanowanie cyberprzestrzeni oznacza również przywrócenie równowagi ducha jej użytkowników<sup>280</sup>. W innym miejscu przestrzega przed konsekwencjami przewartościowywania sfer życia czy wręcz odrzucenia fundamentalnych wartości duchowych i prawd przez zastępowanie ich rzeczywistością wirtualną i zanurzeniem w niej stawianym na pierwszym miejscu w życiu<sup>281</sup>. Nie można zatem pominąć wpływu na duchowość człowieka zanurzającego się w świecie cyfrowym wirtualnej rzeczywistości, gdyż stanowi ona fundamentalną sferę życia i działania każdej osoby, a zatem jest niezbywalnym czynnikiem odpowiadającym za rzeczywiste decyzje z określonymi skutkami.

Sidey Myoo w *Drugiej prawdzie o świecie elektronicznym* pisze, że świat elektroniki jest światem człowieka zdolnym przyjąć wnoszone tam człowieczeństwo, zawiera ludzkie emocje, uczucia oraz wartości duchowe<sup>282</sup>. Myśl tę rozwija Bogdan Kocańda w swoim artykule pt. *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*. Obszernie wyjaśnia wpływ powszechnego dostępu do cyberprzestrzeni i jej aplikacji, zaznaczając istotne oddziaływanie

---

<sup>278</sup> Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu, nr 2, 2002, dz. cyt.

<sup>279</sup> U. Wolska, *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, (online), <http://fides-et-ratio.pl/index.php/2012/05/urszula-wolska-negatywne-skutki-wybranych-zjawisk-zwiazanych-z-globalizacja-w-swiecie-dla-kondycji-duchowej-wspolczesnego-czlowieka/>, [dostęp: 20.03.2016].

<sup>280</sup> F. Davis, *Komputer czyli wszechświat*, (online), [http://magazynsztuki.home.pl/post\\_modern/3.htm](http://magazynsztuki.home.pl/post_modern/3.htm), [dostęp: 20.03.2016].

<sup>281</sup> Por. tenże, *Techgnoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, REBIS, Poznań 2002, s. 285.

<sup>282</sup> Por. S. Myoo, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 62–63, 2008, s. 151.

tego środowiska na stan duchowo-psychiczny zanurzającego się w nim człowieka. „Internauta, pozostając najczęściej z odczuciem osamotnienia (sam przed Internetem), wchodzi w wirtualną przestrzeń z całym bagażem psychiczno-duchowych dyspozycji. Niejako zatapia je w nierzeczywistym świecie, poddając jednocześnie wielorakim oddziaływaniom zewnętrznym (operującym w cyberprzestrzeni), które w zdecydowanej większości przypadków pozostawiają swoje ślady w strukturze psychiczno-duchowej człowieka”<sup>283</sup>. Autor zauważa także, że proces ten może prowadzić nawet do wytworzenia nowych tożsamości w obrębie środowiska wirtualnego, ale tak akceptowalnej i przyswajalnej, że zanika rozróżnienie właściwej i prawdziwej od wirtualnej i wykreowanej. Życie duchowe takiego człowieka zostaje poniekąd wpisane w cyberprzestrzeń i przez nią zaspakajane. Taki subiektywizm i odrzucenie podrzędnej roli stworzenia wobec Stwórcy powoduje, że człowiek postępuje irracjonalnie, bezideowo, bez wartościowania swojego postępowania<sup>284</sup>.

W piśmiennictwie przedmiotu zauważa się niepokój o niewłaściwe wykorzystanie nowoczesnych technologii ze wskazaniem na zagrożenie dla duchowości w personalistycznej koncepcji człowieka. Badaczka tej przestrzeni relacji człowieka do nowych cyfrowych przestrzeni Grażyna Szumera zauważa również ten stan rzeczy, wskazując na brak refleksji i odrzucenie systemu wartości na rzecz konsumpcjonizmu i egoizmu. Przejawem tego zagubienia jest poszukiwanie systemów wartości w świecie nowoczesnych technologii i informacji<sup>285</sup>.

### 1.3.6. Transhumanizm i transkulturowość cyberprzestrzeni

Człowiek będący efektem naturalnej ewolucji wykazuje się dość przypadkowymi cechami i może je zmieniać w niewielkim zakresie<sup>286</sup>. W ostatnich dekadach, dzięki ogromnemu postępowi technologicznemu, pojawiły się nowe możliwości. Dzięki zastosowaniu techniki synergii biosfery z technosferą możliwe staje się uzyskanie niemal absolutnej zdolności projektowania i modyfikowania samego siebie. „Mianem transludzi określa Esfandiari tych, którzy wzięli we własne ręce odpowiedzialność za swój dalszy rozwój. I korzystając z wszelkiej dostępnej pomocy, dążą do udo-

---

<sup>283</sup> B. Kocańda, *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, (online), [http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola\\_internetu\\_w\\_ksztaltowaniu\\_duchowosci.html](http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola_internetu_w_ksztaltowaniu_duchowosci.html), [dostęp: 22.03.2016].

<sup>284</sup> Por. tamże.

<sup>285</sup> Por. G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 74.

<sup>286</sup> Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie kontynuacji myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.



skonalenia siebie samego. Ostatecznym celem jest osiągnięcie stanu post-ludzkiego<sup>287</sup>.

Filozofia transhumanizmu<sup>288</sup> upatruje przyszłość ewolucji ludzkiej w przekraczaniu technologicznym biologicznych ograniczeń ciała. Badacze transhumanizmu wskazują na liczne możliwości realizacji takich projektów – od „super żołnierzy”, poprzez nowy rodzaj sportowców, do nieśmiertelnych ludzkich jednostek<sup>289</sup>. Jak zauważa Agnieszka Gromkowska, człowiek w cyberprzestrzeni jest zredukowany do myśli i duchowości, ale ciało w cyberprzestrzeni jest nadal obecne tylko jako skonstruowana przez umysł reprezentacja, którą można dowolnie tworzyć i zmieniać. Nasza fizyczność traci tutaj znaczenie. W cyberprzestrzeni i rzeczywistości wirtualnej interakcję między ludźmi zastępuje komunikacja „bezcieleśna”<sup>290</sup>. Według zwolenników powyższej teorii ciało pozostaje jednak podstawowym punktem odniesienia wszelkich interakcji. Głównym celem transhumanizmu jest wyniesienie się ponad to, co nazywa się człowieczeństwem<sup>291</sup>. Transhumanizm zatem zakłada doskonalenie ciała w celu uwolnienia się od biologicznych uwarunkowań i uzależnień. Wszelkie formy symbiozy ludzkiego ciała z maszynami, protezami, implantami mają uczynić człowieka niezniszczalnym, udoskonalić jego intelektualne możliwości. Mówi się nawet o wyeliminowaniu niepotrzebnych uczuć, takich jak smutek czy depresja.

Filozofia transhumanizmu pogłębia instrumentalizację ciała, a nowa powłoka ma służyć nie duszy, tylko mózgowi, który okazuje się centrum człowieka. Mózg w założeniach transhumanizmu<sup>292</sup> może równie dobrze

<sup>287</sup> Por. M. Sieńko, *W lustrze nowoczesnej techniki*, (online), <http://www.sienko.net.pl/lustro.html>, [dostęp: 23.03.2016].

<sup>288</sup> Zob. *Transhumanizm*, (online), <http://www.aleph.se/Trans/Intro/index-2.html#Intro>, [dostęp: 23.03.2016], *Max More*, (online), <http://www.maxmore.com/becoming.htm>, [dostęp: 22.03.2016], *Czym jest transhumanizm?*, (online), <http://transhumanizm.pl/f-a-q/>, [dostęp: 22.03.2016]. Transhumanizm to ruch ideologiczny nawołujący do transformacji ludzkiej egzystencji za pomocą nauki i techniki. Za prekursora transhumanizmu można uznać rosyjskiego dziewiętnastowiecznego filozofa Nikołaja Fiodorowa, zwolennika przedłużania ludzkiego życia. Sam termin został po raz pierwszy użyty w 1957 roku przez biologa Juliana Huxleya. Natomiast współcześnie filozofię transhumanizmu rozpowszechnił filozof Max More, który zdefiniował transhumanizm w pracy pt. *Transhumanism: Towards a Futurist Philosophy*.

<sup>289</sup> Por. *Gdzie zawiedzie nas ewolucja*, (online), <http://infra.org.pl/nauka/czowiek/857-gdzie-zawiedzie-nas-ewolucja>, [dostęp: 23.03.2016].

<sup>290</sup> Zob. A. Gromkowska, *Tożsamość w cyberprzestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, „Kultura Współczesna”, nr 3(21), 1999, s. 36–49.

<sup>291</sup> Por. *Transhumanistyczne FAQ (czyli transhumanistyczne pytania i odpowiedzi)*, (online), <http://www.transhumanism.org/translations/polish/PolishFAQ.htm>, [dostęp: 24.03.2016].

<sup>292</sup> Zob. *Nieśmiertelni z urodzenia*, (online), <http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/programy-eichelbergera/niesmiertelni-z-urodzenia>, [dostęp: 24.03.2016].

egzystować bez ciała w cyberprzestrzeni<sup>293</sup>. Pojawia się tutaj zagadnienie m.in. cyberciała jako ekstremalnej formy jej istnienia w cyberprzestrzeni. Interesują się nią współcześni filozofowie transhumanizmu i ekstrofizmu. Zakładają oni, że człowiek potrafi i powinien przekroczyć swoje biologiczne ograniczenia za pomocą technologii, co pozwoli mu zwiększyć poziom inteligencji, zwielokrotnić skalę doznań. Oczekują również, że najnowsze technologie stanowią rozwiązanie licznych problemów ludzkości, a nawet zapewnią człowiekowi nieśmiertelność<sup>294</sup>. Należy zauważyć, że Urszula Wolska upatruje negatywne konsekwencje transhumanizmu wypływające ze źle pojmowanego humanizmu jako konsekwencji globalizacji. „Jednym z negatywnych zjawisk współczesnego świata jest zamknięty w sobie humanizm i jego skutki w postaci nieludzkiego społeczeństwa, które jest jego wytworem”<sup>295</sup>.

Wolfgang Welsch podejmuje próby badania koncepcji nowej kultury, nazywając ją transkulturowością, twierdząc, że obecne koncepcje kultury nie odpowiadają już swoim przedmiotom, czyli dzisiejszym kulturom. Wydają się przedstawiać odmienną strukturę od tej, którą proponują istniejące koncepcje. Jego badania dotyczą czterech części: tradycyjnej koncepcji pojedynczych kultur, krytyki bardziej współczesnych wielokulturowości i interkulturowości, dalszych perspektyw koncepcji transkulturowości<sup>296</sup>. Wolfgang Welsch twierdzi, że stara, ujednociająca i separatystyczna idea kultur została zastąpiona przez zewnętrzne budowanie sieci kulturowych. Dzisiejsze kultury są całkowicie splecione i powiązane ze sobą. Podkreśla, że aktualne kultury znamionuje proces tzw. hybrydyzacji – dla każdej kultury wszystkie inne kultury stały się wewnętrznymi treściami albo ich satelitami<sup>297</sup>.

Zarówno cyberprzestrzeń, jak i wirtualna rzeczywistość są wytworem ludzkiego umysłu, ludzkiej wielokulturowości oraz ściśle łączą się z duchowym i psychicznym wymiarem człowieczeństwa. Przestrzeń wirtualna jest traktowana jako ostatnie stadium rozwoju przestrzeni społecznej, publicznej; to forma realizacji jakiejś idei, pewnego modelu, forma uniezależniania człowieka od natury, narzędzie, które daje możliwość realizacji

---

<sup>293</sup> Por. A. Wójcik, *O zapomnianej/zagubionej somie*, (online), <http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos2/texty/wojcik.htm>, [dostęp: 25.03.2016].

<sup>294</sup> Zob. *Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, (online), <http://www.kheper.auz.com/future/transhumanismandextropianism.htm>, [dostęp: 25.03.2016].

<sup>295</sup> U. Wolska, *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, dz. cyt.

<sup>296</sup> Por. W. Welsch, *Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumienia transwersalnego wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, R. Kubicki (red.), Fundacja Humaniora, Poznań 1998, s. 195–196.

<sup>297</sup> Por. tamże, s. 211.

marzeń, snów, wyobrażeń<sup>298</sup>. Dzięki cyberprzestrzeni generuje się rodzaj sztucznego świata. Od samego początku idea cyberprzestrzeni okazała się wysoce inspirująca. Dostrzegli ją zarówno buntownicy marzący o doskonalszym świecie, jak i ludzie upatrujący w cyberprzestrzeni możliwości zarobienia dużych pieniędzy, podobnie twórcy kultury czy promotorzy różnych myśli.

Współcześnie cyberprzestrzeń daje nam możliwość uczestnictwa w wielokulturowym tyglu, zbiorze różnych tradycji i zachowań określanych hiperkulturowymi. Dzięki przekroczeniu granic geograficznych i czasowych wielokulturowość realizuje się w McLuhanowskiej globalnej wiosce, do której dostęp ma każdy z użytkowników wirtualnego świata<sup>299</sup>, mogący ją także samodzielnie wzbogacać jako twórca kultury<sup>300</sup>. „Niektórzy badacze uważają, iż mimo całej indywidualizacji sieciowej «nomadzi cyberprzestrzeni» (zmodyfikowany termin Indry Sinhy<sup>301</sup>) mogą szukać kontaktów i powiązań z innymi, tworzyć «plemiona wyboru», a nie «plemiona losu» jak w tradycyjnych społeczeństwach. Kontakt to jednak nie jest dawna więź społeczna<sup>302</sup>».

#### 1.4. Społeczno-kulturowe konteksty i aspekty cyberprzestrzeni

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

Aktualnie człowiek poprzez różne formy i treści uczestnictwa w cyfrowej przestrzeni urzeczywistnia się w swoim człowieczeństwie i w społeczności. Każdy obszar przestrzeni życiowej ludzi w mniejszym lub większym stopniu, pośrednio czy bezpośrednio, poddany jest oddziaływaniu

<sup>298</sup> Por. *Transhumanizm jako światopoglądowa podstawa architektury wirtualnej*, (online), [http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id\\_dzialu=77&id\\_fragment=1134&kod=20](http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id_dzialu=77&id_fragment=1134&kod=20), [dostęp: 26.03.2016].

<sup>299</sup> Zob. K. Banaszkiewicz, *Tożsamość kulturowa w dyskursie praktyk audiowizualnych*, [w:] *Ponowoczesność i tożsamość*, B. Tokarz i S. Piskora (red.), Stowarzyszenie Pisarzy Polskich, Katowice 1997, s. 135–145.

<sup>300</sup> Zob. M. Sieńko, *Internet jako zjawisko komputerowe*, (online), <http://www.sienko.net.pl/cwp/cwp06.html>, [dostęp: 26.03.2016].

<sup>301</sup> Zob. I. Sinha, *Nomadzi cyberprzestrzeni*, przeł. T. Misiorek, Helion, Gliwice 2004.

<sup>302</sup> L. W. Zacher, *Odrealnienie człowieka i jego świata. Wstępne refleksje i uwagi*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 36–37.

cyberprzestrzeni, kształtowany jest przez procesy w niej obecne i w niej generowane. Świat wirtualny i cyberprzestrzeń stają się dla większości obszarów życia ludzkiego nie tylko kontyngencyjnymi uwarunkowaniami, ale także w wielu przypadkach koniecznymi determinantami.

Procesy przetwarzania informacji wpływają obecnie na niemal wszystkie dziedziny życia społecznego i kulturalnego. Mówi się dzisiaj o społeczeństwie informacyjnym, usieciowionym. Cyberprzestrzeń i technologie telekomunikacyjne są dosłownie wszędzie. Koncepcja cyberstrukturalizacji jawi się nam obecnie jako kluczowa do zrozumienia zmian we współczesnym społeczeństwie i kulturze. Cyberstrukturalizacja jest historycznym, trwającym teraz, długofalowym procesem. Cyfrowa przestrzeń w dłuższej perspektywie staje się coraz bardziej istotna w cywilizacyjnej konstrukcji codziennego życia, społeczeństwa i kultury jako całości relacji z niej wynikającej<sup>303</sup>.

Fundamentalnym wymiarem zmian społecznych, które są w znacznej części konsekwencją usieciowienia społeczeństwa i poszczególnych osób, jest globalizacja<sup>304</sup>. Liczne definicje tego zjawiska<sup>305</sup> często odwołują się do pojęć kompresji czasu i przestrzeni, erozji granic i zniesienia barier geograficznych w przepływach towarów, usług, kapitału, inwestycji, technologii i informacji oraz do intensyfikacji powiązań międzynarodowych i pogłębiania współzależności<sup>306</sup>. „Jak zatem widać, procesy konwergencji nie ograniczają się wyłącznie do technologii, ale obejmują praktycznie wszystkie sfery ludzkiego życia, wskazując zarówno na ekonomię, jak i sferę kultury, rozrywki etc.<sup>307</sup>. W dalszej perspektywie można rozpatrywać związek zjawiska konwergencji z globalizacją i powstaniem społeczeństwa informacyjnego<sup>308</sup>.

---

<sup>303</sup> Por. A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 16.

<sup>304</sup> Por. A. Sanchez-Tabernero, *Issues in Globalisation*, [w:] *Handbook of Media Management And Economics*, A. B. Albarran, S. M. Chan-Olmsted, M. O. Wirth (red.), Lawrence Erlbaum Associates, Routledge 2006, s. 465.

<sup>305</sup> Por. T. Zasepa, *Media in Global Context*, dz. cyt., s. 14.

<sup>306</sup> Por. J. Muweis, *Zachowanie strategiczne przedsiębiorstw w warunkach globalizacji*, [w:] *Spółczesność informacyjna*, W. Sewera, G. Baran (red.), Wiedza – Praca – Rozwój, Kraków 2003, s. 42.

<sup>307</sup> Por. T. Zasepa, *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, dz. cyt., s. 11–12. „To właśnie globalizacja rynków medialnych jawi się jako jedna z głównych sił napędowych procesu konwergencji mediów. (...) Pierwotną odpowiedzią przemysłu medialnego na globalizację była produkcja programów o wysokim stopniu uniwersalności kulturowej – tak aby można je było sprzedawać na całym świecie. Szybko jednak zorientowano się, że osiągnięcie pełnego sukcesu w tej materii uwarunkowane jest odpowiednią inkulturacją tychże programów”.

<sup>308</sup> A. Adamski, *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, dz. cyt., s. 203.

### 1.4.1. Społeczeństwo informacyjne – cyberinformacja

Społeczeństwo trzeciego tysiąclecia bywa określane jako „informacyjne” albo „zorientowane badawczo”. Oba terminy w zasadzie wyrażają tę samą charakterystykę, która oznacza przesunięcie priorytetów społeczeństwa z produkcyjnych na informacyjne, i oba konstatują nieuchronność priorytetu informacji w przyszłym społeczeństwie<sup>309</sup>. Ukierunkowanie na społeczeństwo informatyczne jest nieodwracalne i dotyczy kompleksowo wszystkich aspektów życia społeczeństwa, przy czym zasadniczymi momentami stają się miary potencjalnej konkurencyjności, jakości i szybkości informowania. Ten trend potwierdzają także oficjalne dokumenty, w których pojawiły się kwestie społeczeństwa informatycznego. Określenie społeczeństwo informatyczne po raz pierwszy wprowadzono w dokumentach Unii Europejskiej w roku 1994, a rok później pojawiło się w uchwałach konferencji przedstawicieli „G7”<sup>310</sup>. W obu materiałach podkreślono znaczenie informatyki na etapie budowania społeczeństwa informatycznego w płaszczyźnie oddziaływania technologii komunikacyjnych i informatycznych na ekonomikę we wszystkich jej fazach. Odkrycie powiązań między rzeczywistością wirtualną, wirtualizacją, wirtualną przestrzenią a społeczeństwem informatycznym ułatwi zrozumienie prawidłowości występujących w systemach społecznych, ponieważ dzięki aplikacji tych powiązań można opisywać rzeczywistość nie jako celowe ukierunkowanie „skądś–dokąd”, sugerujące prostą charakterystykę, ale rzeczywistość jako „stawanie się zmian”<sup>311</sup>.

Coraz częściej podkreśla się ideę społeczeństwa sieci, której znaczeniem szczególnie zajmuje się Manuel Castells. Idea społeczeństwa sieci bazuje na tezie, iż „kluczowe procesy wytwarzania wiedzy, gospodarczej wydajności politycznej/militarnej władzy oraz komunikacji są już głęboko przekształcone przez paradygmat informacjonizmu”<sup>312</sup>. Paradygmat ten opiera na fakcie, iż życie społeczne coraz intensywniej przybiera kształt struktury sieci w coraz większym stopniu zwirtualizowanej<sup>313</sup>. W życiu poszczególnych osób, jak również społeczeństw dominuje słabo kontrolowana informacja, która wpływa na wszystkie dziedziny obecności

<sup>309</sup> Por. I. Simo, *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt., s. 106.

<sup>310</sup> Termin „społeczeństwo informatyczne” występuje w sprawozdaniu Bangemana *Europe and Global Society – Recommendation 10 the European Council* oraz w planach działania europejskiej komisji *Europe’s Way to the Society: An Action Plan*, (online), <http://www.cyber-rights.org/documents/bangemann.htm>, [dostęp: 27.03.2016].

<sup>311</sup> Por. Z. Neubauer: *Přímluvce postmoderny, Hrnčířství a nakladatelství* Michal Jůza & Eva Jůzová, Praha 1994, s. 64.

<sup>312</sup> M. Castells, *Społeczeństwo sieci*, dz. cyt., s. 36.

<sup>313</sup> Por. tamże, s. 37.

człowieka. Społeczeństwo oparte na produkcji przemysłowej zaczyna być wypierane przez nowy rodzaj interakcji, gdzie produkcja materialna schodzi na drugi plan. Natomiast coraz większego znaczenia nabiera informacja i wartości z nią związane<sup>314</sup>, jak na przykład pozorna anonimowość, która wręcz zachęca i nakłania do zerwania z odpowiedzialnością za publikowane i przesyłane treści<sup>315</sup>.

Rozwój technologii teleinformatycznych jednocześnie wiąże się z przesunięciem działań człowieka – właściwie we wszystkich dziedzinach – z produkcji przemysłowej do wytwarzania, obrabiania i przesyłania informacji. Przemiany społeczne ostatnich dekad dokonywały się niezwykle szybko. Porównuje się współczesny rozwój społeczny do rozmachu przemysłowego końca dziewiętnastego i początku dwudziestego wieku. Podobnie jak poprzednie pokolenia nazywano społeczeństwem industrialnym charakteryzującym się ogromnym rozwojem przemysłu, tak teraz coraz częściej używa się w terminologii socjologiczno-filozoficznej pojęcia społeczeństwa postindustrialnego<sup>316</sup>, podobnie informatycznego czy jeszcze inaczej systemowego, charakteryzującego się niezwykle szybkim rozwojem dziedzin związanych z informacją<sup>317</sup>.

Urząd Komitetu Integracji Europejskiej badający zagadnienie przemian społecznych ostatnich lat przygotował następującą definicję: „Społeczeństwo informacyjne to nowy typ społeczeństwa, który ukształtował się w krajach, w których rozwój nowoczesnych technologii teleinformatycznych osiągnął bardzo szybkie tempo. Podstawowymi warunkami, które muszą być spełnione, aby społeczeństwo można było uznać za informacyjne, jest rozbudowana nowoczesna sieć telekomunikacyjna, która swoim

---

<sup>314</sup> Por. D. Barney, *Społeczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, dz. cyt., s. 16.

<sup>315</sup> Por. J. Wadowski, *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012, s. 73.

<sup>316</sup> *Społeczeństwo postindustrialne*, dz. cyt. „Społeczeństwo postindustrialne jest społeczeństwem, które utrzymuje się głównie z produkcji przemysłowej, która polega na wytwarzaniu oraz przetwarzaniu informacji. Tutaj największa liczba osób zatrudniona jest w sektorze usług i usługi te są skierowane do indywidualnego klienta. W dziedzinie społeczeństwa poindustrialnego wyróżniamy następujące typy społeczeństwa: globalna wioska, społeczeństwo informacyjne, społeczeństwo wiedzy, społeczeństwo mądrości, społeczeństwo innowacyjne, społeczeństwo transgresyjne, społeczeństwo ponowoczesne, społeczeństwo konsumpcyjne, społeczeństwo permissywne, społeczeństwo ryzyka oraz społeczeństwo sieciowe. Społeczeństwo sieciowe jest takim typem społeczeństwa, gdzie najważniejszą sprawą jest sieć relacji społecznych, jak również swobodny dostęp do uczestniczenia w różnych organizacjach czy grupach społecznych oraz kręgach zainteresowań przez jednostkę. Jednostka jest tutaj określana jako węzeł sieci, co znaczy, że jednostka sama decyduje o swoim życiu. Jednostki mogą tworzyć sieć wzajemnych relacji przez Internet czy też przez telefonię komórkową”.

<sup>317</sup> Por. P. Kaszuba, *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dyvidens idealów*, [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, dz. cyt., s. 200–201.

zasięgiem obejmuje wszystkich obywateli oraz rozbudowane, dostępne dla wszystkich zasoby informacyjne. Społeczeństwo informacyjne nie tylko posiada rozwinięte środki przetwarzania informacji i komunikowania, lecz środki te są podstawą tworzenia dochodu narodowego i dostarczają źródła utrzymania większości społeczeństwa<sup>318</sup>.

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

- pierwszy model obejmuje: komunikację rozumianą jako transmisję, wyznacza strukturę monologu i prezentuje tę formę komunikacji o wektorze jednokierunkowym, w którym nadawca wywiera wpływ na odbiorcę (transmisja perswazyjna);
- drugi model komunikacji charakteryzuje się interakcją, ma strukturę dialogową i interpersonalną;
- trzeci model z kolei rozważa komunikowanie jako „proces generowania znaczeń”; przedstawione formy komunikacyjne obecne były w procesie tworzenia nowych form przekazu informacji i mediów; współczesne teorie komunikowania stanowią odwołania się do idei „wspólnej przestrzeni”, która może być zarówno fizyczna, rozumiana jako bezpośrednia komunikacja interpersonalna, jak i przybierająca wirtualną „formę procesu zapośredniczonego”; w dobie społeczeństwa informacyjnego i dynamicznego rozwoju nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych dochodzi do wykształcenia nowych form komunikowania zapośredniczonego<sup>319</sup>.

Aktualna i szybka informacja stała się w tym czasie najbardziej poszukiwanym i najcenniejszym towarem, tym samym determinując gospodarki światowe do rozwoju rynku informatyki<sup>320</sup>, a co za tym idzie, wszystkich pokrewnych dziedzin służących obiegowi oraz sprzedaży tej formy nowoczesnego towaru<sup>321</sup>. Charakteryzuje je powstanie wielu nośników

<sup>318</sup> D. Bogucki, *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego, Wnioski z „European Innovation Scoreboard 2007”*, (online), [www.ukie.gov.pl](http://www.ukie.gov.pl), [dostęp: 03.04.2016].

<sup>319</sup> Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, dz. cyt., s. 17–19.

<sup>320</sup> Zob. K. Doktorowicz, *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego w polityce Unii Europejskiej*, (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz0-r10.pdf>, [dostęp: 03.04.2016].

<sup>321</sup> Zob. *Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007–2013* (Projekt z dnia 27 czerwca 2007), dz. cyt. „Cechy społeczeństwa informacyjnego: a) wysoko rozwinięty sektor usług, przede wszystkim sektor usług nowoczesnych (bankowość, finan-

medialnych, techniczne przesyłanie, szybki rozwój Internetu, sieci komórkowych z nim sprzężonych i wychodzących globalnie oraz przestrzennie poza naszą planetę w postaci urządzeń i transmisji satelitarnych. Dzieje się tak dzięki myśli i pragmatyzmowi społecznemu, determinacji lepszego, łatwiejszego i wygodniejszego życia. Społeczeństwo nazywa się informacyjnym, gdy osiąga określone warunki rozwoju w skali i skomplikowaniu procesów społecznych i gospodarczych wymagających zastosowania nowych technologii gromadzenia, przetwarzania, przekazywania i użytkowania wielkich ilości informacji wytwarzanych przez te procesy<sup>322</sup>. „W takim społeczeństwie:

- informacja i wynikająca z niej wiedza oraz technologie są podstawowym czynnikiem wytwórczym, a wszechstronnym czynnikiem rozwoju jest wykorzystywanie teleinformatyki;
- siła robocza składa się w większości z pracowników informacyjnych;
- większość dochodu narodowego brutto powstaje w obrębie szeroko rozumianego sektora informacyjnego<sup>323</sup>.

Z kolei Monika Miczka-Pajestka, pisząc o miejscu człowieka w rzeczywistości technologii informacyjnych, zwraca uwagę na to, jak należy rozumieć to zjawisko. Społeczeństwo informacyjne przyjmuje za podstawę cywilizacyjnego rozwoju postęp technik informacyjnych i uznaje go za uniwersalny miernik jakości ponowoczesnego życia. Powstają nowe przestrzenie ludzkiego działania obejmujące nie tylko życie społeczne czy media, ale również wewnętrzne doznania i wyobrażenia oraz psychofizyczne przeżycia uczestnika<sup>324</sup>.

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

- wytwarzanie informacji, która ma masowy charakter, masowe zapotrzebowanie oraz masowy sposób wykorzystywania;

---

se, telekomunikacja, informatyka, badania i rozwój oraz zarządzanie), b) gospodarka oparta na wiedzy, c) wysoki poziom solaryzacji, d) rosnące znaczenie specjalistów i naukowców w strukturze zawodowej, e) ogromny rozmiar przepływów informacji, f) postępujący proces decentralizacji państwa, g) renesans społeczności lokalnej”.

<sup>322</sup> Por. Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, *Społeczeństwo Informacyjne w Polsce*, (on-line), <http://kbn.icm.edu.pl/pub/info/dep/spo.html>, [dostęp: 03.04.2016].

<sup>323</sup> Tamże.

<sup>324</sup> Por. M. Miczka-Pajestka, *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, Wydawnictwo ATH, Bielsko-Biała 2005, s. 91.



- przechowywanie informacji – techniczne możliwości nieograniczonego jej gromadzenia;
- przetwarzanie informacji – opracowywanie technologii, jak również standardów umożliwiających m.in. ujednoczony opis oraz jej wymianę;
- przekazywanie informacji bez względu na czas i przestrzeń;
- pobieranie informacji – możliwości jej odbierania przez wszystkich zainteresowanych;
- wykorzystywanie informacji – powszechne, otwarte oraz Nielimitowane z niej korzystanie<sup>325</sup>.

#### 1.4.2. Telematyczność i usieciowienie relacji społecznych

Środowisko funkcjonowania obecnej cywilizacji charakteryzuje nowa technologia cyfrowa z aplikacjami Internetu, wirtualnej rzeczywistości oraz sztucznej inteligencji, wymuszając intensywne zmiany relacji poszczególnych osób i całych społeczeństw. Częste i intensywniejsze przebywanie człowieka w środowisku elektronicznym może także zmieniać lub przekształcać jego właściwy sposób odczuwania<sup>326</sup>. Określeniem tych procesów dotyczących omawianych zależności jest telematyczność, czyli zdolność do odczuwania w cyberprzestrzeni. Trzeba więc dostrzec, że jest niezwykłym zjawiskiem dotyczącym ludzkiego doświadczenia nieposiadającym fizycznego podłoża. Doświadczenie telematyczne można określić jako proces percepcji rzeczywistości elektronicznego *realis*, zawierający jakości częściowo odmienne od ludzkiego poznania w świecie fizycznym<sup>327</sup>. Komentowana już wcześniej Monika Miczka-Pajestka, przeprowadzając analizę społeczeństwa informacyjnego, porusza problem podmiotowości człowieka w nowej rzeczywistości, „(...) której podstawowym czynnikiem jest proces komunikacji. (...) Podmiotowość człowieka w perspektywie ciągłej technicyzacji ulega zatem modyfikacjom i przemianom, nabierając nowych cech”<sup>328</sup>.

Istotnym procesem modyfikacji zachowań komunikacyjnych jest zmiana znaczenia cielesności podmiotu i uobecnienie, tracą one w rzeczywistości komunikacyjnej na znaczeniu, a zastępuje je kategoria teleobecności. Człowiek przed urządzeniem cyfrowym niejako przenika do cyberprzestrzeni, przekształca ją dla siebie, implementuje w elektroniczne *realis*

<sup>325</sup> Por. *Społeczeństwo informacyjne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Społeczenstwo\\_informacyjne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Społeczenstwo_informacyjne.php), [dostęp: 03.04.2016].

<sup>326</sup> Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 156–157.

<sup>327</sup> Zob. D. McQuail, *McQuail's Mass Communication Theory*, London 2000.

<sup>328</sup> M. Miczka-Pajestka, *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, dz. cyt., s. 125.

samego siebie, współtworzy i przeżywa. Świat fizyczny w coraz mniejszym stopniu jest jedynym i koniecznym dla ludzkiego doświadczenia środowiskiem. Można mówić o transpozycjonowaniu doświadczenia ze świata fizycznego do cyberprzestrzeni. „Nowe media, zwłaszcza media telematyczne, oparte na cyfrowej technologii kodowania, przetwarzania i komunikowania informacji, wytwarzają bowiem cybernetyczną przestrzeń komunikowania, która z perspektywy epistemologicznej jest swoistym modelem odwzorowującym realną rzeczywistość, od strony technicznej natomiast można ją uznać za przestrzeń «współdziałania» człowieka i maszyny, za «interfejs człowieka i maszyny»<sup>329</sup>.

Należy zauważyć, że Michał Ostrowicki wyróżnia dwie formy zapośredniczenia: telematyczność powierzchniową i przestrzenną. Telematyczność powierzchniowa wynika z zapośredniczenia w urządzeniu, które zapewnia dość skąpe warunki początkowe. Rozumie przez to urządzenia służące potrzebom komunikacyjnym na zasadzie dwustronnego oddziaływania w fizyczności, gdzie urządzenie służy jako swoisty łącznik pomiędzy człowiekiem a innym urządzeniem lub pomiędzy ludźmi. Telematyczność przestrzenna wynika z zapośredniczenia w urządzeniu, które wytwarza warunki początkowe sprawiające, iż człowiek doświadcza alternatywnej, w stosunku do świata fizycznego, rzeczywistości elektronicznego *realis* immersyjnej sfery przeżywania. Doświadczenie telematyczne charakteryzuje szerokie spektrum oddziaływania w wielowarstwowym wymiarze zmysłowym i duchowym. Urządzenie nie jest jedynie łącznikiem, ale w taki sposób przetwarza informacje, że ma ono dla człowieka znaczenie wykraczające poza aspekt użytkowy<sup>330</sup>.

W opracowaniu Haliny Promieńskiej dotyczącym etyki wobec problematyki współczesnego świata, autorka rysuje interaktywność jako najwyższy stopień, najpełniejszą i najintensywniejszą prezentację możliwości rzeczywistości wirtualnej. Wkroczenie w system na tym stopniu pozwala na dokładniejsze zbadanie samego środowiska cyfrowego, a więc opisanie, poruszanie się w nim, ingerowanie i zmienianie. Zmiana nie dotyczy jedynie przestrzennego przemieszczania się przedmiotów i rzeczy znajdujących się w tym środowisku. Najwyraźniejszą odmiennością interaktywnego stopnia rzeczywistości wirtualnej jest możliwość zmiany parametrów środowiska przez podmiot, a w ten sposób odkrywanie nieznanych powiązań, z których może wyłonić się inna jakość relacji<sup>331</sup>.

---

<sup>329</sup> M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, dz. cyt., s. 151–164.

<sup>330</sup> Por. M. Ostrowicki, *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis*, (online), <http://www.ostrowicki.art.pl/Doswiadczenie%20telematyczne%20w%20rzeszywosci%20%20elektronicznego%20realis.%20Odczwanie.pdf>, [dostęp: 03.04.2016].

<sup>331</sup> Por. I. Simo, *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji*.

Kolejni naukowcy opisują telematyczność jako formę umieszczenia człowieka w cyfrowym świecie transmisji i komunikacji. „Kody komunikowania w coraz większym stopniu opierają się na składniku kodu cyfrowego. (...) Odtąd znaleźliśmy się w «cyberprzestrzeni», która jest ekstensją cyfrowego świata poza komputer, (...) czymś, czego się nie widzi, a jest się przekonany, że istnieje”<sup>332</sup>. Również Grażyna Szumera podkreśla globalną transformację społeczeństwa w wyniku rozwoju cywilizacyjnego skupionego na informatyce i wszelkich formach przekazu informacji. Zaznacza, że obecnie „świat wkroczył w fazę rewolucji informacyjnej nazywanej telematyczną, czyli opartą na sprzężeniu informatyki i telekomunikacji. (...) Dokonuje się na naszych oczach gwałtowna transformacja, która obejmuje wszystkie sfery naszego życia i wymaga adaptacji od ludzi i instytucji społecznych. (...) Telematyka niesie nowe, zdeterminowane przez nią wzory na wszystkie sfery życia społecznego”<sup>333</sup>.

Problematyka związana z tożsamością człowieka wiąże się przede wszystkim ze zjawiskiem technicyzacji życia, które jest konsekwencją stosowania najnowszych osiągnięć techniki w codziennym życiu. Za jedną z głównych cech tego fenomenu uważa się immanentny związek człowieka z techniką<sup>334</sup>. Dlatego też warto przyjrzeć się zagadnieniu podmiotowości człowieka w świecie stechnicyzowanym. W komunikacji opartej na cyberprzestrzeni cała rzeczywistość ludzkiego życia staje się swoistym interfejsem człowieka i komputera<sup>335</sup>. Powszechnie znaną opinię w tej kwestii wyraził znany badacz Marshall McLuhan, który w środkach komunikowania obserwuje podstawową przyczynę przeobrażeń o charakterze społecznym i kulturowym. Rozwój telekomunikacji, a szczególnie cyberprzestrzeni, spowodował, że sprawdziły się jego przewidywania o świecie jako globalnej wiosce. Uważa, że cyberprzestrzeń sprawiła, że „świat się skurczył”, co ma duży wpływ na przeniesienie wielu sytuacji społecznych do jej rzeczywistości<sup>336</sup>. Człowiek bowiem przechodzi od „lekturowego osvajania świata do nawigowania nim, zastępuje transmisję interaktywnością, przekształca percepcję w inkluzję”<sup>337</sup>.

---

*cji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt., s. 109.

<sup>332</sup> K. Krzysztofek, *Społeczeństwo informacyjne i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 49–50.

<sup>333</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 71.

<sup>334</sup> Zob. M. McLuhan, *Zrozumieć media*, dz. cyt., s. 37–50.

<sup>335</sup> Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 170.

<sup>336</sup> Zob. M. McLuhan, *Zrozumieć media*, dz. cyt., s. 37–50.

<sup>337</sup> T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna w perspektywie komunikacyjnej*, [w:] *Problemy społeczeństwa informacyjnego*, dz. cyt., s. 45.

Zjawiska telematyczności doświadczamy np. w przypadku czatów, blogów, rozmów czy wirtualnych spotkań, w których świat jest kreowany w danym momencie, tu i teraz, które są obrazem potrzeb, często nieosiągalnych. W niektórych formach dają one pozory anonimowości, wybór zaś odgrywanych ról może dotyczyć zarówno zawodu, jak i płci czy wykształcenia. Komunikacja w cyberprzestrzeni stwarza fałszywe poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń. Przynosi uludę spełnienia. Weryfikacja jest trudna, ale możliwa, głównie w ramach spójności logicznie formułowanej wypowiedzi, a także na podstawie analizy przechowywanego przez adresata archiwum<sup>338</sup>. Za pomocą cyberprzestrzeni i jej aplikacji oraz wirtualnej rzeczywistości jako formy transparentności tej przestrzeni na język sensorycznie zrozumiały dla człowieka dochodzi do telematycznego spotkania czy wręcz usieciowienia i cyfryzacji relacji społecznych.

Martin Buber w kontekście poszukiwań filozoficznej odpowiedzi na tę ważną relację, jaka dokonuje się współcześnie, często za pomocą technologii cyfrowych zastanawia się aksjologicznie nad samym spotkaniem jako istotnym wydarzeniem, które wyciska piętno na uczestnikach tej formy komunikacji. „Podstawowym faktem ludzkiej egzystencji jest człowiek z człowiekiem. Szczególnie charakterystyczne dla świata jest przede wszystkim to, że coś ma miejsce pomiędzy jedną istotą a drugą, coś, czego nie można znaleźć nigdzie indziej w przyrodzie (...), że jedna istota zwraca się do drugiej jako szczególnie innej (...) i wkracza w sferę, która jest im wspólna, ale sięga poza własną sferę każdego z osobna”<sup>339</sup>. Jeszcze inaczej o spotkaniu pisze Józef Tischner, podnosząc ją do formy transcendentnego wydarzenia. „Spotkać to coś więcej niż mieć świadomość, że inny jest obecny obok mnie lub przy mnie. (...) Spotkanie jest wydarzeniem. Spotkanie pociąga za sobą istotną zmianę w przestrzeni obcowania”<sup>340</sup>.

W cenionej pozycji pt. *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem* Manuel Castells, opisując sposób komunikowania się, wchodzenia w interakcję społeczną za pomocą cyberprzestrzeni podkreśla, że istnieje potrzeba zarówno realnej, jak i wirtualnej relacji spotkania i komunikacji współczesnego człowieka<sup>341</sup>. Rozwija tę myśl Bogdan Zeler i Urszula Żydek-Bednarczuk w artykule pt. *Homo communicans w świecie wirtualnym* „Sposób komunikowania się ludzi w cyberprzestrzeni wpływa na charakter więzi społecznych. Powodem tej zmiany jest przestrzeń wirtualna, specyficzny język, wzajemne zachowania i organizacja sieciowej hierarchii. Ludzie nawiązują kontakty szybciej niż

---

<sup>338</sup> Por. A. Latawiec, *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 53.

<sup>339</sup> M. Buber, *Człowiek z człowiekiem*, przeł. F. Jęcz, „Przystań”, nr 15–16, 1981, s. 87.

<sup>340</sup> J. Tischner, *Filozofia dramatu*, dz. cyt., s. 27.

<sup>341</sup> Zob. M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, REBIS, Poznań 2003.

w «realu», opowiadają o sobie rzeczy zarówno prawdziwe, jak i zmyślane. Więzy zawiązują się, trwają, rozwijają się i zanikają. Ta dynamika powoduje, że globalna sieć sprzyja intensyfikacji kontaktów, zwłaszcza lokalnych, ale raczej istotne jest poczucie związania. Kontakty internetowe stanowią uzupełnienie kontaktów realnych, a nie są ich substytutem czy alternatywnym rozwiązaniem. Ludzie odczuwają potrzebę podwójnej wspólnotowości: wirtualnej i realnej<sup>342</sup>.

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

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

Każdy uczestnik cyfrowej przestrzeni w jakimś stopniu korzysta z tych trzech rodzajów komunikowania się, jednak komunikacja w cyberprzestrzeni różni się od porozumiewania się w świecie realnym<sup>343</sup>. Warto też zwrócić uwagę na rozbitcie więzi, które zazwyczaj do tej pory łączyły się z określonym miejscem i środowiskiem, brakiem anonimowości i pełną odpowiedzialnością wobec poznanych osób. „Innym symptomem zachodzących obecnie przemian społecznych i kulturowych jest «decentralizacja więzi», która przejawia się m.in. tym, że więzi te przybierają charakter sieciowy. Tworzą się nowe więzi oparte nie na pokrewieństwie czy sąsiedztwie, ale na wspólnocie zainteresowań. Prowadzi to do powstania «wirtualnej towarzyskości» zamiast bezpośrednich kontaktów<sup>344</sup>.

### 1.4.3. Cyberstrukturalizacja życia społecznego

W dziele poświęconym Marshallowi McLuhanowi, wybitnemu myślicielowi epoki powstawania i kształtowania się społeczeństwa cyfrowego, Kazimierz Krzysztofek pisze o fazach zmian społecznych wywołanych pojawieniem się elektryczności i jej oddziaływaniu w pojęciu globalnym. Jej szybki rozwój umieścił społeczeństwo w pojęciu „McLuhanowskiej globalnej wioski”, wprowadzając także terminologię społeczeństwa

<sup>342</sup> B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 88.

<sup>343</sup> Por. tamże, s. 86.

<sup>344</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 78.

informacyjnego i postindustrialnego. „Dokonuje się także wielka zmiana kulturowa i instytucjonalna: kończy żywot wielu instytucji z poprzedniej epoki, inne ulegają transformacji. Powstają nowe, «urodzone w wirtualu», *Webnative*, pojawia się coraz więcej dóbr i usług, które mają postać wyłącznie cyfrową”<sup>345</sup>.

Obecnie szybki rozwój technologii cyfrowych jako bardziej zaawansowanych i pozwalających na dużo szerszy zakres możliwości posługiwania się nimi spowodował, że człowiek wobec takiego modelu rozwiązań stanął przed pojęciem cyberstrukturalizacji społecznej oraz pytaniami o zakres zanurzenia się w tak wykreowanym sztucznym świecie. W układzie nowych relacji społecznych powstałych w wyniku cyfryzacji i wirtualizacji życia, człowiek poszukuje odpowiedzi na nurtujące go pytania zarówno o kierunki rozwoju technologii, jak i relacji do niej i w niej współczesnego pokolenia. Przy badaniach społeczeństwa wchłanianego w struktury i rzeczywistość cyberprzestrzeni zachodzi konieczność rozpatrywania zjawisk, takich jak hiperspołeczeństwo, o którym mówi w swym wywodzie Kazimierz Krzysztofek. Hiperspołeczeństwo jest „efektem pomnożenia innowacyjności przez wzmoczoną aktywność, szybkość komunikacji, intertekstualność, masowość interakcji i potężowy rozkład zmediatyzowanych relacji społecznych. (...) Jest to system totalizujący egzystencję człowieka w jego całym niemal cyklu życiowym; system najbardziej produktywny w dziejach, którego wiodącą zasadą jest intensywna eksploatacja wszelkich zasobów: fizycznych, ludzkich, kulturowych i innych”<sup>346</sup>.

Przeobrażenia hiperspołeczne dokonały się przede wszystkim w dziedzinie komunikacji, w jej rodzajach szybkości i wielości przesyłanych informacji. Niepokój psychologów i etyków badających współczesne pokolenie budzi także wielość kreowanych wirtualnie tożsamości, pozorna anonimowość, brak odpowiedzialności za treści umieszczane i używane w cyberprzestrzeni. Zmieniają się również sposoby i cechy porozumiewania się w przestrzeni cyfrowej. Obserwuje się „niestabilność tożsamości, anonimowość, zrównanie statusu użytkowników, pokonanie ograniczeń przestrzennych, rozciąganie i zagęszczanie czasu, zwiększona dostępność kontaktów, możliwość permanentnego zapisu interakcji, inne stany świadomości przypominające «cyfrowe delirium»”<sup>347</sup>.

Taki stan korelacji z technologią kreuje wiele nowych sytuacji społecznych związanych z obecnością tych systemów cyfrowych w środowisku komunikacji. Zmieniają się też funkcje i zakres przekazu, szczególnie bio-

---

<sup>345</sup> K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 30.

<sup>346</sup> Tamże, s. 27–28.

<sup>347</sup> B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 88.

rać pod uwagę relacje, w których człowiek staje się interfejsem. „To przejście z komunikacji typu *«face-to-face»* na *«interfejs – interfejs»* musi spowodować zmiany w porozumiewaniu się ludzi. Z jednej strony zmieniają się kontakty między ludźmi, z drugiej – człowiek komunikuje się nie tylko z drugim człowiekiem, ale i ze środowiskiem, które go otacza. Proces komunikacji w świecie wirtualnym jest zaprogramowany. Obok nadawców obecny jest komputer ze swoim programem i środowiskiem”<sup>348</sup>.

Komunikowanie niewerbalne jest analogowe, gdyż sygnały niewerbalne wypływają analogicznie z treści komunikatu mówionego, a zatem ciało odzwierciedla stan umysłu. Natomiast komunikowanie werbalne jest digitalne (forma i treść nie są ze sobą powiązane)<sup>349</sup>. Zatem w społeczeństwie cybernetycznym pojawia się środowisko cyfrowe, wirtualne jako wynik pośredniczenia technologii z człowiekiem – forma interfejsu naturalnych możliwości uzewnętrzniania się człowieka z całkowicie sztucznymi formami komunikacji rozumianymi przez maszynę. Komunikacja w cyberprzestrzeni różni się od porozumiewania się w świecie realnym. Atrybutami komunikacji w cyberprzestrzeni są:

- brak ograniczeń przestrzennych – ograniczeniem może być jedynie bariera językowa i dostęp technologiczny;
- asynchroniczność i synchroniczność uczestnictwa w cyberprzestrzeni – nowoczesne technologie dają możliwości komunikowania się w czasie rzeczywistym; poza tym użytkownicy organizują się w grupy, tworząc własne kodeksy interakcji, komunikacja asynchroniczna polega na tym, że użytkownicy komunikują się za pomocą narzędzi programowych i aplikacji, które umożliwiają późniejsze odbieranie wiadomości;
- brak cielesności – użytkownicy cyberprzestrzeni w komunikacji posługują się tekstem, obrazem, dźwiękiem, natomiast brakuje fizycznej obecności, gestów, mimiki;
- anonimowość – człowiek w sieci jest pozornie anonimowy, często wykorzystuje brak bezpośredniej interakcji, a zastąpienie jej interaktywnością umożliwia fałszowanie danych, kreowanie pozornych tożsamości;
- możliwość zmiany tożsamości – cecha ta, ściśle łączy się z anonimowością; tożsamość użytkownika wiąże się ze świadomością odróżniania się od innych oraz pozostawania w sposób poznawalny dla otoczenia tą samą osobą mimo upływu czasu i zmienności sytuacji; trzy cechy,

<sup>348</sup> Tamże, s. 85.

<sup>349</sup> Por. A. Małachowski, *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, M. Wawrzak-Chodaczek (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2009, s. 22.

które charakteryzują mocną tożsamość to; indywidualność, ciągłość i ukonstytuowanie<sup>350</sup>.

Cyberprzestrzeń już teraz staje się jednym z podstawowych narzędzi komunikacji międzyludzkiej, a o obecność w sieci zabiegają właściwie wszystkie grupy społeczne. Społeczność cyfrowa staje się nie tylko coraz liczniejsza, ale także coraz bardziej zaawansowana technicznie, a nieograniczony dostęp do środków masowego przekazu, a zwłaszcza do zasobów informacyjnych sprawił, że członkowie tej społeczności są bardziej świadomi świata, w którym żyją i jego problemów<sup>351</sup>.

W literaturze przedmiotu znajdujemy uzasadnienie takich badaczy, jak Steve Gerali, który uważa, że „pokolenie Sieci”, jest dużo bardziej spragnione relacji interpersonalnych niż pokolenia poprzednie. Natomiast według Steva Gerialiego współcześni młodzi ludzie chcą intymności i bezpieczeństwa w związkach z innymi. Odczuwają dyskomfort i swego rodzaju tęsknotę w sytuacjach, gdy nie mogą przez dłuższy czas korzystać z cyberprzestrzeni. Żyją pośród dwóch światów, niejednokrotnie ten drugi – wirtualny, tzw. cyberprzestrzeń, jest przez nich postrzegany jako bardziej wartościowy, lepszy. Mogą sobie wybrać do jakiej internetowej społeczności chcą należeć. W sieci istnieją tysiące wspólnot połączonych poglądami, zainteresowaniami, stosunkiem do sztuki i ideologii. Równocześnie można być członkiem wielu różnych grup. Przedstawiciele „pokolenia Sieci” bardziej identyfikują się z przyjaciółmi z cyberspołeczności niż z podwórka czy szkoły. W sieci łatwiej jest im odgrywać wymarzone role społeczne. Używają swoistego języka, którego charakterystycznymi elementami są akronimy, a przede wszystkim emotikony, które w cyberprzestrzeni stanowią swoisty substytut komunikacji niewerbalnej, a ich znaczenie bywa zmienne i zależne od kontekstu<sup>352</sup>.

Wyniki uzyskane przez japońskich psychologów sygnalizują także możliwość wystąpienia „społecznego błędnego koła”: im ktoś ma więcej przyjaciół *online* tym mniej utrzymuje bezpośrednich relacji *offline* – w konsekwencji nadal coraz intensywniej rozwija swoje towarzystwo sieciowe. Do podobnych wniosków doszła znana socjolog Sherry Turkle,

---

<sup>350</sup> Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 86–87.

<sup>351</sup> Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 156.

<sup>352</sup> Por. tamże, s. 157–158. „Internetowe akronimy są to zestawienia literowe będące skrótami anglojęzycznych potocznych i utartych wyrażeń często używanych w slangu komputerowym, emotikony zaś, nazywane również „śmieszkami” (ang. *smileys*) lub „buźkami” (ang. *trailersi*), są to znaki ułożone z liter oraz innych znaków (np. kropka, przecinek, dwukropka, nawias), służące do wyrażania nastrojów, uczuć i emocji w zwykłych dokumentach tekstowych. Oba elementy funkcjonują również w języku używanym w komunikacji poprzez SMS-y”.



która w książce pt. *Life on the Screen* dowodziła, że rozwój Internetu doprowadzić może do społecznego autyzmu internautów przedkładających uroki życia we wspólnotach cyfrowych nad trudy realnego życia i do rozwoju negatywnych zjawisk społecznych, jak nadmierny indywidualizm i rozkład kapitału społecznego<sup>353</sup>.

Uwzględniając powyższe czynniki wpływające na cyberstrukturalizację życia współczesnego pokolenia, należy zauważyć, że coraz bardziej zanurza się ono w cyberprzestrzeni jako nowym środowisku przebywania i funkcjonowania. Pojawiają się przy tym problemy dotyczące tożsamości człowieka, a nawet całych społeczności, jak narody czy wspólnoty wyznaniowe. Wiele sfer życia przenosi się do cyberprzestrzeni ze skutkami także w świecie realnym. Z kolei odwrotnie, świat wirtualny dostarcza rozwiązań przenoszonych na realne aspekty naszego życia. Pośród wielu badań prowadzonych dzisiaj z uwzględnieniem uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni daje się zauważyć, że cyfrowa strukturalizacja społeczeństwa jest nieunikniona i jest w fazie daleko zawansowanej, dotyczącej ponad połowy ludzkości<sup>354</sup>.

#### 1.4.4. Cyberedukacja

Jednym z obszarów uczestnictwa człowieka, w których Internet okazuje się bardzo przydatny, jest szkoła. Pełna realizacja zadań płynących z teorii kształcenia wielostronnego oraz wypełnianie przez szkoły swych funkcji wymaga doskonałych mechanizmów komunikacji pomiędzy wszystkimi podmiotami bezpośrednio i pośrednio zaangażowanymi w życie szkoły. Pisze o tym Janusz Gajda: „Edukacja dzięki Internetowi uzyskała nowy wymiar. Na niebywałą dotąd skalę został umożliwiony dostęp do nieprzebranych zasobów informacji, a także do narzędzi ułatwiających poszukiwanie określonych danych”<sup>355</sup>. Francis Fukuyama natomiast zaznacza, u podstaw współczesnych zmian dających możliwość rozwoju człowieka – także w sferze jego edukacji – leży właśnie globalizacja dokonująca się za pomocą nowoczesnych technologii<sup>356</sup>. Oznacza to, że globalizacja w pojęciu technologicznym sprzyja rozwojowi i edukacji każdego człowieka. Zatem komunikacja cyfrowa wspomagana przez multimedia stanowi

<sup>353</sup> Por. tamże, s. 159.

<sup>354</sup> Zob. Główny Urząd Statystyczny, *Społeczeństwo informacyjne w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011–2015*, (online), <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoeczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z-lat-2011-2015>, [dostęp: 15.12.2016].

<sup>355</sup> J. Gajda, *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2010, s. 142.

<sup>356</sup> Zob. F. Fukuyama, *Koniec historii – 10 lat później*, przeł. Ł. Sommer, „Gazeta Wyborcza”, nr 141, 1999.

istotny element kształtowania się świadomości człowieka także w sferze umiejętności korzystania z samych środków technologicznych. Obok oczywistych negatywów płynących z nieograniczonej dostępności treści w mediach, dobre używanie tychże środków niesie wiele korzyści dla szeroko rozumianej edukacji i nauki<sup>357</sup>.

Człowiek w dobie nowych technologii musi odnaleźć właściwą drogę i zrozumieć współczesny świat w kontekście zanurzenia w cyberprzestrzeni<sup>358</sup>. W pojęciu dostępności potrzebnych informacji człowiek uczestniczy w rewolucji edukacyjno-kulturowej porównywalnej z wynalezieniem druku i upowszechnieniem słowa pisanego. Technologia informacyjna zastosowana w edukacji dotyczy obszaru ze strony narzędzi, czyli strony technicznej, natomiast metodyka kształcenia musi objąć przygotowanie do zastosowania nowoczesnych technologii w nauczaniu<sup>359</sup>.

W przestrzeni medialnej opartej na nowoczesnych technologiach komunikacji pojawia się także konieczność cyberedukacji, poznawanie pedagogiczne nowego środowiska działalności człowieka. Potrzebne jest kształtowanie umiejętności korzystania ze środków technologicznych, wychowanie do posługiwania się treściami w nich zawartymi oraz zastosowanie zdobytej wiedzy w tychże środkach. W celu efektywnego prowadzenia cyberedukacji, zarezerwowanej dotychczas dla specjalistów informatyki, elektroniki, programistów, grafików komputerowych i pedagogów, konieczne jest specjalistyczne przygotowanie współczesnych pedagogów w zakresie tych dziedzin<sup>360</sup>.

Cyberedukacja zakłada przepracowanie dotychczasowych programów nauczania z uwzględnieniem nowoczesnych technologii zarówno ich praktycznego wykorzystania, jak i teoretycznej wiedzy potrzebnej uczniowi do prawidłowego i celowego korzystania z możliwości edukacyjnych cyberprzestrzeni<sup>361</sup>. W cyberedukacji mieści się tzw. e-edukacja<sup>362</sup> rozu-

---

<sup>357</sup> Zob. J. Bednarek, *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006, s. 352. „(...) określenie zestawu pomocy domowych obejmujących rozmaite materiały: teksty, filmy, nagrania magnetofonowe itp. Obecnie przez system rozumie się dowolny system teleinformatyczny zdolny do przetwarzania, archiwizacji i dystrybucji danych w postaci dźwięku, ruchomych obrazów, fotografii, grafiki komputerowej i tekstów”.

<sup>358</sup> Por. T. Goban-Klas, *Telekomunikacja i nowe media*, [w:] *Problemy społeczeństwa informacyjnego. Elementy analizy, ewaluacji i prognozy*, dz. cyt., s. 138.

<sup>359</sup> Por. B. Siemieniecki, *Edukacja humanistyczna i komputery*, [w:] *Edukacja medialna*, J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta, Impuls, Toruń 2004, s. 150.

<sup>360</sup> Por. W. Gogołek, *Z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych*, [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, M. Banaś (red.), Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Kraków 2005, s. 63.

<sup>361</sup> Zob. B. Jaworska, *Kształtowanie przyszłych edukatorów medialnych*, [w:] *Definiowanie McLuhana, media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006, s. 399–404.

<sup>362</sup> Zob. J. Bednarek, *Media w nauczaniu*, Mikom, Warszawa 2002.

miana według Tomasza Gobana-Klasa jako zdalna edukacja (ang. *distance education*), w ramach której mieści się zarówno zdalne uczenie się (ang. *distance learning*), jak i zdalne nauczanie (ang. *distance teaching*). Nauczanie i uczenie się na odległość to edukacja odbywająca się za pomocą nowoczesnych środków technologicznych<sup>363</sup>. Edukacja na odległość<sup>364</sup> przebiega często w przestrzeni wirtualnej.

Zdaniem pedagogów zaangażowanie w przedsięwzięcia z nią związane jest alternatywnym rozwiązaniem wobec edukacji tradycyjnej i być może w przyszłości dojdzie do połączenia obu form w jednolity system edukacyjny, który będzie nakierowany na kształtowanie samodzielności i niezależności uczniów<sup>365</sup>. „Komputer i Internet dają duże możliwości szczególnie w edukacji. Pozwala szybciej przyswoić i uporządkować materiał, uatrakcyjnią go. Na rynku można znaleźć wiele programów edukacyjnych, które już najmłodszym pomagają zrozumieć świat, nauczyć się pisać, czytać, liczyć itp.”<sup>366</sup>.

Nowe propozycje edukacji polegają na takim wzbogaceniu ucznia w nową wiedzę, aby mógł się nią posługiwać w toku samodzielnego rozwiązywania problemów<sup>367</sup>. Media cyfrowe odgrywają w tym procesie znaczącą rolę. Przy wykorzystaniu cyberprzestrzeni uczący się zyskują nie tylko dostęp do informacji, ale również możliwość wykonywania ćwiczeń i zadań oraz uzyskiwania konsultacji. Cyberedukacja pozwala realizować fundamentalną dla społeczeństwa informacyjnego zasadę edukacji permanentnej<sup>368</sup>, powiązanej nierozzerwalnie z samokształceniem. W procesie kształcenia multimedialne środki dydaktyczne pełnią wiele funkcji: wspomagają czynności nauczyciela i uczniów, uatrakcyjniąją zajęcia, stanowią dla uczniów źródło inspiracji, aktywizują i mobilizują do samodzielnego uczenia się. Dzięki propozycjom aplikacji cyberprzestrzeni nauczanie werbalne wzbogaca się wizualizacją – multisensorycznym poznawaniem świata<sup>369</sup>. Badania wykazują, że równoległe oddziaływanie na wiele zmy-

<sup>363</sup> Por. T. Goban-Klasa, *E-edukacja w e-szkole*, (online), [www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref\\_TGK.html](http://www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref_TGK.html), [dostęp: 06.04.2016].

<sup>364</sup> Zob. J. Górnikiiewicz, *Studia na odległość w USA i w Polsce na przełomie XX i XXI wieku*, Trans Humana, Białystok 2004.

<sup>365</sup> Por. S. Konstańczak, *Studia na odległość. Podmiotowość studenta w świetle teorii transakcyjnego dystansu Michaela G. Moore'a*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 175.

<sup>366</sup> M. Zagrebska, *Wirtualna rzeczywistość, czyli życie w „nie-bycie”*, (online), [www.edukacja.edux.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php](http://www.edukacja.edux.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php), [dostęp: 08.04.2016].

<sup>367</sup> Por. W. Okoń, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1987, s. 321.

<sup>368</sup> Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialna*, dz. cyt., s. 24.

<sup>369</sup> Por. E. Baron-Polańczyk, *Multimedialne materiały dydaktyczne do zajęć techniczno-informatycznych w szkole podstawowej i gimnazjum w diagnozie edukacyjnej*, [w:] *Diagnoza*

słów pozwala na szybkie i efektywne przyswajanie wiedzy. Jeden obraz zastępuje 1000 słów, a jedna animacja – 1000 obrazów<sup>370</sup>.

W systemach cyberedukacji zauważalny jest brak pełnej możliwości wychowania człowieka, nie tylko do umiejętnego poruszania się w cyberprzestrzeni, ale przede wszystkim do pełnego poznania wartości. W odróżnieniu do tradycyjnych form kształcenia, które pozwalają sądzić, że człowiek zostanie całościowo wychowany i ukształtowany do samodzielnego i odpowiedzialnego życia, wdrażane<sup>371</sup> systemy cyberedukacji nie dają takiej gwarancji. W propozycjach edukacyjnych nauczycieli wielokrotnie wskazuje się na aktualne potrzeby ucznia. Aby sprostać edukacji w dobie cyberprzestrzeni, szkoły muszą znajdować się wewnątrz tego, co uznajemy obecnie za społeczeństwo postindustrialne, a nie być szkołami uczącymi o nim<sup>372</sup>.

Spółeczeństwo informacyjne korzysta z nowoczesnych środków technologii informacyjnej. Zarówno poza szkołą, jak i w niej jesteśmy świadkami nieustannej, gwałtownej ekspansji cyfrowych mediów. Ta informacyjna i komunikacyjna przestrzeń daje uczniom więcej możliwości uczenia się poprzez wirtualną rzeczywistość i interaktywne technologie<sup>373</sup>. Dzięki mediom cyfrowym tworzy się globalne społeczeństwo informacyjne, w którym od człowieka oczekuje się umiejętności poszukiwania, selekcjonowania, przetwarzania i udostępniania informacji<sup>374</sup>. Rozwój technologii i wynikające z tego tytułu zmiany w ponowoczesnym świecie znacząco wpływają na kształt edukacji. Alfabetyzacja cyfrowa staje się dziś podstawową umiejętnością w życiu każdego z nas<sup>375</sup>.

#### 1.4.5. Cyberkultura

Badania nowej rzeczywistości cyberprzestrzeni nie mogą pominąć nowej jakości kulturowej z nią związanej, tzw. cyberkultury<sup>376</sup>, będącej korela-

*i ewaluacja pedagogiczno-psychologiczna – stan i perspektywy badań*, K. Wenta, E. Perzycka (red.), Agencja Wydawnicza „KWADRA”, Szczecin 2004, s. 252.

<sup>370</sup> Por. S. Tauro, *Edu ROM – cyberedukacja*, (online), <http://www.pcworld.pl/artyku-ly/6809/eduROM.cyberedukacja.html>, [dostęp: 08.04.2016].

<sup>371</sup> Zob. M. Wolska-Długosz, *Internet – przyszłość komunikacyjna*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 166–170.

<sup>372</sup> Por. C. Day, *Rozwój zawodowy nauczyciela*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008, s. 280.

<sup>373</sup> Por. tamże, s. 276.

<sup>374</sup> Por. J. Gajda, *Media w edukacji*, dz. cyt., s. 66.

<sup>375</sup> Por. K. Nowak, *Media cyfrowe w praktyce pedagogicznej nauczyciela*, (online), [http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod\\_resource/content/0/Media\\_cyfrowe\\_w\\_praktyce\\_pedagogicznej\\_nauczyciela.pdf](http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod_resource/content/0/Media_cyfrowe_w_praktyce_pedagogicznej_nauczyciela.pdf), [dostęp: 12.04.2016].

<sup>376</sup> Powtórzenie terminów „cyberkultura” w strukturze niniejszej monografii to zabieg

tem lub tworem aktywnej i celowej działalności człowieka, wykorzystującej technologie nowych mediów i ich możliwości translokacji, interakcji i tworzenia rzeczywistości wirtualnych. Analizując to złożone zjawisko, zauważamy, że to właśnie cyberkultura stanowi często przestrzeń kulturowo-artystycznej gry tożsamością człowieka. Cyberkultura wyrasta jako swoistego rodzaju przedłużenie z technologicznego kompleksu medialno-elektroniczno-komunikacyjnego – głównego źródła współczesnej cywilizacji, a odnajduje swój wyraz, między innymi, w powstających licznych dziełach medialnych i multimedialnych. Dzieła te coraz częściej są lokowane w cyberprzestrzeni i prezentowane wirtualnie, to pojęcie określa wirtualną przestrzeń pamięci komputerowej, przestrzeń sieci, globalnej telekomunikacji i mediów cyfrowych<sup>377</sup>.

Podjęto wiele prób określenia cyberkultury. Dotykają one w różnym stopniu problematyki tożsamości człowieka, ukazując możliwości techniczne wpływania nie tylko na przeżycia estetyczne, ale także na świadomość i samoświadomość człowieka<sup>378</sup>. W tak rozumianej cyberkulturze ujawniają się również cechy współczesnych mediów: interaktywność, multimedialność, interkonektywność, niejednorodność, globalizacja czy konwergencja<sup>379</sup>. Nowe media, umożliwiając interaktywność komunikacji, nie tylko zacierają granice między twórcą a odbiorcą, ale modyfikują, czasem tylko pozornie, pojęcie tożsamości człowieka. Współczesne technologie elektroniczne przebudowały uniwersalną prawidłowość ludzkiej kultury oraz komunikacji. Doszło do zatarcia dychotomicznego podziału na sferę związaną z potrzebami wyższymi oraz sferę codzienną, bytową, powszednią – powoduje to utrwalenie się tzw. kultury środka<sup>380</sup>.

Do składowych początków cyberkultury należy nurt kulturowy zwany cyberpunk, powstały w latach osiemdziesiątych dwudziestego wieku. Na początku stanowił tylko literacką odpowiedź na procesy mediatyzacji,

---

konieczny dla całości modelowania interdyscyplinarnego cyberprzestrzeni i wiąże się z potrzebą opisu najpierw tego terminu jako subdyscypliny badawczej współczesnej kultury. Z kolei dla zrozumienia i odzwierciedlenia współczesnego pokolenia w cyberprzestrzeni ten podrozdział obejmuje konteksty i aspekty społeczne cyberkultury. Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie kontynuacji myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.

<sup>377</sup> Por. R. Kluszczyński, *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, dz. cyt., s. 80.

<sup>378</sup> Por. Z. Korsak, *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 150.

<sup>379</sup> Zob. E. Laszlo, *Evolution in an Interconnected Universe. New Conception Matter, Life and Mind*, Working paper, Prague 1996.

<sup>380</sup> Zob. S. Gajda, *Sytuacja językowa w Polsce na przełomie wieków XX na XXI*, [w:] *Współczesna polska i słowiańska sytuacja językowa*, S. Gajda, A. V. Mucha (red.), Krakowskie Towarzystwo Popularyzowania Wiedzy o Komunikacji Językowej „Tertium”, Opole 2003, s. 24.

globalizacji i technologizacji życia<sup>381</sup>. Cyberpunk dość szybko przestał istnieć jako gatunek i współcześnie jest odczytywany jako teoria społeczna bądź kulturowa podejmująca kwestie skutków rozwoju nowych technologii i relacji ludzi do nich<sup>382</sup>. „Zetknięcie człowieka z rzeczywistością wirtualną wywołuje określone zmiany. Dają się one uogólnić poprzez odwołania do literatury cyberpunkowej, potraktowanej jako zbiór metafor dotyczących związków zachodzących pomiędzy człowiekiem, komputerem i cyberprzestrzenią<sup>383</sup>. Nowoczesne technologie tworzą nową rzeczywistość, a zatem i nowy rodzaj kultury”<sup>384</sup>.

Całość funkcjonowania człowieka na pograniczu cyberprzestrzeni i świata rzeczywistego przenika się, tworząc w czasie nowe formy szeroko pojętej kultury<sup>385</sup>. Współcześnie we wszelkich praktykach związanych z cyberprzestrzenią jako miejscem tworzenia i obróbki informacji spotykamy się z efektem kulturotwórczym, czyli tworzeniem tzw. cyberkultury. Wielokrotnie dochodzi do zakłócenia procesu przekazywania prawdziwej informacji na rzecz informacji wykreowanej cyfrowo i dalekiej od faktycznej. Zdarza się, że coraz częściej dopuszcza się do głosu rzeczywistość wykreowaną wyłącznie przez sam fakt, jakim jest infrastruktura cyfrowa z wirtualną rzeczywistością jako formą jej prezentacji. Konstruowane są światy autonomiczne, oboczne, równoległe<sup>386</sup>. Poprzez cyberkulturę następuje też proces ustanawiania „nowego człowieka, który jest pasywnym przedmiotem oddziaływania kultury mediów, socjalizowany przez audiowizualne przekązniki – zapomina o własnej tożsamości, pozwala ją w sobie «rozmyć» i «rozproszyć» – *teleanthropuseum, medianthropuseum* – człowiek neuronalny”<sup>387</sup>.

W nowoczesnej kulturze powstaje nowa jakość – kreowana i wyrażana przez mass media, multimedia, aplikacje cyberprzestrzeni – kultura masowa, popularna, z odpowiadającym jej językiem, w którym wyraźnie

<sup>381</sup> Zob. S. Brown, *Before the Lights Came On: Observations of a Synergy*, [w:] *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, L. McCaffery (red.), Duke University Press, London 1991, s. 173–177.

<sup>382</sup> Zob. J. Steffensen, *Doing It Digitally*, [w:] *Reload, rethinking women cyberculture*, M. Flanagan, A. Booth, Cambridge 2002, s. 213–215.

<sup>383</sup> Zob. D. De Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, dz. cyt.

<sup>384</sup> J. Nowak, *Wszyscy jesteśmy cyberpunkami. Człowiek w sieci – literackie prognozy a rzeczywistość*, [w:] *Definiowanie McLuhana: media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAf, Olsztyn 2006, s. 207.

<sup>385</sup> Zob. J. Fisher, *Postmodernistyczny raj. Dante, cyberpunk i technozofia cyberprzestrzeni*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, A. Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2001, s. 233–235.

<sup>386</sup> Por. K. Olbrycht, *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 1999, s. 280.

<sup>387</sup> Tamże, s. 281.

zaznacza się pauperyzacja, homogenizacja, standaryzacja przekazów i ich treści<sup>388</sup>. Komunikacja w cyberprzestrzeni uwypukla cechy języka i kultury medialnej, także ze względu na swą ekspansywność i rolę technologii definiującej – decyduje o treści i formie kultury współczesnej, nazywanej kulturą przekaźników, kulturą audiowizualną, infoludyczną, zorientowaną na wartości konsumpcyjne<sup>389</sup>.

Człowiek jako istota rozumna i wolna jest aktywnym podmiotem wartościującym i kreującym wartości, dlatego tworzy bogactwo kultury zewnętrznej i wewnętrznej<sup>390</sup>. „A ponieważ kulturą jest to wszystko, czego człowiek nie otrzymał w formie gotowej od natury, ale co stworzył własnym wysiłkiem, mamy prawo uznać, że Internet, który jest dziełem myśli i pracy człowieka, jest elementem szeroko rozumianej kultury. Na dodatek, jako środek komunikacji jest elementem kulturotwórczym, służy, bowiem przekazywaniu różnorodnych wartości (i antywartości) – zaktualizowanych twórczych idei człowieka i decyzji jego woli – wywierających większy lub mniejszy wpływ na odbiorców”<sup>391</sup>. Abraham Moles, charakteryzując strukturę społeczeństwa poddanego oddziaływaniom mediów masowych, pokazuje jej podstawowe cechy, zwracając szczególnie uwagę na jej mozaikowość<sup>392</sup>. Tradycyjna kultura, którą przeciwstawia kulturze masowej, jest zdaniem badacza systematyczna, integralna i harmonijna. Kultura masowa zaś jest mozaikowa, przypadkowa, nieuporządkowana, brakuje jej systematyzacji<sup>393</sup>.

Cyberprzestrzeń i nowe media dostarczają uczestnikowi fragmentaryczny, częściowo przypadkowy obraz rzeczywistości, który staje się dla odbiorcy substytutem całości, gdyż stanowi dla niego wszystko, co z przekazywanej cyfrowej rzeczywistości do niego dociera. Świat, który udostępnia człowiekowi cyberprzestrzeń jest mu dany tylko na płaszczyźnie informacji dostępnych poprzez różne kody przekazu: dźwięk, obraz, sensoryczność. Człowiek uczestniczy w cyfrowej przestrzeni informacji jako uczestnik wielkiego mozaikowego spektaklu aktualnych spraw czy zdarzeń

---

<sup>388</sup> Zob. R. Bizior-Ociepa, *Język – narzędzie komunikacji i wyraz kultury świata mediów*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, M. Sokołowski (red.), Kastalia, Olsztyn 2003, s. 548–554.

<sup>389</sup> Por. S. Gajda, *Media – stylowy tygiel współczesnej polszczyzny*, [w:] *Język w mediach masowych*, J. Bralczyk, K. Mosiołek-Kłosińska (red.), Rada Języka Polskiego, Warszawa 2000, s. 19 i n.

<sup>390</sup> Zob. S. Kowalczyk, *Filozofia kultury. Próba personalistycznego ujęcia problematyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1996, s. 89.

<sup>391</sup> B. Kocańda, *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, dz. cyt.

<sup>392</sup> Por. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmacyjny filozofii mediów*, dz. cyt., s. 148–149.

<sup>393</sup> Por. S. Żółkiewski, *Ukryte założenia i jawne interpretacje kultury masowej*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 609.

dostarczanych fragmentarycznie przez wirtualną rzeczywistość<sup>394</sup>. Wirtualne rozszerzenie horyzontu postrzegania świata poza granice przestrzenne uwarunkowań odbiorcy nie implikuje dla odbiorcy ani obecności całego świata w jego władzach poznawczych, ani tym bardziej uczestniczenia we wszystkim, co się na całym świecie dzieje<sup>395</sup>.

Kulturę w dobie współczesnej globalizacji teleinformatycznej i usieciowienia społeczeństwa charakteryzuje pewien rodzaj chaosu, ciągłej entropii, następuje rozbijanie tradycyjnych form – zjawiska te znajdują oparcie w ponowoczesnych dążeniach człowieka<sup>396</sup>. Ryszard Kapuściński, jako wprawny obserwator wielu kultur, przedstawia analizę współczesnej mu rzeczywistości kultury powstałej pod wpływem mediów. Reportażysta podkreśla postępujące zanurzanie się współczesnego człowieka w nowoczesne technologie, które z założenia powodują, że przenosi on swoją kulturę do świata wirtualnego, odrealnionego.: „Obok znanego nam wymiaru rzeczywistości zaczyna powstawać drugi. Paradoks współczesnej kultury polega na tym, że ponieważ historię najczęściej widzimy na ekranie, a nie obserwujemy jej w rzeczywistości, w jej realnym osadzeniu, to zaczynamy postrzegać ją jako fikcyjną. (...) Fikcja stanie się tym, co będziemy dostawać coraz częściej (...). To media są rzeczywistością<sup>397</sup>. Cyberkultura wpływa współcześnie z nowej przestrzeni zanurzenia i funkcjonowania człowieka, jak cyberprzestrzeń czy media masowe, przyjmuje zatem nowe wzorce i buduje nowe formy wyrazu<sup>398</sup>.

---

<sup>394</sup> Por. J. Lalewicz, *Telewizja i kształt potocznego świata*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 271–272.

<sup>395</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 187.

<sup>396</sup> Por. T. Miczka, *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, M. Grochowski (red.), Energia, Warszawa 1997, s. 18–39.

<sup>397</sup> R. Kapuściński, *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny”, nr 7, 1995.

<sup>398</sup> Zob. P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.



## Rozdział 2

### Podstawy i struktura personalistycznego modelowania etycznego

Piotr Duchliński stwierdza, że współcześnie najlepszą i niezbywalną propozycją normatywności etycznej jest wykładana przez personalistów filozofia, w której osoba jest stałą wartością i zarazem celem działań etycznych. „Pośród różnych teorii etycznych, ważne miejsce zajmuje personalizm jako postawa filozoficzna, której główną przesłanką jest refleksja nad aksjologią osoby. I ten właśnie argument dotyczący pojęcia osoby jako jasnego i zarazem bardzo konkretnego celu rozważań personalistycznych decyduje o tym, iż postawa ta różni się od wielu innych, pod tym względem mniej precyzyjnych nurtów etycznych. Osoba w ramach personalizmu jest stałą wartością, do której dążą wszelkie formy relacji, a których to relacji jest jednocześnie miarą, co w efekcie daje nam klarowną aksjologię”<sup>399</sup>.

Model etyczny – opisany w pierwszej części monografii – cyberprzestrzeni zostanie oparty na etyce integralnej Karola Wojtyły, która czerpie z bogactwa filozofii, z koncepcji etycznych i antropologicznych, począwszy od fenomenologii, egzystencjalizmu, filozofii chrześcijańskiej z tomizmem na czele, koncepcji cnót św. Augustyna, jak również elementów filozofii języka. Oczywiście jest również, że każdy rodzaj etyki personalistycznej można zastosować do opisywanej rzeczywistości świata cyfrowego. Chodzi o to, żeby gwarantowała ona realizację podstawowego celu: ochronę wartości i godności osoby. Należy zaznaczyć, że możliwa do zbudowania modelu etycznego cyberprzestrzeni jest także etyka personalistyczna o proveniencji tomistycznej ze szkoły lubelskiej: Andrzeja Szostka, Tadeusza Stycznia, Czesława Bartnika czy Mieczysława Krąpca, która podkreśla wymiar ontologicznych podstaw prawa naturalnego w etyce. Można

---

<sup>399</sup> P. Duchliński, *Rola wartości osobowych w kształtowaniu sumienia. Próba rozwinięcia koncepcji sumienia przy założeniach etyki teoretycznej Romana Ingardena*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, P. Duchliński (red.), WAM, Kraków 2011, s. 146.

czерpać również ze szkoły personalizmu humanistycznego Emmanuela Mouniera, który wskazuje na humanistyczne wartości gwarantujące działanie człowieka we wspólnocie oraz można nawiązać do personalizmu aksjologicznego Maxa Schelera, który porządkuje hierarchię wartości możliwą do zastosowania w cyberprzestrzeni.

## 2.1. Potrzeba odkrywania etyczności cyberprzestrzeni

Współczesny refleksyjny człowiek – korzystający z usług globalnej sieci, wchodzący w cyberprzestrzeń – a szczególnie rodzic, nauczyciel i wychowawca musi na nowo stawiać sobie istotne pytania dotyczące relacji pomiędzy bardzo szybko rozwijającą się cyberprzestrzenią – cyfrowym światem bez granic – a prawie niezmiennym się, aksjologicznym, pełnym normatywności światem wartości<sup>400</sup>. Jest to jednocześnie pytanie o relację pomiędzy podlegającym rewolucyjnym przemianom światem techniki a ewolucyjnie, bardzo wolno zmieniającym się człowiekiem. Styk dwóch tak silnie różniących się światów nie przebiega bezkolizyjnie, rodząc nowe dylematy etyczne oraz nowe wyzwania aksjologiczne<sup>401</sup>. W relacji człowiek–technologia należy przede wszystkim zwrócić uwagę na to, by człowiek, posługując się coraz doskonalszymi narzędziami i wytworami własnej myśli, jednocześnie nie działał wbrew sobie i nie niszczył świata wartości aksjologiczno-normatywnych wypracowanych przez tysiąclecia kultury<sup>402</sup>.

Cyberprzestrzeń jako nowe środowisko działań człowieka jest także przestrzenią moralności, która niewątpliwie powinna być przedmiotem teoretycznej refleksji etycznej. Wszechobecna technologia cyfrowa jest również przestrzenią komunikacji, która urzeczywistnia się dzięki świadomym i wolnym działaniom człowieka. Cyberprzestrzeń stanowi nową przestrzeń wolności komunikacyjnej i nowych form uczestnictwa oraz integralne miejsce działalności społecznej, wymaga zatem zarówno regulacji prawnych, jak i regulacji etycznych<sup>403</sup>.

---

<sup>400</sup> Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie kontynuacji myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.

<sup>401</sup> Zob. W. Gasparski, *O etyce nauki, techniki i gospodarki (biznesu) przypomnień kilka*, [w:] *Dylematy etyczne dnia dzisiejszego i przyszłości*, I. Wojnar (red.), Elipsa, Warszawa 2001, s. 116–117.

<sup>402</sup> Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, (online), [http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol\\_Int\\_AGH\\_JMorbitzer.pdf](http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf). [dostęp: 18.02.2017].

<sup>403</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 23.

### 2.1.1. Konieczność etycznego wartościowania realnych działań w wirtualnym świecie

Aktualne badania ukazują zjawisko utożsamiania doświadczeń wirtualnych i rzeczywistych. Korelacja ta szczególnie mocno przebiega w odniesieniu do przemocy, agresji i seksualności człowieka zanurzającego się w cyberprzestrzeni. Zjawiska negatywne, występujące wirtualnie czy w rzeczywistości, wywierają potężny wpływ, przykuwając uwagę i zapadając w pamięć. Wszystkie te procesy zachodzą automatycznie, gdyż są tak istotne dla przetrwania, że nie wymagają zbyt dużo myślenia i analizy<sup>404</sup>. Częste i długotrwałe uczestnictwo w rzeczywistości cyfrowej symulacji ułatwia przenoszenie negatywnych wzorców środowiska wirtualnego w realne życie. Miarodajne badania prowadzone przez zespoły naukowców potwierdzają, że oglądanie przemocy w świecie wirtualnym zachęca do stosowania jej w realnym życiu<sup>405</sup>. Realność świata wirtualnego polega na realnych decyzjach podejmowanych przez użytkownika znającego normatywność i wartościowanie określonych działań, a konsekwencje tych decyzji urealniają w rzeczywistości odpowiedzialność tej osoby.

Etyczna refleksja dotycząca zastosowań i uczestnictwa w cyberprzestrzeni niemal od początku towarzyszy jej rozwojowi. Od co najmniej kilkunastu lat zainteresowanie etycznym wymiarem zastosowań techniki cyfrowej widoczne jest ze szczególną mocą, co uznaje się za charakterystyczne dla drugiej fazy tzw. rewolucji komputerowej, czyli upowszechnienia się tej technologii na taką skalę, że stała się częścią większości codziennych działań ludzi i instytucji. Dotyczy to oczywiście także niemal wszystkich ról zawodowych profesjonalistów, informacji i działań instytucji zajmujących się gromadzeniem, przetwarzaniem, organizowaniem i udostępnianiem informacji naukowej, gospodarczej czy publicznej<sup>406</sup>. Każdy człowiek, który korzysta z nowoczesnych technologii do pracy, nauki czy zabawy, zapewne zastanawia się nad swoim miejscem w tej globalnej wiosce. Będąc bowiem w cyfrowej przestrzeni, jesteśmy uczestnikami tego wirtualnego świata, różnica polega tylko na rodzaju i formie w nim przebywania<sup>407</sup>.

Tadeusz Miczka podkreśla, że wraz z pojawieniem się rzeczywistości wirtualnej naruszona została zasada sprzeczności. Jeśli ten świat nie

<sup>404</sup> Por. B. Reeves, C. Nass, *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000, s. 153.

<sup>405</sup> Zob. W. Orliński, *Przemoc w TV, przemoc w życiu*, Dodatek Nauka „Gazeta Wyborcza”, 29.03.2002.

<sup>406</sup> Por. B. Sosińska-Kalata, *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, M. Kocójowa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005, s. 139.

<sup>407</sup> Por. A. Osypiuk, *Etyka publikacji stron www*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna w Sieci*, dz. cyt., s. 121.

istnieje, ale istnieją jego skutki, to musimy się zastanowić nad koniecznością normatywnego wartościowania działań człowieka w wirtualnym świecie, skoro mogą one odnosić skutki w świecie realnym. Tak rozumiana teleobecność w świecie wirtualnym wywołuje w człowieku niektóre naturalne procesy fizjologiczne i mentalne. Oznacza to, że człowiek może znaleźć się w sytuacjach zupełnie dla siebie nowych. Takie zjawisko określa on jako możliwość przesunięcia ontologicznego lub rzeczywistość przesuniętą ontologicznie<sup>408</sup>.

Obecność w świecie cyfrowym wywołuje określone skutki. Przestrzeń oddziaływania cyberprzestrzeni nie jest moralnie neutralna, ale obejmuje zarówno pozytywne, jak i negatywne implikacje będące efektem zamierzonych działań człowieka. Jakość uczestnictwa bywa najczęściej określana poprzez jakość wywoływanych następstw. Niewątpliwie ciągle muszą być podejmowane badania konsekwencji uczestnictwa czy wręcz teleobecności człowieka w świecie cyfrowym. Powinny do nich należeć przede wszystkim analizy etyczne. W przestrzeni następstw teleobecności odsłania się szczególnie ważność kategorii współodpowiedzialności człowieka za swoje działania w cyberprzestrzeni. Odpowiedzialność przeżywana w sferze wewnętrznej stawia człowieka w samym centrum moralności. Odpowiedzialność za działania wirtualne posiada więc w pierwszym rzędzie charakter etyczny, normatywny. Różnorodność funkcji i oddziaływań w rzeczywistości cyfrowej jest w sposób decydujący uwarunkowana decyzjami i wyborami człowieka, dlatego też nie można analizować przestrzeni skutków wirtualnych w sposób anonimowy i przedmiotowy, ale zawsze osobowo i podmiotowo, co wyraźnie wskazuje na wymiar etyczny cyberprzestrzeni i potrzebę jego analiz<sup>409</sup>.

Krzysztof Trzęsicki w swoim artykule pt. *O potrzebie etyki informatycznej* zwraca uwagę na bardzo ważny argument dotyczący odpowiedzialności wobec współczesnych osiągnięć technologii cyfrowych: „Im potężniejszym narzędziem ktoś dysponuje, tym bardziej powinien być odpowiedzialny za to, co czyni. Zatem, kto ma więcej wiedzy technicznej, tym więcej winien mieć wiedzy humanistycznej. (...) Dzięki wiedzy technicznej umie się stosować narzędzie, dzięki wiedzy humanistycznej umie się je stosować odpowiedzialnie”<sup>410</sup>.

Ludzi łączy zasadnicze przekonanie, że technologia cyfrowa wpływa na świat ludzkich wartości. Etyki cyberprzestrzeni nie pojmuje się jako jakiejś nowej etyki. Ukazuje ona w świetle stałych i niezmiennych zasad

---

<sup>408</sup> Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 24.

<sup>409</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 23–24.

<sup>410</sup> K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci*, dz. cyt., s. 20.

etycznych moralne aspekty pracy informatyków oraz wykorzystania technologii cyfrowej. Zasady etyki pozostają stałe i niepodważalne bez względu na to, jakiej dotyczą dziedziny i do rozwiązywania jakich problemów są stosowane. W tym sensie nie ma różnicy między np. etyką lekarza i etyką dziennikarza a etyką informatyka czy po prostu człowieka. Różnica pojawia się w zagadnieniach moralnych specyficznych dla poszczególnych obszarów aktywności zawodowej bądź życiowej. W wypadku cyberprzestrzeni ma się do czynienia nie tylko ze specyficznymi problemami twórców infrastruktury informatycznej i ekspertów od jej zastosowań, lecz również z problemami etycznymi użytkowników systemów cyfrowych, jak też wymiarem etyczno-społecznym, z moralnymi aspektami oddziaływania technologii nie tylko na jednostki, lecz również na życie społeczne<sup>411</sup>.

### 2.1.2. Etyczność jako integralna część cyberprzestrzeni

Duży stopień uczestnictwa antropologicznego współczesnego pokolenia w rzeczywistości cyberświata wiąże się ze zmianą relacji społecznych<sup>412</sup> oraz powstaniem nowych formuł wieloaspektowej komunikacji<sup>413</sup>. Aktywna i złożona obecność człowieka w cyberprzestrzeni musi wiązać się z koniecznością określeń i dookreśleń norm regulujących na skalę globalną. Nie wystarczą liczne kodeksy czy regulaminy wewnętrzne administratorów poszczególnych aplikacji lub systemów. Wobec niezwykłych możliwości cyberprzestrzeni z aplikacjami komunikacji<sup>414</sup> nieodzowne i najskuteczniejsze zawsze są normy etyczne ogólnoludzkie, oparte na niezbywalnym prawie naturalnym, oczywiście z uwzględnieniem specyfiki środowiska i zakresu świadomości uczestnika. Wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego mogą okazać się zbyt ogólne,

<sup>411</sup> Por. tamże, s. 21.

<sup>412</sup> Tekst podrozdziału w części został opublikowany w artykule naukowym, ale ze względu na zachowanie kontynuacji myśli publikacji pozostawiono tekst w całości.

<sup>413</sup> Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 86.

<sup>414</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 79. „(...) środki masowej komunikacji w dużym stopniu zmieniły naszą rzeczywistość. Należy także zauważyć, że zmienił się sposób postrzegania tego świata, zmienić się musiały kategorie, za których pośrednictwem ten świat jest postrzegany. Głęboka transformacja dotyczy postrzegania czasu. To właśnie ona doprowadza do tego, że nasza wrażliwość bardziej przesycona jest obecnym «tu i teraz», naciskającym z wszystkich stron nadmiarem, niż skupiona na rozciągniętym w czasie linearnym stawaniu się. Zmianę sposobu przeżywania czasu można zauważyć w różnych obszarach codzienności, a pośrednio większości dziedzin życia, które w dobie globalizacji postindustrialnego społeczeństwa przeniosło się do obcej przestrzeni”.

krępujące wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki<sup>415</sup>.

Najlepszym zatem rozwiązaniem jest normowanie skali osobistego uczestnictwa i relacji wobec cyberprzestrzeni właśnie za pomocą etyki, która w większości zupełnie wystarczy jako wskaźnik i wyznacznik zachowań, solidarności, prawdy, sprawiedliwości społecznej. Równoległe należy podjąć pełną programową i wieloaspektową edukację i wychowanie jako podstawy wyrabiania określonych etycznych i międzyludzkich postaw oraz zachowań w kontekście całej cyfrowej przestrzeni<sup>416</sup>. Dopiero ostateczne wydają się środki karno-prawnego przymusu czy narzucania politycznego określonych zachowań, które winny dotyczyć wyłącznie oczywistych i poważnych zagrożeń, jak cyberterroryzm, cyberprzemoc, cyberkradzież i cyberprywatność oraz bezpieczeństwo najmłodszych uczestników cyberprzestrzeni.

Powstają nowe pytania naukowe na tym polu badawczym, między innymi o skutki funkcjonowania w świecie realnym wartości, np. treści ideałów, norm etycznych i prawnych<sup>417</sup> w kontekście choćby aspektu cyberprzestrzeni, jakim jest rzeczywistość wirtualna. W związku z tym pojawiły się też nowe dylematy etyczne, które współczesne badania filozoficzne próbują uporządkować i zdefiniować. Współczesna etyka musi poszukiwać odpowiedzi na pytania związane ze sferą przechodzenia człowieka ze świata realnego do wirtualnego, pytać o granice odpowiedzialności użytkownika cyberprzestrzeni za czyny i decyzje podejmowane na granicy interfejsu<sup>418</sup>.

Odrębnym w dyskusji, szczególnie w kontekście negatywnych doświadczeń społecznych, jest aspekt anonimowości – a raczej w dobie możliwości informacyjno-technicznej cyberprzestrzeni pozornej anonimowości – wobec odpowiedzialności za wartości i godność człowieka, kodeksu zachowań i normatywności opartej na sprawiedliwości i prawdzie. Wiele dylematów normatywnych powstaje na granicy świata realnego i wirtual-

<sup>415</sup> Zob. Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci, dz. cyt.

<sup>416</sup> Zob. K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, dz. cyt., s. 26. „Dzisiejszej technologii cyfrowej potrzeba czegoś więcej. Owym «więcej» jest estetyka, *design*, psychologia, *cognitive science* (neurokognitywistyka), filozofia, socjologia, teoria mediów etc. Profesje niekomputerowe, w tym sztuka, mogą być bardzo pomocne w dziedzinie interaktywnych komputerowych instalacji, kreowania nowych interfejsów (między innymi multisensorycznych). Chodzi o krytyczne negocjowanie na polu sztuki, badanie nowych wartości, zagrożeń oraz potencji, jakie pojawiają się wraz z rosnącą rolą nowoczesnych technologii komputerowych i telekomunikacyjnych”.

<sup>417</sup> Zob. M. Nowak, *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, (online), <http://www.ebib.info/2010/113/a.php?nowak>, [dostęp: 22.03.2017].

<sup>418</sup> Por. B. Zeler, U. Żydek-Bednarczuk, *Homo communicans w świecie wirtualnym*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 88.

nej rzeczywistości, która stanowi atrakcyjny i mocno angażujący element cyberprzestrzeni, jej plastyczności. To próby łączenia technicznego pojęcia cyberprzestrzeni z rozumieniem filozoficznym czy psychologicznym wirtualnej rzeczywistości lub rozstrzygnięcia zjawisk w niej zachodzących w odniesieniu do godności osoby i solidarności społecznej prowadzą często do nieścisłości, gdyż wirtualność to określenie odnoszące się do nierealności, wręcz sztuczności wobec zmysłów i percepcji ludzkich, do nierealnych pojęć, które próbujemy zrozumieć, opierając się na definiowaniu podobieństw w mierzalnej rzeczywistości. „Charakteryzując rzeczywistość wirtualną, musimy pamiętać o tym, że charakteryzujemy przybliżenia właśnie, stany niepełne, wzmożone, podobne i wymykające się pełnej konkretyzacji. Jednak najważniejsze jest to, że chodzi o przybliżenia, które nie tylko stanowią rezultat słabości ludzkiego umysłu i niedoskonałości techniki, ale są zawsze (poza stanami chorobowymi) rozpoznawane przez użytkowników multimediów, jako zjawiska nie całkiem sprecyzowane, jako mniej więcej dokładne, i są przez nich świadomie traktowane dwojako; jako miejsca i światy, oraz jako sztuczne prototypy prawdziwych miejsc i światów”<sup>419</sup>.

Dziedziny takie jak: technika, fizyka, matematyka czy informatyka określają precyzyjnie możliwości, a nawet granice, działania w obrębie urządzeń sterowanych określonym programem. To na tym poziomie powstaje istotny problem badawczy: na ile wywoływane wyobrażenia, na wiele sposobów pobudzone zmysły, mają wpływ na konkretną osobę i na jej postępowanie w realnym świecie. Trzeba wziąć pod uwagę także złożoność wartości duchowych i społecznych, kultury, wychowania, odniesienia naukowego, zdolności percepcji rzeczywistości, wyobraźni, uczuciowości i emocji czy właściwości poznawczych przestrzeni, obrazu oraz dźwięku itp. Pozostaje ocena skutków tych zachowań, sytuacji i wyborów z nimi związanych w odniesieniu do wcześniejszego wpływu przebywania w świecie wartości odrealnionych w cyberprzestrzeni do norm świata realnego<sup>420</sup>. Osoba samodzielnie myśląca i suwerenna w swych decyzjach porusza się w obrębie konkretnych rzeczywistych wartości oraz zasad i z nich może być rozliczana. To ona odpowiada moralnie, etycznie i prawnie, jeżeli jest w pełni świadoma swych praw i obowiązków oraz sankcji z nimi związanych.

Wirtualność jako rzeczywistość oddziałująca na coraz większe ilości zmysłów określa także świat możliwości cyberprzestrzeni, który jest stworzony przez człowieka, np. poprzez aplikację programową przekształconą z sygnału w postaci cyfrowej w urządzeniu końcowym – interfejsie na sygnały i bodźce zmysłowe odbieralne przez nas realnie i czasem niepowtarzalnie. np. na monitorze komputera, w słuchawkach, głośnikach, specjalnych

<sup>419</sup> Tamże, s. 14.

<sup>420</sup> Zob. A. Rodriguez Luño, *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, dz. cyt.

goglach czy wręcz pełnych symulatorach środowiska rzeczywistego np. kabinach rzeczywistego samolotu, samochodu, a nawet w kombinezonie. Wirtualność angażuje zmysły człowieka i pobudza wyobraźnię, uczucia i wartościowanie do stworzenia w konsekwencji nierealnego świata, a tym samym odrealnionych potrzeb, możliwości i wartości, np. niczym nieograniczonej wolności, która w realnym świecie uwzględnia wolność drugiego człowieka oraz społeczeństwa, a w kontekście godności wskazuje miłość jako główną determinację działań. Sami zauważamy, że nadmierne czy niewłaściwe poruszanie się po meandrach niezbadanej cyberprzestrzeni może stać się dla nas uzależniające i zagrażające.

Cyberprzestrzeń, jako rzeczywistość poruszania się osoby i społeczeństwa, definiuje na nowo pojęcie solidarności narodowej, wartości patriotyzmu, przywiązania do Ojczyzny czy wręcz kultury i tradycji, która przekształca się i zanika w zjawisku globalnej wioski na rzecz nowych pojęć, jak cyberkultura, cybertradycja itd. Nastręcza to wielu problemów, choćby dla unifikacji relacji międzyosobowych, tożsamości każdej osoby, rozróżnienia dobra i zła, prawdy i kłamstwa, własności, prywatności. „Pojawiające się tu nowe fenomeny to m.in. nowe cybertożsamości, dotąd nieznanne formy i stopnie postrzegania, nowy dostęp do prawdy i kłamstwa, do bycia i niebycia, nowe obrazy prywatności i tego, co publiczne, nowy dostęp do cielesności, emotywności i osobowości”<sup>421</sup>.

W cyberprzestrzeni mamy do czynienia ze zmysłowym postrzeganiem, co zresztą jest naturą człowieka, bo pozwala mu rozpoznawać procesy i działania w otaczającym go środowisku, wprowadza kolejne zagrożenia i zmiany. Trzeba zadać sobie pytanie, czy człowiek, któremu współcześnie proponuje się budowanie na emocjach, uczuciach, zmysłach i chwilowości w *cyberspace*, może tak naprawdę zbudować coś trwałego w świecie realnym? Wielkość oddziaływania, czyli ilość zaangażowanych – a raczej oszukanych – zmysłów jest tak obecnie rozwinięta, że przechodzenie z wirtualnej rzeczywistości do świata realnego jest problemem natury biologicznej, etycznej, moralnej, psychologicznej, a nawet prawnej. Oprócz oczywistych dobrodziejstw może to stanowić spory problem współczesnego społeczeństwa. Całkiem realnie postrzegane czyny w cyberprzestrzeni nie muszą wpływać na rzeczywistość, ale nie pozostają bez konsekwencji psychicznych, moralnych i etycznych, a pośrednio wpływają nieuchronnie na przyszłe decyzje i postępowanie w realnym świecie. Ta realność przemieszcza swoich uczestników wewnątrz informacji. Wrażenie występujące podczas oglądania obrazów staje się wrażeniem występującym podczas przebywania w miejscu<sup>422</sup>.

<sup>421</sup> H. Badura, *Etyczne aspekty światów wirtualnych w kontekście Unii Europejskiej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 127.

<sup>422</sup> Por. P. Vidali, *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*, [w:] *Le nuove tecnologie*



Jednym z najistotniejszych następstw, jakie niesie za sobą korzystanie z cyberprzestrzeni, jest odrealnienie decyzji i czynów, co wiąże się z nadmiernym funkcjonowaniem w świecie nierealnym, z brakiem odpowiedzialności, wolnością, nieograniczoną nadludzka mocą i nierealnymi możliwościami rozwiązywania zadań i problemów stawianych przed uczestnikiem wirtualnej przygody. Taka sytuacja w zetknięciu z ekstremalnymi lub nagłymi sytuacjami powiązanych z emocjami w życiu realnym powoduje, że reakcje wyćwiczone wobec świata wirtualnego są nieadekwatne do rzeczywistości i często skutkują nieodwracalnymi i poważnymi konsekwencjami w już realnych warunkach<sup>423</sup>. „Rzeczywistość wirtualna i to, co się w niej będzie działo, powodowane przez wolę i pragnienie samego człowieka, jako użytkownika (...) będzie się rozgrywało, co prawda w rzeczywistości nie w pełni realnej, lecz zarazem powodującej dla działającego realne następstwa”<sup>424</sup>.

Coraz częściej pojawiają się uzależnienia od zachowań i działań w wirtualnych społecznościach, uwalniają się różne pragnienia zmysłowe powodowane pewnością anonimowości. Nieznane są jeszcze obecnie skutki nieograniczonej komunikacji także zdrowotne (telefonia komórkowa), na które np. młody organizm i nieuformowana, niedojrzała psychika nie jest gotowa. Nadmierne uczestnictwo w technologiach cyfrowych powoduje narastanie problemów z samooceną i samokontrolą, a nawet samoświadomością, która domaga się odniesień normatywnych w nowej rzeczywistości. Przykładowo pozory anonimowości stają się pokusą do działań, które w świecie realnym pociągałyby za sobą skutki prawne, a wręcz tragiczne konsekwencje społeczne<sup>425</sup>.

Wielu ludzi jeszcze nie zdaje sobie sprawy z pełnych i faktycznych działań konstruktora, moderatora, właściciela czy zarządcy technologii, z której korzystamy, jego możliwości niespotykanej do tej pory kontroli, manipulacji i niesankcjonowania prawa do prywatności wobec całych społeczności. Warto tu zaznaczyć poważny problem wykluczenia cyfrowego,

---

*della comunicazione*, E. G. Bettetini, F. Colombo (red.), Bompiani, Milano 1993, s. 322.

<sup>423</sup> Por. Konferencja szkoleniowa dla rodziców, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Mit czy rzeczywistość?*, (online), <http://www.podstawowa6.pl/mit.pdf>, [dostęp: 15.02.2016].

<sup>424</sup> A. Kiepas, *Etyka w z informatyzowanym społeczeństwie – nowe problemy i wyzwania*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, dz. cyt., s. 171.

<sup>425</sup> Por. A. Latawiec, *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 53. „Wyraźnie zjawiska wirtualności doświadczamy w przypadku np. czatów, czyli wirtualnych spotkań, w których świat jest kreowany w danym momencie, tu i teraz, które są obrazem potrzeb, często nieosiągalnych. Dają one pozory anonimowości, wybór zaś odgrywanych ról może dotyczyć zarówno zawodu, jak i płci czy wykształcenia. I blogi, i czaty stwarzają fałszywe poczucie wolności od jakichkolwiek ograniczeń. Przynoszą uludę spełnienia. Ich weryfikacja jest trudna, ale możliwa głównie w ramach spójności logicznej formułowanej wypowiedzi, a także na podstawie analizy przechowywanego przez adresata archiwum”.

które staje się drugą stroną rzeczywistości społeczeństwa postindustrialnego i jest konsekwencją szybkiego, ale nierównego rozwoju technologicznego. Kontrola najmniejszego nawet działania w cyberprzestrzeni, podsłuch, śledzenie, gromadzenie i wykorzystywanie informacji, ograniczenie wolności całych społeczeństw i narodów, totalitaryzm w cyberprzestrzeni, cyberterrorizm, działania crackerów, to tylko część już znanych zjawisk towarzyszących uczestnictwu w świecie cyfrowym<sup>426</sup>. To przykłady nieetycznych działań wobec poszczególnych osób i całych społeczeństw, które powinny także stanowić treść badań naukowych i ustawodawczych zabezpieczających zasady równości i wolności. „Wiele nowych problemów natury etycznej pojawiło się wraz z rozwojem technik multimedialnych i wraz z wkraczaniem człowieka w rzeczywistość wirtualną. Skutki te są specyficzne i trudne do przewidzenia. Przystępstwo w rzeczywistości wirtualnej nie jest tym samym, czym jest w normalnej rzeczywistości, lecz jego skutki mogą być podobne. Coraz częściej jednostka stawiana bywa w sytuacji, w której brak jasnych norm, odpowiednich wartości czy też ram instytucjonalnych regulujących zachowania i działania”<sup>427</sup>.

Aplikacje cyberprzestrzeni funkcjonują w przestrzeni społecznej, wypełniając w niej różne zadania i funkcje wynikające z ich społecznej misji i odpowiedzialności. W ten sposób wpisują się lub zostają włączone w strukturę sprawiedliwości i odpowiedzialności społecznej, wspomaganą przez etykę społeczną. Społeczny wymiar komunikacji w cyberprzestrzeni sprawia, iż etyka cyfrowego uczestnictwa staje się integralną częścią etyki społecznej. Zasady etyki społecznej otrzymują w obszarze mediów nowe znaczenie, uzyskując charakter zasad etyki cyberprzestrzeni i pomagając rozwiązywać podstawowe problemy teleobecności o charakterze etycznym. Problemy te dotyczą, między innymi, takich zagadnień, jak: sprawiedliwość i dobro wspólne; zasada sprawiedliwości w dostępie do sieci; zasada odpowiedzialności za dobro wspólne; solidarność i odpowiedzialność społeczna w sprawiedliwym podziale dóbr kultury w świecie cyfrowym; cyberprzestrzeń w służbie integralnego rozwoju wspólnoty ludzkiej; troska o zachowanie wartości ludzkich kultur; promocja kultury otwartości na wartości uniwersalne ludzkiej wspólnoty; troska o pokój i harmonię współpracy między narodami.

Cyberprzestrzeń funkcjonuje w społeczności, kształtowanej przez różne struktury, systemy, subsystemy społeczno-kulturowe oraz procesy cywilizacyjne, dlatego istnieje potrzeba racjonalnej refleksji etycznej nad jej wartością, zarówno w kontekście jej wpływu na świat cyfrowy, jak

---

<sup>426</sup> S. Sowiński, „Więź” 2005, nr 7, (online), [http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan\\_pawel\\_ii\\_solidarny](http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan_pawel_ii_solidarny), [dostęp: 21.04.2017].

<sup>427</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 77.

i w kontekście integrującej roli platformy etycznej dla różnorodności. Rozwój cywilizacji informatycznej, będącej skutkiem tych procesów, stawia etykę wobec nowych wyzwań, którym może sprostać integralna etyka cyberprzestrzeni o uniwersalnym charakterze zasad i globalnej możliwości zastosowania<sup>428</sup>.

### 2.1.3. Wirtualne dobro i zło w realnym podmiocie

Człowiek dąży do poznania prawdy, do poznania rzeczywistości, do rozróżnienia dobra od zła. Realizuje to w rzeczywistości, która go otacza, tzw. realnej<sup>429</sup>. Jednak sam tworzy rzeczywistość wirtualną, w którą coraz głębiej wchodzi przez tzw. teleobecność. To odrealnienie percepcji rzeczywistości i realności z użyciem środków technologicznych, tak jak w świecie rzeczywistym, niesie ze sobą określone skutki, konsekwencje podejmowanych w niej decyzji. „Człowiek żyje, więc jakby w dwóch światach – twardym (empirycznym, fizykalnym, sprawdzalnym) oraz miękkim (myślnym, informacyjnym, ideologicznym, religijnym). Nie da się bez złych skutków ignorować pierwszego świata jego praw (np. grawitacji). Nie da się uniknąć fizykalno-fizjologicznych wymiarów życia człowieka. Nie można jednak lekceważyć owego miękkiego świata, który nie jest w stanie zastąpić ani wyprzec świata pierwszego. Jednakże ludzie żyją w nim jak w realu, bo jest on dla nich, choćby przez oddziaływanie, faktyczny”<sup>430</sup>.

Według Pierre’a Lévy’ego wirtualność w ujęciu filozoficznym „jest tym, co jest potencjalne, a nie istnieje jako akt”<sup>431</sup>. W ujęciu ogólnym wirtualność kojarzy się z nierzeczywistością, abstrakcją jako przestrzeń z zapośredniczoną technologią informacyjną, w której uobecniają się wirtualne byty, niedostępne dla człowieka w ich cyfrowym, abstrakcyjnym wymiarze, uaktualniające się jednak przez interfejs w wymiarze dostrzeganym zmysłami<sup>432</sup>. „Świat elektroniczny jest światem człowieka zdolnym przyjąć wnoszone tam człowieczeństwo, zawiera ludzkie emocje, uczucia oraz wartości duchowe”<sup>433</sup>.

Karol Wojtyła podkreśla istotę bycia dobrym lub złym, określając ją jako wartość zależną od konkretnych czynów i wyborów człowieka. „Wartości moralne – dobro i zło – stanowią nie tylko wewnętrzną właściwość

<sup>428</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 24–25.

<sup>429</sup> Por. K. Wojtyła, *O kierowniczej lub służebnej roli rozumu w etyce*, „Roczniki Filozoficzne KUL”, t. VI, z. 2, 1958, s. 31.

<sup>430</sup> L. W. Zachar, *Odrealnienie człowieka i jego świata. Wstępne refleksje i uwagi*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 32.

<sup>431</sup> P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.

<sup>432</sup> Por. M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

<sup>433</sup> M. Sidey, *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, dz. cyt., s. 151.

ludzkich czynów, ale mają również to do siebie, że człowiek właśnie jako osoba poprzez te moralnie dobre lub złe swoje czyny sam staje się dobry lub zły<sup>434</sup>. Z kolei Michał Drożdż, w swoim opracowaniu pt. *Wydobyć dobro z medialnego cienia*, definiuje dobro jako przedmiot woli zobiektywizowany racjonalnie. „Proces kształtowania się normatywności, ukazującej prawdę o dobru, wskazuje na ściśle współdziałanie rozumu i woli. Rozum ujmuje dobro zarówno w sensie teoretycznym, odkrywając jego obiektywną prawdę, jak również w sensie praktycznym, ukazując je jako cel działania człowieka<sup>435</sup>”.

Stale rozrastający się obszar cyberprzestrzeni, przenikającej do świata człowieka, oraz wzrost znaczenia jej oddziaływania, wprowadzają do ludzkiego życia nową jakość, powodującą budowanie coraz mocniejszych relacji pomiędzy człowiekiem i przestrzenią cyfrową. Człowiek w cyberprzestrzeni staje się zależny od nowego technologicznego otoczenia, które tworzy się obok i ma coraz większe znaczenie dla jego działań. Osoba wchodząca w relację z wirtualną rzeczywistością w pewnym stopniu uzależnia od niej własną aktywność, koegzystuje ze środowiskiem elektronicznym w różnych jego obszarach i kreuje własną egzystencję, przynależąc do środowiska technologicznego. W środowisku wirtualnym ludzka aktywność może uzyskiwać inny wymiar i znaczenie niż w rzeczywistości. Z kolei nastawienie do rzeczywistości świata realnego może podlegać kształtowaniu przez zakres i stopień związków człowieka ze środowiskiem cyfrowym.

Powiązany z technologią człowiek z jednej strony uzyskuje nieosiągalne w inny sposób możliwości, z drugiej strony przesuwając lub traciąc przynależne pierwotnie do rzeczywistości pewne zachowania i związki oraz może zmieniać własne poczucie rzeczywistości. Cyberprzestrzeń może angażować człowieka emocjonalnie, ukierunkowywać intencjonalność, angażować przeżywanie rzeczywistości wirtualnej<sup>436</sup>. „Wirtualne *realis* jest przestrzenią, do której można wnieść lęk, gniew, złość, szyderstwo, przestępstwo, maski strachu, cynizmu i zagubienie. Wirtualne *realis* jest również miejscem, w które można wnieść radość, spokój, ciepło, miłość, piękno, odpowiedzialność, entuzjazm. W cyberprzestrzeni można emanować lękiem i symulacją tożsamości. Można jednak równie dobrze emanować radością, dobrocią i prawdziwą tożsamością<sup>437</sup>”.

Trzeba zauważyć, że cyberprzestrzeń jako technologia ze swoją prezentacją w sposób wirtualny potrzebuje normatywności i aksjologii oraz deontologii, ponieważ udział w niej niesie dla uczestnika w świecie realnym

<sup>434</sup> K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 16.

<sup>435</sup> M. Drożdż, *Wydobyć dobro z medialnego cienia*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 20.

<sup>436</sup> Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 7.

<sup>437</sup> M. Konieczniak, *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, dz. cyt.

zagrożenia, ale i wartości, które umiejętnie trzeba wydobyć. „Technika bez etyki musi prowadzić do katastrofy, podobnie jak etyka bez techniki (...), gdyż technika jest ciałem, a etyka duszą kultury. Tu leży ich przeciwieństwo i ich pokrewieństwo. Od etyki zależy bowiem, czy technika prowadzi człowieka do nieba, czy też do piekła”<sup>438</sup>. Uczestnictwo człowieka w cyberprzestrzeni jest także uczestnictwem w prezentacji wartości dobra, ale i przyjmowaniem, nawet pobieżnie, zła, które burzy system wartości i norm w świecie realnym, zakłóca proces prawidłowego rozróżniania, a czasem rozmywa całkowicie prawdziwość rzetelnego osądu zachowania w cyberświecie i postępowania w rzeczywistości.

Nowe technologie, niektóre jeszcze nieprecyzyjnie nazywane i określane, powodują, że najczęściej użytkownicy nie potrafią prawidłowo ich rozumieć pod względem celowości konsekwencji oraz rozumienia relacji człowiek–technika. „(...) Człowiek współczesny żyje w świecie «informacji totalnej», która zmienia jego środowisko fizyczne i kulturowe. Należy podkreślić, że technologia informacyjna sama w sobie nie jest ani pozytywna, ani negatywna. Ona dopiero stwarza możliwości osiągnięcia różnorodnych rezultatów, natomiast to, które z nich zostaną wykorzystane, i w jaki sposób, zależy przede wszystkim od systemu wartości i aspiracji społecznych”<sup>439</sup>. Potrzebne jest zatem wytworzenie modelu uzasadnionych, rozumnych, konsekwentnych i uprawnionych zachowań człowieka jako osoby, czyli całości duchowo-cieleśnej względem produktu i wytworu myśli technologicznej otaczającego nas współcześnie świata.

Nieodzwonne staje się określenie rzeczywistości, w której będziemy próbowali się poruszać w sposób naukowy w odniesieniu do konsekwencji wynikającej z relacji osoby i jej działania w określonych warunkach i systemów wyborów<sup>440</sup>. W badaniach etycznych, a szczególnie dotyczących postępowania człowieka i odpowiedzialności za jego czyny<sup>441</sup>, należy

<sup>438</sup> R. N. Coudenhove-Kalergi, *Apologie der Technik*, Leipzig 1922, s. 67–68, cyt. [za:] *Człowiek wobec dylematów filozofii techniki*, A. Kiepas, Gnome, Katowice 2000, s. 88.

<sup>439</sup> G. Szumera, *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 70.

<sup>440</sup> K. Wieczorek, *Inkontrofantomatyka, czyli filozofia spotkania w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 66. „Udziałem człowieka, nawiązującego relację z drugim za pośrednictwem urządzeń generujących środowisko wirtualne, będzie, zatem, nieuchronne wystawienie się na działanie czynników modyfikujących i przekształcających go wewnątrznie, mających swe źródło w specyfice owego środowiska. (...) Bądźmy spokojni, natura osoby ludzkiej jest dostatecznie mocno ugruntowana w jej bytowej strukturze, byśmy mieli się obawiać, że w człowieku – pod wpływem spotkania z maszyną – mogłaby się dokonać radykalna zmiana substancjalna. Realnie natomiast rysuje się przed nami możliwość daleko idących przekształceń substancji kulturowych więzi między uczestnikami wirtualnej komunikacji”.

<sup>441</sup> Zob. T. Hagen, *Etyka czynu*, (online), <http://pl.shvoong.com/humanities/philosophy/1767823-etyka-czyn-ludzki/#ixzz1RbVS1Vlo>, [dostęp: 25.04.2017].

uwzględnić wcześniejsze założenia i cele projektanta – demiurga cyfrowego świata. To jego projekt – zapis cyfrowy czy też odpowiednie zaprogramowanie urządzenia lub zarejestrowanie odpowiednich treści (dobrych lub złych w sensie moralnym) – powoduje, że odbiorca na określonym poziomie interakcyjnym musi podjąć decyzję, czy wkracza w ten świat wartości, czy wybiera bezwartościowe, czy wręcz destrukcyjne treści. „Iluzja rzeczywistości nie spoczywa w samej aparaturze, ale w chęci użytkowników, by wytwory ich wyobraźni traktować tak, jakby były rzeczywiste”<sup>442</sup>.

#### **2.1.4. Przekraczanie granic rzeczywistości jako wyzwanie dla etyczności**

W poznawaniu przekazu rzeczywistości wirtualnej należy zwrócić uwagę na podstawową zasadę funkcjonowania świata cyfrowego, w świetle której rzeczywistość prezentowana przez interfejs, pomijając reguły programowe i techniczne konstruowania tej rzeczywistości, jest obrazem rzeczywistości, jest swoistym rodzajem zapośredniczonej cyfrowo interpretacji realnego świata. Technologie cyfrowe, posługując się coraz doskonalszymi formami, stwarzają wręcz iluzję uczestnictwa w realnych wydarzeniach. W ten świat wirtualny, iluzoryczny wciągani są uczestnicy. Niektórzy z nich, zwłaszcza ci bezkrytycznie konsumujący rzeczywistość wirtualną, przyjmują przekazywany im obraz świata wirtualnego jako tożsamy z rzeczywistością<sup>443</sup>. „Jednym ze skutków zafałszowania obrazu świata jest iluzja odbiorcy, jakoby uczestniczył w rzeczywistości, która jest mu przekazywana. Taki obraz w konsekwencji wyobcowuje go od realnego życia”<sup>444</sup>.

Jedną z podstawowych metod właściwego dekodowania cyberprzestrzeni jest poznawanie reguł selekcji oraz interpretacji, które były stosowane w procesach programowania i prezentacji za pomocą określonego interfejsu. Odbiorca, który nie dysponuje takim narzędziem dekodowania wirtualnych treści, może nie tylko fałszywie odbierać prawdziwe przestrzenie, ale też łatwo może ulegać procesom zamierzonej manipulacji<sup>445</sup>.

Wytworzone sztucznie środowisko wirtualne może mieć ogromny wpływ na człowieka, na jego funkcjonowanie w przestrzeni wartości, na podejmowane rzeczywiste wybory i decyzje, a co za tym idzie – realne życie. Dojrzały człowiek, mający pełną świadomość swojej wartości i godności, nie może tłumaczyć skutków swoich zachowań i wyborów w realnym życiu społecznym jako naznaczonych wpływem cyberprzestrzeni.

---

<sup>442</sup> E. Reith, *Cultural Formation in Text. Based Virtual Realities*, (online), <http://www.parcftp.xerox.com/>, [dostęp: 04.04.2017].

<sup>443</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 189.

<sup>444</sup> Z. Sareło, *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2000, s. 111.

<sup>445</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 189.

Jednak najczęściej nierozważne i nadmierne korzystanie z tego niezwykle aktywnego i mocno angażującego nośnika powoduje, że odbiorca–uczestnik może mieć ograniczoną możliwość naturalnej, dobrej oceny rzeczywistości, a zatem i możliwość w pełni odpowiedzialnego podejmowania decyzji. Odbiorca może się zachowywać podobnie jak po zażyciu środków halucynogennych, odurzających lub po nadmiernym spożyciu alkoholu. „Badacze piszą więc dużo o upowszechnianiu się «narkotycznego» podejścia do rzeczywistości, przez co rozumieją akty poznawcze będące rezultatami uzależnienia się ludzi od technologicznej konsumpcji, intertekstualności i interaktywności. Można określić te uzależnienia, jako formy narkolepsji, zapadania się w «sen» czy przenoszenia do innego świata, bez względu na konkretną sytuację, w której się użytkownicy multimediów znajdują”<sup>446</sup>.

Nowe technologie są to środki technologiczne dostarczające wielu różnych wrażeń, nie tylko wzrokowych i słuchowych, ale także oferujące emocjonalne zaangażowanie w czasie korzystania z nich. Możliwości, jakie oferują w postaci interaktywności i multimedialności przebywania w wirtualnym świecie, powodują uzależnienie się od nich. Od najmłodszych po najstarszych użytkowników to zanurzenie powoduje odrealnienie funkcjonowania w świecie rzeczywistym, a zatem zaburzenie prawidłowej oceny sytuacji i podejmowanych działań oraz wyborów w świecie rzeczywistym, w którym użytkownik powinien funkcjonować według różnych form realnej normatywności. „Przedstawiciele młodego pokolenia traktują często rzeczywistość wirtualną na równi ze światem realnym. (...) W świecie rzeczywistym możemy chronić dziecko i przestrzegać je przed przewidywanymi realnymi niebezpieczeństwami. W świecie wirtualnym natomiast czyhają na dziecko niebezpieczeństwa trudne do wykrycia. Jednym z najczęstszych zagrożeń jest uzależnienie, którego głównymi oznakami są: ilość czasu jaki dziecko spędza przed komputerem oraz społeczna izolacja dziecka”<sup>447</sup>.

Komputer, a w nim wirtualna rzeczywistość, oraz połączenie z Internetem są bardzo przydatne w wykonywaniu rozmaitych zadań. Niewątpliwie służą wszechstronnemu rozwojowi edukacyjnemu, zawodowemu, rozrywcze, ale również przyczyniają się do zniewolenia i destrukcji użytkownika. Technologiczna euforia w obliczu wynalazków, wręcz uwodzenie coraz bardziej nowoczesnymi rodzajami multimediów, spowodowała osłabienie czujności, niedocenianie, a nawet świadome ignorowanie bliskich i odległych potencjalnych skutków. Problemy, które rodzą się w związku

<sup>446</sup> T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie rzeczywistości: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek, a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 25.

<sup>447</sup> J. M. Biernat, *Wychowanie do korzystania z mediów*, (online), <https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:RqCyK5P5TLI:www.szkolap6.nazwa.pl/pliki/publikacje/wychowanie%2520do%2520korzystania%2520z%2520mediow.doc>, [dostęp: 25.04.2017].

z cyberstrukturalizacją społeczeństwa, dotyczą wszystkich kwestii związanych z zagrożeniami powodowanymi przez nowe technologie<sup>448</sup>.

Żeby można było, w sensie normatywnym, poruszać się w cyberprzestrzeni, konieczne jest odniesienie się do znanych pojęć już funkcjonujących w świecie realnym. Podobnie jak w świecie realnym wyróżniamy różne rodzajowo elementy pozwalające go odczytywać, np. przestrzeń zamieszkiwania, prywatna, intymna, władza i administracja, handel, transport, produkcja, kultura, pamięć historyczna, rozrywka, edukacja, nauka, badania, tak w świecie wirtualnym ten ład przestrzeni i wartości jest w takiej postaci nieosiągalny, różne jej postaci są ze sobą przemieszane. Jak pisze Kazimierz Krzysztofek: „cyberprzestrzeń zasiedlają ludzie, więc, aby ją oswoić, odwołują się do znanych sobie pojęć i symboli, czerpanych z przestrzeni realnej”<sup>449</sup>. Zatem cyberprzestrzeń jest określana przez symbole, co oznacza, że ich odczytywanie jest zarazem produkowaniem, infinitywnym namnażaniem tych symboli<sup>450</sup>.

Każdorazowe zanurzenie w cyberprzestrzeni jest przekroczeniem granic realnej normatywności, zatem stanowi wezwanie dla współczesnej etyki. Uczestnictwo, czy wręcz teleobecność, wywołuje liczne dylematy w racjonalnym i wartościującym poruszaniu się w świecie wirtualnym. Jak wypracowane przez wieki normy etyczne świata, w którym funkcjonuje człowiek, dość precyzyjnie określają system wartości, tak w cyberprzestrzeni „płynnej i plastycznej”, chwilowej, opartej na symbolice, zależnej od kreatora świata wirtualnego, budowanie normatywności etycznej staje się wielkim wyzwaniem, a liczne dylematy etyczne muszą zostać „ucywilizowane” przez wypracowanie stabilnych zasad poruszania się w świecie wirtualnym. Proces badawczy normatywności etycznej w świecie wirtualnym z uwzględnieniem badania praktyk komunikacyjnych musi ulec przeformułowaniu uwzględniającemu nowe, wcześniej nieobecne formy i obszary egzystencji generowane postępowaniem technologicznym. Zadaniem filozoficznej refleksji w zakresie etyki jest wytworzenie nowych narzędzi poznawczych służących analizie tych zjawisk i form bytowania człowieka w technologicznie wykreowanej nowej formie rzeczywistości. Nowe formy cyberobecności w sferze normatywnej nie unieważniają dotychczasowych form aktywności człowieka, lecz wskazują nowy, otwarty i nieokreślony do końca wymiar kreujący nową przestrzeń jego istnienia<sup>451</sup>. „Stare poję-

---

<sup>448</sup> Por. J. Bednarek, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, M. Jędrzejko (red.), WSH, Pułtusk 2006, s. 84–85.

<sup>449</sup> K. Krzysztofek, *Wirtualna reterytorializacja: czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, J. Kurczewska (red.), Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2008, s. 393.

<sup>450</sup> Por. tamże, s. 393.

<sup>451</sup> Por. E. Struzik, *Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce ko-*



cia i narzędzia znienacka ujawniają swą bezużyteczność. (...) podlegamy translokacji z rzeczywistości dnia wczorajszego<sup>452</sup>.

Obecnie człowiek dzięki technologii cyfrowej przekracza granice, które do tej pory stanowiły świat rzeczywisty, niepozorny czy potencjalny, tylko z realnymi skutkami. To na pograniczu, niejako interfejsie, powstają problemy natury normatywnej, wartościującej etycznie i moralnie. Pozorność i chwilowość świata cyfrowego stanowi problem dla pełnego i prawidłowego rozumienia, poznawania i umiejscawiania w takich samych normach zachowań i ocen postępowania, jak w świecie realnym.

### 2.1.5. Świadomość i wolność w determinizmie wirtualności

Wszelkie procesy funkcjonowania człowieka w sferze współczesnej technologii informacyjno-komunikacyjnej budzą pytania o świadomość i wolność oraz jej postrzeganie przez uczestnika wirtualności. W kontekście technologicznego rozumienia wirtualności powstaje pytanie o wolność uczestnika i jego aktywność, która z oczywistych powodów wydaje się podlegać ograniczeniu wyznaczonemu przez algorytm oprogramowania. Zatem determinizm wirtualności, w sensie technicznej jego realizacji, możemy określić jako z góry zaprogramowany. Jego uczestnictwo jest określone dokładnie nakazami sekwencji i algorytmu programu<sup>453</sup>.

Uczestnik–odbiorca rzeczywistości wirtualnej nie jest bierny i ma pełną swobodę interpretacyjną, może podejmować decyzję dotyczącą wyboru jednej lub wielu możliwych opcji, które powodują złudne poczucie wolności. Od strony technicznej możliwości oprogramowania oferują obliczalne wersje możliwych decyzji czy dróg rozwiązywania problemów. Oznacza to techniczne ograniczenie możliwości wolności rozumianej popularnie jako dowolność wyboru i decyzji. Determinizm wirtualności wprowadza świadomość użytkownika w nowe obszary, zaburzając tym samym jego poczucie wolności. Te procesy odrealnienia narzucane przez technologiczne uwarunkowania komunikacji zapośredniczonej przekształcają czas i przestrzeń, wprowadzając element powszechnej delokalizacji, hiperprędkości transmisji. Kreują one egalitarny charakter komunikacji, znoszą bariery społecznego wyobcowania, dając do dyspozycji całe spektrum różnorodnych możliwości komunikacyjnych i uczestnictwa. Uczestnik realizuje

---

*munikacyjne a problem tożsamości podmiotu*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 97.

<sup>452</sup> R. Kluszczyński, *Spoleczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, dz. cyt., s. 7.

<sup>453</sup> Por. P. Sitarski, *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, dz. cyt., s. 400.

swoje potrzeby i poczucie wolności w różnych formach technologicznej teleobecności, nowych formach czasu i przestrzeni<sup>454</sup>.

Internet i telefonia cyfrowa jako aplikacje komunikacyjne oraz rzeczywistość wirtualna cyberprzestrzeni możemy rozumieć jako metaforę etycznie dwuznaczną. Z jednej strony sieć budzi pozytywne skojarzenia jako przestrzeń wolności, społeczności wolnych ludzi, którzy budują wspólnoty komunikacyjne. Intersubiektywność, kolektywna inteligencja prowadzi do wzajemnego porozumienia jednostek bez przymusu i naku. Społeczności same sobie projektują własne społeczeństwa i nowe tożsamości. Z drugiej strony wirtualność może oznaczać matnię, niejasne struktury, niezrozumienie zasad czy norm<sup>455</sup>.

Pierre Lévy w raporcie pt. *Drugi Potop* wskazuje na fakt, iż wirtualność oprócz kilku znaczeń może być rozumiana jako cecha rzeczywistości, także pod względem technicznym, ogólnym i filozoficznym. Wirtualność z punktu widzenia filozofii – wirtualne jest to, co istnieje potencjalnie, a nie jako akt, jest to dziedzina przyczyn i problemów dążących do rozwiązania przez aktualizację. Wirtualność wyprzedza wirtualną lub rzeczywistą konkretyzację. W tym ujęciu wirtualność jest bardzo ważnym wymiarem rzeczywistości. Wirtualność, jak pisze Pierre Lévy, nie jest zaprzeczeniem rzeczywistości, ale aktualności. Wirtualność i aktualność są jedynie dwoma sposobami rzeczywistości. Dalej zauważa, że „wirtualny” oznacza niezależny od konkretnego miejsca lub chwili, za to zdolny do wielu konkretnych przejawów w różnych momentach i w określonych miejscach. Tak więc wirtualność jest bazą niekończących się możliwości i aktualizacji, przy czym wirtualność nigdy całkowicie nie determinuje z góry aktualizacji<sup>456</sup>.

Jean Baudrillard stwierdza: „realnie i subiektywnie jestem człowiekiem, ale wirtualnie i z praktycznego punktu widzenia jestem maszyną. W konsekwencji tworzy się stan antropologicznej niepewności”<sup>457</sup>. Krytyczna refleksja pozwala zauważyć aspekt wyobcowania podmiotu, zerwania więzi rodzinnych oraz zamknięcia emocjonalnego na poziomie komunikacji społecznej, destruktywność sfery podmiotowej, postępującej alienacji i wyobcowania jednostki z realnego świata. Tak mocne zanurzenie się w wirtualności powoduje uśpienie świadomości zjawisk obecnych w różnych formach odbioru, co można zauważyć w badaniach psycholo-

<sup>454</sup> Zob. M. Kamińska, *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformułowania tożsamości usieciwionych*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, W. Kalaga (red.), Universitas, Kraków 2004, s. 336–337.

<sup>455</sup> Por. K. Krzysztofek, *Wirtualna reterytorializacja: czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, dz. cyt., s. 394.

<sup>456</sup> Por. P. Lévy, *Drugi potop*, dz. cyt.

<sup>457</sup> J. Baudrillard, *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wybór, wpraw. i oprac. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994, s. 254.

gicznych społeczeństwa usieciowionego, w którym pojawia się problem odróżnienia porządku fikcji, wirtualności i symulacji od porządku realnego funkcjonowania człowieka. Uczestnik przeżywa wrażenia niepełne, a zarazem wiarygodne symulacyjnie, które wywołują odczucia elementarne, reakcje fizjologiczne i konkretne zachowania, a w rezultacie częstego ich powtarzania i doświadczania mogą, co potwierdza praktyka komunikacyjna i medycyna, prowadzić do utraty rzeczywistości. Pojawia się pytanie, w jakim stopniu nowe technologie zmieniają ludzki system wartości, jaki kryją w sobie potencjał do zmieniania naturalnych czynności ludzkiego organizmu i świata fizycznego, uwzględniając, że połączenie ludzkiego ciała i świadomości z cyberprzestrzenią są współcześnie wielorakie<sup>458</sup>?

Wirtualność jako świat symulowanej wolności przekształca dotychczasowe formy ekspresji podmiotu, generuje nowe, nieobecne we wcześniejszej kulturze doświadczenia, reorganizuje proces percepcji własnej cielesności, warunkuje fragmentację odbioru, wnikając w sferę projekcji, narracji tożsamościowych<sup>459</sup>. „Kultura symulacji zmienia nasze pojmowanie umysłu, ciała, jaźni i maszyny. (...) Kulturowy kontekst jest historią erozji granic między rzeczywistym a wirtualnym, między ożywionym a nieożywionym, między jaźnią jednostkową a zwielokrotnioną<sup>460</sup>”.

Świadomość jako stan psychiczny i procesy myślowe, wreszcie jako stan wiedzy o procesach, które dotyczą człowieka wewnątrz i zewnątrz; świadomość otoczenia jako forma odwzorowania cech rzeczywistości obserwowanej w umyśle; świadomość siebie będąca istotą reprezentacji swojego organizmu na tle świata rzeczywistego, w relacji zanurzenia wirtualności może zostać mocno zakłócona. Jak pisze Erich Fromm: „jednostka przestaje być sobą; w pełni adoptuje ten rodzaj osobowości, który oferują jej wzorce kulturowe; dzięki temu staje się zupełnie podobna do innych, taka, jaką ci inni spodziewają się zobaczyć<sup>461</sup>”.

Świadomość i wolność w procesie uczestnictwa w wirtualności musi znaleźć wsparcie w refleksji personalistycznej wpisanej w horyzont moralny, chroniąc jednostkę przed destrukcyjnymi procesami destabilizacji. „(...) Można przemieszczać się bez przeszkód przez różne i sprzeczne ze sobą przekazy, znaczenia i wartości, przestają obowiązywać jakiegokolwiek warunki do tworzenia stabilnych jakości<sup>462</sup>”.

<sup>458</sup> Por. T. Miczka, *Czysta iluzja i testowanie realności: dwie rzeczywistości wirtualne – dwa uczestnictwa*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 14.

<sup>459</sup> Por. E. Struzik, *Problem komunikacji w rzeczywistości wirtualnej – nowe wzorce komunikacyjne a problem tożsamości podmiotu*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 102.

<sup>460</sup> S. Turkle, *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] *Koncepcja odbioru mediów*, Z. Rosiecka, Blaustein, przeł. E. Olender-Dmowska, Prószyński i S-ka, Warszawa 2001, s. 134.

<sup>461</sup> E. Fromm, *Ucieczka od wolności*, przeł. O. i A. Ziemiłscy, Czytelnik, Warszawa 1993, s. 180.

<sup>462</sup> T. Miczka, *Ponowoczesne gry z tożsamością – oferty medialne*, „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne”, nr 1–4, 2000, s. 309.

Warto zauważyć, że wirtualność jako rodzaj potencjalności w odniesieniu do rzeczywistości aktualnej nie może stać się środowiskiem dla rozwoju podmiotowości opartej na aktualności spotkania dwóch niepowtarzalnych osób. Obecność, poruszanie się czy działania w cyberprzestrzeni mogą się tak technologicznie rozwijać, że stanie się możliwe imitowanie wszystkich odczuć zmysłowych, co mogłoby doprowadzić do utraty samoświadomości oraz świadomości cielesnej obecności w realnym świecie. Jednak wydaje się niemożliwe odtworzenie nieuchwytniej unikatowości aktualnego spotkania dwóch niepowtarzalnych osób, dlatego wirtualność i komunikacja zapośredniczona będą zafałszowane w relacjach międzyludzkich, mogą przyjąć różne sposoby uprawomocniania się mistyfikacji, konfabulacji, traktowanej często pobłażliwie jako forma dopuszczalnej wolności, fantazji uczestnika wirtualnej przestrzeni<sup>463</sup>.

## 2.2. Próby normatywności etyczno-prawnej w cyberprzestrzeni

Etyka jako dyscyplina filozoficzna jest jedna, w praktyce jednak dyscyplina ta dzieli się na wiele dziedzin specjalistycznych, z których każda zajmuje się problemami związanymi z określonym rodzajem działań człowieka. Wyróżnia się etyki zawodowe, takie jak etyka biznesu, dziennikarzy, lekarzy, informatyków itd. Etycy uprawiający te dyscypliny nie zajmują się poszukiwaniem i uzasadnianiem ogólnych norm postępowania, lecz jedynie norm, których zakres obowiązywania ograniczony jest do sytuacji związanych z wykonywaniem określonego zawodu. Nie może to oznaczać, że ogólne normy są ignorowane i że etyki zawodowe można uprawiać bez względu na konsekwencje dla tych ogólnych norm. Zasady obowiązujące w poszczególnych obszarach działalności zawodowej w oczywisty sposób wynikać muszą z najbardziej ogólnych zasad postępowania, jeżeli zaś po bliższym zbadaniu okazuje się, że wynikają one z norm niemożliwych do uzasadnienia, wówczas muszą zostać odrzucone<sup>464</sup>.

Normatywność etyczna jest najlepszym rozwiązaniem w regulacjach cyberprzestrzeni, a w niej aplikacji Internetu. Etyka rozumiana jest tu jako nauka o moralności zmierzająca do ustalenia pewnych właściwości wspólnych i swoistych ocen oraz norm zachowań człowieka, które mogą być moralnie dobre lub złe i powinny odnosić do poruszania się także w świecie cyfrowym. Wszyscy w coraz większym stopniu zależymy od techniki komputerowej, łącząc z nią zarówno nadzieje, jak i obawy. Skutki zastosowań różnych technologii informatycznych dotyczą nie tylko sfery mate-

---

<sup>463</sup> Por. D. Ługowska, *Tożsamość a światy wirtualne*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, dz. cyt., s. 112.

<sup>464</sup> Por. P. Czarnecki, *Dylematy etyczne współczesności*, Difin, Warszawa 2008, s. 16.

rialnej: dóbr czy usług, lecz również duchowej: decyzji, wyborów, wiedzy i niewiedzy, odpowiedzialności. Są to efekty w sferze moralności, którymi zajmuje się etyka. Etyczne aspekty informatyki powinny być coraz częściej przedmiotem zainteresowania twórców i użytkowników technologii informatycznych. Kodeksy internetowe mają za zadanie pokazanie zależności i uwarunkowań informatyki etycznymi zasadami funkcjonowania społeczeństwa informacyjnego<sup>465</sup>.

W formowaniu określonych norm i zasad poszczególnych etyk czy kodeksów trzeba pamiętać, iż etyka to nie tylko wykaz obowiązków, nakazów i zakazów, których należy przestrzegać, to także określone wzory osobowe. W tym szerokim rozumieniu znajduje się także miejsce na rozważanie moralnych skutków komputeryzacji i poszukiwanie zasad uczciwości w tej dziedzinie. Cyfryzacja i wirtualna rzeczywistość zmieniają znaczenia takich pojęć, jak: wolność, prywatność, własność, uczciwość, bezpieczeństwo. Wszystkie te wartości mogą być w cyberprzestrzeni zagrożone. W cyberprzestrzeni nie ma odrębnego, alternatywnego i właściwego pojęcia cyberetyki czy etyki cyberprzestrzeni. Istnienie tego pojęcia wpływa na funkcjonowanie użytkowników systemów i sieci cyfrowych w realnym świecie<sup>466</sup>.

### 2.2.1. Netykieta

Internet, jako największa część cyberprzestrzeni, nieodzownie stał się składnikiem naszego życia, wkraczając w różne sfery naszego poruszania się: komunikację, pracę, edukację, zdrowie, rozrywkę itd. Odkąd sieć stała się dostępna dla wszystkich użytkowników, oczywista stała się konieczność ustalenia norm poruszania się w tej specyficznej, nowej strukturze funkcjonowania człowieka. Znaczenia nabierają różne kodeksy i zasady normatywności w stosunku do Internetu – współczesnego areopagu, miejsca spotkań i dyskusji społecznej ludzi, ale także najobszerniejszej aplikacji cyberprzestrzeni wchodzącej we wszystkie dziedziny obecności człowieka. Pośród profesjonalistów pożądane są normy prawne w stosunku do Internetu, ale zasadniczo najlepsze są regulacje wewnętrzne danej branży, dzięki którym można na bieżąco kontrolować i rozwiązywać występujące problemy<sup>467</sup>.

<sup>465</sup> Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, A. F. Bocian (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2010, s. 138.

<sup>466</sup> Por. W. J. Bober, *Nie tylko reguły*, (online), <http://www.computerworld.pl/artykuly/21216INie.tyIk0.reguly.html>, [dostęp: 26.04.2017].

<sup>467</sup> Zob. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Aetatis novae*, nr 5, (online), <http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm>, [dostęp: 26.04.2017]. „Rozwiązanie problemów biorących się z nieuregulowanej komercjalizacji i prywatyzacji nie leży w (gestii)

Pierwsze próby normatywności dotyczyły bieżących zachowań internautów, którzy masowo zaczęli uczestniczyć w dyskusjach czy forach proponowanych przez różne portale oraz społeczności zainteresowań, uważając, że są całkowicie anonimowi i nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za to, co zamieszczają w sieci. „W celu zredukowania liczby obraźliwych wiadomości, grupy internetowe (fora) ustanowiły tzw. etykietę internetową (ang. *netiquette*), czyli normy dotyczące zachowania się w sieci, które w szczególności określają sposób, w jaki użytkownik może pisać i wysyłać wiadomości. Te normy nakładają odpowiedzialność na grupy i wymagają ich samokontroli, aby mieć pewność, że członkowie grupy używają właściwego języka, okazują szacunek w stosunku do innych rozmówców i komunikacyjnie trzymają się tematu”<sup>468</sup>.

W artykule pt. *Netykieta i cyberjęzyk* Radosława Chmury i Wojciecha Włodarczyka odnajdujemy próbę definicji netykiety jako zbioru – wyznaczających sposób postępowania użytkowników Internetu – zasad, norm i praktyk, które mają charakter zaleceń i dobrych zwyczajów. Są one prawnie niewiążące, ale ich przestrzeganie ułatwia życie wszystkim internautom. Stosowanie tych reguł pozwala używać sieci możliwie najefektywniej, nie narażając na szkodę innych członków cyberspołeczności. Nadmienić należy, że każda z usług sieciowych posiada własne, szczegółowe zasady, a netykieta jest wyrazem samostanowienia środowiska użytkowników Internetu. Jest wykształceniem się wewnętrznego kodeksu zasad etyki sieciowej, a niektóre wykroczenia przeciwko tym zasadom mogą być objęte odpowiedzialnością prawną jako czyny prawnie niedozwolone<sup>469</sup>.

W samej sieci można odnaleźć wiele definicji netykiety<sup>470</sup>. Według jednej z nich netykieta jest to „skuteczne porozumiewanie się z innymi

państwowej kontroli nad mediami, ale w większej regulacji według kryteriów użyteczności publicznej i w większej jawności wobec społeczeństwa”.

<sup>468</sup> G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: teraźniejszość i przyszłość interakcji, opartych na technice*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 79.

<sup>469</sup> Por. R. Chmura, W. Włodarczyk, *Netykieta i cyberjęzyk*, (online), [http://www.netlaw.pl/internet/netykieta\\_i\\_cyberjzyk.html](http://www.netlaw.pl/internet/netykieta_i_cyberjzyk.html), [dostęp: 04.05.2016].

<sup>470</sup> J. Gajda, *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, [http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10\\_Gajda\\_2012.pdf](http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10_Gajda_2012.pdf), s. 139, [dostęp: 04.05.2017]. „Godne uznania w dziennikarstwie są Międzynarodowe zasady etyki profesjonalnej przygotowane pod patronatem UNESCO (Traber, Nordenstreng, 1993). Głosi się tam: prawo ludzi do informacji prawdziwej, obowiązek dziennikarza do poznania i przekazania obiektywnej rzeczywistości, odpowiedzialność społeczną za przekazywaną informację, zasadę nieujawniania przez dziennikarzy źródeł informacji i nieulegania przekupstwu i plagiatom, dostęp ludzi do mediów i prawo do sprostowania, poszanowanie prywatności, godności i dobrego imienia, poszanowanie interesu społecznego, narodowego, zasad demokracji i moralności, poszanowanie uniwersalnych wartości i różnorodności kultur, powstrzymanie się przed usprawiedliwianiem przemocy, wojen, nienawiści, dyskryminacji, kolonializmu, nędy itp.”.

za pomocą Internetu, obejmuje zarówno kontakty osobiste, jak i służbowe, według zasad uprzejmości, ze zrozumieniem<sup>471</sup>. Jeden ze słowników internetowych podaje następującą definicję tego zagadnienia: „Netykieta (etykieta w sieci) (wyrażenie slangowe) – wyraz będący połączeniem dwóch innych wyrazów w języku angielskim – «network» (sieć) oraz «etiquette» (etykieta). Pisane lub niepisane zasady zachowania się obowiązujące użytkowników Internetu wchodzących w interakcje w sieci<sup>472</sup>”.

W swoim opracowaniu pt. *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?* Grzegorz Kubas konstruuje następującą definicję netykiety: „zbiór reguł właściwego i zgodnego z ogólnie przyjętymi zasadami etyki i prawa postępowania internautów w cyberprzestrzeni<sup>473</sup>”. Jedną z pierwszych netykiety uwzględnianych globalnie był zbiór zasad Arlene Rinaldi z 1992 roku. Kolejnym dokumentem, który możemy znaleźć w sieci o charakterze międzynarodowym jest *Netiquette Guidelines RFC 1855*. Została ona stworzona przez zespół roboczy IETF, kierowany przez Sally Hambridge. Jest to międzynarodowe stowarzyszenie osób uczestniczących w projektowaniu i ustanawianiu standardów technicznych i organizacyjnych w Internecie. Mimo że w akcie pominięto kwestię bezpieczeństwa w Internecie, dokument jest uważany za wzór konstruowania etyki internetowej w innych netykietach. Po raz pierwszy pojawia się w nim aspekt normatywny związany z administrowaniem systemów i sieci oraz moderowaniem list i grup dyskusyjnych<sup>474</sup>.

Pośród polskich opracowań netykiety należy wymienić w kolejności powstawania: netykiety Tomasza Urbańskiego<sup>475</sup>, netykiety Grzegorza Sapijaszko (zbiór zaleceń: *Netykieta i katalogi sieciowe*<sup>476</sup>), natomiast bardziej współczesna jest netykieta Rafała Rynkiewicza<sup>477</sup>.

Szybki rozwój Internetu – portali i stron oraz programów do komunikacji, a także forów dyskusyjnych – spowodował, że na podstawie już istniejących netykiety powstało wiele propozycji zasad poruszania się w sieci<sup>478</sup>. Warto nadmienić, że spora część omawianych zagadnień netykiety

<sup>471</sup> *Netiquette*, (online), <http://www.onlinenetiquette.com/>. [dostęp: 05.05.2017].

<sup>472</sup> *Netiquette*, (online), [http://www.atiss.org/tg2k/\\_netiquette.html](http://www.atiss.org/tg2k/_netiquette.html). [dostęp: 06.05.2017].

<sup>473</sup> G. Kubas, *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, (online), [http://www.netykieta.dlawas.net/mgr\\_G.Kubas-Netykieta-Kodeks\\_Etyczny\\_Czy\\_Prawo\\_Internetu.pdf](http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf), [dostęp: 06.05.2017].

<sup>474</sup> Por. A. Rinaldi, *Netykieta, czyli zbiór przepisów i prawo internetowe*, [w:] *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, dz. cyt.

<sup>475</sup> Zob. T. Urbański, *Netykieta*, (online), [www.netykieta.urbanski.net.pl](http://www.netykieta.urbanski.net.pl), [dostęp: 06.05.2017].

<sup>476</sup> Zob. G. Sapijaszko, *Netykieta*, (online), <http://ldhp715.immt.pwr.wroc.pl/~sapi/sieci/netykieta/index.html>, [dostęp: 07.05.2017].

<sup>477</sup> Zob. R. Rynkiewicz, *Netykieta*, (online), <http://www.netykieta.dlawas.net/>, [dostęp: 07.05.2017].

<sup>478</sup> Zob. *Netykieta*, (online), [http://www.zhr.pl/nasz\\_serwer/netykieta.htm](http://www.zhr.pl/nasz_serwer/netykieta.htm), *Netykieta*, (online), <http://internet.interia.pl/por/net>, [dostęp: 04.05.2017].

znajduje normatywne odzwierciedlenie w przepisach prawa międzynarodowego, jak i poszczególnych państw oraz umów międzynarodowych<sup>479</sup>. „Netykieta reguluje, na różne sposoby, stosunki wewnątrz bardzo specyficznej, zróżnicowanej pod wieloma względami i rozległej cyberspołeczności. Społeczność ta nie poddaje się żadnym regułom klasyfikacji, żadnym uogólnieniom, żadnym naciskom itp. (...) Dlatego potrzebna jest netykieta, która od początku była wyrazem samostanowienia i autoregulacji w tym środowisku. Etyka sieciowa tworzona była i nadal jest przez Internautów dla Internautów, w języku i formie dla nich zrozumiałych”<sup>480</sup>.

Dobrym przykładem edukacyjnym skierowanym szczególnie dla najmłodszych użytkowników cyberprzestrzeni jest poniższa propozycja netykiety:

- 1) „Dbaj o język. Nie używaj wulgaryzmów.
- 2) Staraj się pisać zgodnie z zasadami języka polskiego. Nie nadużywaj liter drukowanych. Nie zniekształcaj słów.
- 3) Nie obrażaj innych w Internecie. Pamiętaj, że każdy ma prawo do własnego zdania, nawet jeśli jest ono inne od naszego.
- 4) Dbaj o swoje dane i o dane innych użytkowników. Nigdy nie podawaj informacji zawierających adresy, telefony, jeśli ktoś Ci na to nie dał przyzwolenia.
- 5) Nie zasypuj innych powtórkami treści bądź zbędnymi linkami, mailami zawierającymi reklamy czy informacje nieużyteczne.
- 6) Nie przesyłaj «łańcuszków szczęścia», nie mają one odzwierciedlenia w rzeczywistości.
- 7) Nie kopiuj czyjejs własności: tekstów czy fotografii, a jeśli już to robisz, pamiętaj, aby podać źródło.
- 8) Nie otwieraj linków niewiadomego pochodzenia i nie przekazuj ich dalej. Mogą one zawierać treści niedozwolone oraz ściągać wirusy na Twój komputer.
- 9) Staraj się nie łamać prawa. Nie namawiaj innych do popełniania czynów niedozwolonych. Sam staraj się kontrolować, co robisz w Internecie i w razie wątpliwości zapytaj kogoś dorosłego o opinię.
- 10) Jeśli coś Cię zaniepokoiło w Internecie, nie czekaj, zgłoś to rodzicom bądź komuś dorosłemu”<sup>481</sup>.

---

<sup>479</sup> Zob. P. Waglowski, *Internet i Netykieta a dobra osobiste człowieka*, (online), [www.vagla.pl/d\\_o/d03.htm](http://www.vagla.pl/d_o/d03.htm), [dostęp: 06.05.2017]; Z. Okoń, *Prawo autorskie*, (online), <http://webmaster.pckurier.pl/2000/kwiecien/okon/autor.html>, [dostęp: 06.05.2017], (online), <http://nospam-pl.net/print.php?file=standard>, [dostęp: 06.05.2017].

<sup>480</sup> G. Kubas, *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, dz. cyt.

<sup>481</sup> K. Blak, *Netykieta, czyli o kulturze zachowania w sieci*, (online), <http://socjomania.pl/netykieta-czyli-o-kulturze-zachowania-w-sieci/>, [dostęp: 07.05.2017].



## 2.2.2. Etyka informatyczna

Rewolucja informatyczna drastycznie zmieniła i przewartościowała wiele dziedzin życia. Wywiera ona wpływ na rytm funkcjonowania całych społeczności ludzkich, na życie rodzinne, więzi międzyludzkie, procesy kształcenia, wolność, demokrację, informację, rozrywkę. Jednocześnie, jak podkreśla James Moor w swoim artykule pt. *Czym jest etyka komputerowa?*, komputer jest narzędziem uniwersalnym, jest on logicznie plastyczny, może być kształtowany i modelowany tak, by mógł wykonać niemal każde zadanie<sup>482</sup>. Tak szerokie możliwości oddziaływania społecznego techniki komputerowej i informatycznej odzwierciedlają się w postępowaniu użytkowników, którzy powinni kształtować zachowania w świecie wirtualnym w odniesieniu do zasad etycznych w realnym świecie. Jednak nowa rzeczywistość świata informatyki powoduje wiele problemów etycznych oraz budzi wiele dylematów w postępowaniu i wyborach człowieka, który staje się interfejsem na pograniczu świata rzeczywistego i cyberprzestrzeni.

Nazwę „etyka komputerowa” wprowadził w połowie lat siedemdziesiątych Walter Manner, określając ją jako obszar stosowanej etyki zawodowej, która zajmuje się problemami etycznymi zaostrozonymi, przekształconymi lub stworzonymi przez technologię komputerową<sup>483</sup>. W latach siedemdziesiątych ubiegłego wieku zaproponował utworzenie nowej dziedziny w obszarze etyki stosowanej. W ramach tej dziedziny zajmowano by się problemami i dylematami etycznymi powstającymi w wyniku tworzenia i stosowania technologii cyfrowych. Naukowiec podjął próbę stworzenia etyki zawodowej analogicznej do innych etyk zawodowych, takich jak: etyka biznesu, etyka medyczna, bioetyka itp. Zauważył on, że osoby zajmujące się zawodowo problematyką cyfrową teoretycznie, jak również w obszarze praktycznych zastosowań technologii cyfrowych, podejmując często decyzje związane z zawodem informatyka, nie przywiązując wagi do etycznych konsekwencji tych decyzji. Etyka komputerowa dzisiaj jest traktowana jako zjawisko szersze od etyki zawodowej<sup>484</sup>.

James Moor definiuje etykę komputerową jako zajmującą się głównie problemami, w których brak zasad etycznego postępowania i „próżnia w sferze reguł” w odniesieniu do kwestii społecznego i etycznego użytkowania technologii informatycznej. Problemy z zakresu etyki komputerowej pojawiają się zazwyczaj w sytuacji braku ustalonych gotowych reguł,

<sup>482</sup> Por. J. H. Moor, *Czym jest etyka komputerowa?*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, A. Kocikowski, K. Górniak-Kocikowska, T. Bynum (red.), MRS, Poznań 2001, s. 51.

<sup>483</sup> Zob. T. W. Bynum, *Etyka a rewolucja informatyczna*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 5–12.

<sup>484</sup> Por. K. Górniak-Kocikowska, *Droga do etyki komputerowej*, (online), <http://www.computerworld.pl/artykuly/21017/Droga.do.etyki.komputerowej.html>, [dostęp: 07.05.2017].

według których technologie komputerowe powinny być stosowane. Technologie cyfrowe dostarczają wielu nowych możliwości działania, co pociąga za sobą nowe wybory zachowań. Podstawowym zadaniem etyki komputerowej jest określenie zasad naszego postępowania w takich przypadkach. Trudności pojawiają się także przy braku uporządkowania pojęć stosowanych do opisu normatywności etycznej powyższej dziedziny. W opracowaniu reguł etyki komputerowej niezbędna jest pogłębiona analiza problemu, która powinna dostarczyć spójnych ram konceptualnych<sup>485</sup>.

Wspomniany autor prezentuje także definicję etyki komputerowej, która według niego „zajmuje się analizą natury i społecznego oddziaływania technologii komputerowej, a także odpowiednim formatowaniem i uzasadnieniem norm postępowania, mających na uwadze etyczne stosowanie tej technologii”<sup>486</sup>. Jednak zdaniem Krystyny Górniak-Kocikowskiej: „termin etyka komputerowa wrósł już w krajobraz akademicki i trudno byłoby go obecnie zmienić. Mimo dość powszechnie panującej zgody, co do tego, że jest on – łagodnie mówiąc – niezbyt adekwatny do problemów, jakie obejmuje ta dziedzina. Nazwa etyka informatyczna wydaje się dużo trafniejsza, ale przypuszczalnie także ona wkrótce okaże się nieadekwatna z racji gwałtownego rozszerzania się obszaru problemów poruszanych w obrębie tej nowej dyscypliny badań”<sup>487</sup>.

W swoich rozważaniach nad etyką cyberprzestrzeni Simon Rogerson i Terrell Bynum piszą: „Technologia cyfrowa jest najpotężniejszą i najwszechstronniejszą z dotychczas wynalezionych. Z tego powodu zmienia ona wszystko. To, gdzie i jak pracujemy, gdzie i jak się uczymy, gdzie i jak robimy zakupy, jemy, głosujemy, otrzymujemy pomoc medyczną, spędzamy czas wolny, prowadzimy wojny, zawieramy przyjaźnie”<sup>488</sup>. Autorzy słusznie zauważają, że obecnie technologia cyfrowa jest tak wszechstronna, że wkracza w prawie każdą dziedzinę ludzkiego życia. W większości człowiek nie zastanawia się nad tym, że ciągle posługuje się urządzeniami informatycznymi.

Etyka informatyczna podejmuje wiele istotnych kwestii związanych z relacją człowieka wobec czynów zapośredniczonych i z udziałem techniki informacyjnej<sup>489</sup>. Należy tu wymienić wykorzystanie komputerów do

---

<sup>485</sup> Por. J. H. Moor, *Czym jest etyka komputerowa?* [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 51–52.

<sup>486</sup> J. H. Moor, *What Is Computer Ethics? The Research Center on Computing & Society at Southern Connecticut State University*, (online), [http://www.southern.net.edu/organizations/rccs/resources/teaching/teaching\\_mono/moor/moor\\_definition.html](http://www.southern.net.edu/organizations/rccs/resources/teaching/teaching_mono/moor/moor_definition.html), [dostęp: 09.05.2017].

<sup>487</sup> K. Górniak-Kocikowska, *Droga do etyki komputerowej*, dz. cyt.

<sup>488</sup> Por. S. Rogerson, T. W. Bynum, *Cyberspace: The Ethical Frontier*, [w:] *Times Higher Education Supplement*, The London Times, 1995.

<sup>489</sup> Zob. K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci*, dz. cyt., s. 13–26.

pracy jako uniwersalnych narzędzi, wykonujących każde zadanie wprowadzone przez operatora. Powstaje tu dylemat nowej organizacji pracy, a także jej metod, zmienia się rynek pracy, kształtowanie nowych ról zawodowych i ewoluowanie ról dotychczasowych. Skomputeryzowanie i informatyzacja mogą sprowadzać pracownika wyłącznie do operatora zlecającego konkretne zadanie do wykonania komputerowi. Z drugiej strony, technologie komputerowe i informatyczne pozwalają na większy rozwój człowieka w takich dziedzinach, jak zdrowie, chirurgia precyzyjna, projektowanie, grafika, komunikacja<sup>490</sup>.

Kolejnym obszarem dylematów i problemów etycznych jest bezpieczeństwo i ochrona zasobów informatycznych. Zagadnienie to wiąże się ze stosowaniem różnych form negatywnego oprogramowania, jak wirusy, programy botujące – służące do szpiegostwa, np. technologicznego. Ważną kwestią jest szeroko rozumiane bezpieczeństwo użytkownika – ochrona prywatności i poufności danych, oryginalność oprogramowania, niezawodność obsługi łącz, zabezpieczenia przed utratą danych, różne formy kontroli dostępu do zasobów<sup>491</sup>. Jednym z bardziej kontrowersyjnych obszarów etyki informatycznej jest własność oprogramowania czy kwestie praw własności. Pojawiają się tu takie problemy, jak: piractwo, nielegalne kopiowanie i udostępnianie podrobionych kopii. Istotnym obszarem badawczym etyki komputerowej stała się także odpowiedzialność zawodowa programistów, do których należy kreowanie przekazywanych wartości, a nawet budowanie kultury społecznej, różnych form edukacji, a w przypadku portali informacyjnych – kształtowanie opinii publicznej<sup>492</sup>.

Współcześnie etyka komputerowa przyjmuje formę globalnej etyki informatycznej, dotyczącej ogólnie rozumianej sieci teleinformatycznej, takiej jak Internet. Ciągłe podejmowane są próby modelowego ustanowienia w globalnym kontekście powszechnie akceptowanych standardów zachowań oraz doskonalenia i obrony ludzkich wartości. W dokumencie pt. *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace* David Gleason i Lawrence Friedman, odnosząc się do opracowań *Information and Communications Technologies* (ICT), pisząc o organizacji zarządzania cyberprzestrzenią, proponują model *Open Systems Interconnection* (OSI), należący do *International Organization for Standards* (ISO). Proponują, by – z pewnymi modyfikacjami – stał się on narzędziem edukacyjnym stosowanym w celu zrozumienia ICT w kwestiach związanych z ochroną interesu publicznego

---

<sup>490</sup> Zob. *Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*, (online), <http://www.acm.org/about/se-code#full>, [dostęp: 10.05.2017].

<sup>491</sup> Zob. E. Spafford, *Viruses: Dealing with Electronic Vandalism and Programmed Threats*; ADAPSO, 1989.

<sup>492</sup> Zob. D.G. Johnson, *Computer Ethics*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1994, s. 37–57.

związanego z cyberprzestrzenią<sup>493</sup>. W niektórych opracowaniach pojawia się standaryzacja nauczania informatyki na uczelniach wyższych<sup>494</sup>, a także kodeksy etyki: postępowania informatyków poszczególnych państw<sup>495</sup>, prywatnych czy państwowych koncernów, a nawet pojedynczych firm<sup>496</sup>, z których można wyłonić pewne wspólne normy, obiektywnie stojące się zasadami postępowania globalnego. Etyka i wartości zostały przekształcone w kontekście, który nie ogranicza ich do określonego regionu geograficznego, kulturowego czy religijnego<sup>497</sup>.

Polskie Towarzystwo Informatyczne uchwaliło propozycję kodeksu etycznego zawodu informatyka – *Kodeks zawodowy informatyków* – w którym przedstawia problematykę etyki informatycznej z perspektywy środowiska profesjonalistów, szczególnie osób zawodowo zajmujących się zapewnieniem dostępu do różnorodnych zasobów informacji<sup>498</sup>. „Umiejętność identyfikowania i rozumienia etycznych dylematów związanych z zastosowaniem technologii komputerowej i korzystanie z Internetu jako środka informacji i mediów komunikacji odgrywa w tej działalności rolę szczególnie ważną, bo prowadzona jest ona w najbardziej narażonym na powstanie etycznych dylematów obszarze bezpośredniego kontaktu człowieka z nowoczesną ICT”<sup>499</sup>.

Etyka komputerowa ma dużo do zaoferowania w odniesieniu do powyższych wartości i wiele do zrealizowania w kwestiach określenia standardów uczciwości w tej dziedzinie. Etyka komputerowa to także miejsce, w którym mają szansę się spotykać dwie bardzo odmienne społeczności: informatycy i etycy. Tam, gdzie nie ma uznanych sposobów postępowania, wymuszonych przez prawo i normy techniczne, pozostaje wyłączny własny osąd i poczucie uczciwości w wykonywaniu zawodu informatyka<sup>500</sup>. Informatyk powinien kierować się pewnymi zasadami etycznymi i mo-

<sup>493</sup> Zob. D. Gleason, L. Friedman, *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace*, (online), <http://www.info-ethics.com/docs/Proposal-for-an-Accessible-Conception-of-Cyberspace.pdf>, [dostęp: 10.05.2017].

<sup>494</sup> Zob. J. Kryt, *Etyka w miejscu pracy – Work place Ethics 101*, (online), [http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/\\_kei/ewmppjk.html](http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/ewmppjk.html), [dostęp: 09.05.2017].

<sup>495</sup> Zob. J. Kryt, *Blaski i cienie informatyków w Kanadzie, czyli Kodeks Etyki i Standardy Postępowania*, (online), [http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/\\_kei/bicivkpk.html](http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/bicivkpk.html), [dostęp: 09.05.2017].

<sup>496</sup> Zob. S. Pieszczyk, *Wartości etyczne w biznesie*, (online), <http://www.slawop.net/wartosci-etyczne-w-biznesie>, [dostęp: 14.05.2017].

<sup>497</sup> Por. K. Górniak-Kocikowska, *The Computer Revolution and the Problem of Global Ethics*, [w:] *Global Information Ethics*, T. W. Bynum, S. Rogerson (red.), Opragen Publications, 1996, s. 201–210.

<sup>498</sup> Zob. *Kodeks zawodowy informatyków*, Polskie Towarzystwo Informatyczne, (online), <http://www.intersiec.pl/aktualnoci/27-etyka-informatyka>, [dostęp: 10.05.2017].

<sup>499</sup> B. Sosińska-Kalata, *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, dz. cyt., s. 141.

<sup>500</sup> W. J. Bober, *Nie tylko reguły*, dz. cyt.

ralnymi, jak i kodeksem etyki zawodowej. Zasady etyki zawodu informatyka mówią przede wszystkim, iż informatyk powinien pracować dla dobra całości społeczeństwa i człowieka jako jednostki. Głównym celem specjalistów informatyków powinno być zminimalizowanie negatywnego oddziaływania komputerów na zdrowie i bezpieczeństwo ludzi. Podczas projektowania lub wdrażania systemów komputerowych, informatycy powinni uzyskać gwarancje, że ich systemy będą używane w sposób odpowiedzialny, będą odpowiadały potrzebom społecznym i nie będą szkodliwie wpływać na jakość życia użytkowników<sup>501</sup>.

Zasady etyki informatyka mówią także o unikaniu zagrożeń kierowanych do użytkowników systemów komputerowych. Zagrożenie oznacza negatywne konsekwencje, np. przypadkowa utrata informacji, utrata własności, zniszczenie własności. Zasada ta zabrania używania systemów informatycznych, które mogą przynosić szkody: pracownikom lub pracodawcom firm, instytucji; użytkownikom systemów komputerowych. Informatyk powinien kierować się także uczciwością wobec użytkowników systemów komputerowych. Profesjonalista powinien unikać wszelkiej niesprawiedliwości i nierówności pomiędzy różnymi grupami użytkowników wynikającymi niekiedy z niewłaściwego zarządzania bazami danych i zastosowanymi technologiami<sup>502</sup>.

Przestrzeganie praw własności, w tym praw autorskich i patentów, to kolejna z zasad etyki informatycznej. Nieprzestrzeganie praw autorskich, tajemnicy handlowej, patentów lub warunków umów licencyjnych jest także zabronione przez prawo międzynarodowe. Kopiowanie oprogramowania powinno odbywać się jedynie z autoryzacją. Nieuprawnione powielanie oprogramowania jest zabronione, chyba że mamy do czynienia z oprogramowaniem typu *open source*. Do obowiązków informatyków i uczestników cyberprzestrzeni należy respektowanie własności intelektualnej oraz prywatności użytkowników systemów informatycznych. Technologie informatyczne i komunikacyjne pozwalają na zbieranie i wymianę osobistych informacji na skalę niespotykaną dotychczas w historii cywilizacji. Z tego względu zwiększa się możliwość naruszenia prywatności zarówno jednostek, jak i grup. Profesjonaliści komputerowi są odpowiedzialni za ochronę prywatności i nienaruszalności danych osobowych<sup>503</sup>.

Powyższe zasady dotyczą również komunikacji elektronicznej, w tym poczty elektronicznej, i zakazują zdobywania lub kontroli danych o użytkownikach. Dane osobowe użytkowników poznane podczas pracy w systemie powinno się traktować z najwyższą poufnością, z wyjątkiem przypadków,

---

<sup>501</sup> Por. *Etyka informatyka*, (online), [www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka\\_informatyka.doc](http://www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka_informatyka.doc). [dostęp: 04.05.2017].

<sup>502</sup> Por. tamże.

<sup>503</sup> Por. tamże.

gdy są one dowodem na nieprzebranie reguł prawa, reguł organizacyjnych lub kodeksu<sup>504</sup>. Na stronach profesjonalnych firm można odnaleźć jedną z polskich propozycji kodeksu informatyka, który obejmuje dość wszechstronne zasady i normy postępowania<sup>505</sup>.

Cały obszar badań z zakresu etyki komputerowej dzieli się na wiele płaszczyzn. Obecnie najbardziej intensywne działania są prowadzone w trzech podstawowych podobszarach: ochrona komputerów, własność oprogramowania, odpowiedzialność zawodowa informatyków<sup>506</sup>. „(...) Obok i prawie nierozdzielnie, oprócz pojęcia etyka informatyczna, funkcjonuje pewien obszar określany mianem kultury informatycznej. W ramach tego pojęcia podkreśla się tzw. dyscyplinę umysłową i odpowiedzialność za działanie programów oraz systemów komputerowych. (...) Każdy człowiek, informatyk czy też zwykły użytkownik komputera powinien cechować się pewnym zasobem podstawowych informacji technologii informatycznej i zasadach oraz granicach jej stosowania”<sup>507</sup>.

<sup>504</sup> Zob. *Kodeksy etyczne w informatyce*, (online), [www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act=o=article&page](http://www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act=o=article&page), [dostęp: 11.05.2017].

<sup>505</sup> *Kodeks etyczny zawodu informatyka*, (online), <http://dis2.waw.pl/dis/artkuy-i-polemiki/133-kodeks-etyczny-zawodu-informatyka>, [dostęp: 12.05.2017]. „Informatyka jest wiedzą służebną wobec jej różnorodnych zastosowań dziedzinowych. Ma pomagać w rozwoju tych dziedzin, a nie przeszkadzać im. Narzędzia i algorytmy informatyki nie stanowią celu, lecz są środkiem mającym przede wszystkim rozwiązywać stawiane jej problemy; z poszanowaniem zasad logiki, praw człowieka, jego środowiska naturalnego, ergonomii, ekonomii, poprawności językowej, norm jakości oraz specyfiki dziedzin szczegółowych. Informatyk stale doskonali swoją wiedzę. Jednocześnie zawsze przedstawia swoje kompetencje i doświadczenie zawodowe zgodnie ze stanem aktualnym. Podobnie postępuje z produktami, które prezentuje klientowi. Informatyk wzorowo szanuje własność intelektualną. Powstrzymuje się od kopiowania oprogramowania nawet nie chronionego prawem, jeśli nie ma do niego wystarczających uprawnień. Informatyk szanuje prawa majątkowe swojego pracodawcy lub klienta do informacji zawartych w jego systemach informatycznych. W szczególności nie udostępnia tych informacji osobom nieupoważnionym. Informatyk nie podejmuje się naruszania integralności systemów informatycznych żadnych podmiotów, nawet jeśli są to podmioty konkurencyjne do jego zleceniodawcy lub pracodawcy. Informatyk prowadzący działalność dydaktyczną, przy prezentacji konkretnego produktu zawsze stara się wspomnieć o istnieniu alternatywnych produktów o analogicznej funkcjonalności oraz przeznaczeniu. Informatyk prowadzący działalność naukową lub badawczo-rozwojową, zawsze powinien wyraźnie oddzielać wiedzę pewną i już udowodnioną od przyjmowanych przez siebie założeń. Informatyk zawsze mówi swojemu klientowi prawdę o przewidywaniach kosztów oraz przypuszczalnym czasie trwania analizowanego przez siebie projektu lub przedsięwzięcia znajdującego się już w fazie realizacji. Informatyk nie podejmuje się równocześnie prac u kilku zleceniodawców, których interesy mogłyby być ze sobą sprzeczne. Informatyk stara się unikać w przedsięwzięciach jednoczesnego pełnienia ról wzajemnie opozycyjnych: np. zleceniodawcy-zleceniobiorcy, podwykonawcy-kontrolera, programisty-testera itp.”

<sup>506</sup> Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 144.

<sup>507</sup> *Technologia informatyczna i informacyjna a współczesny świat*, (online), <http://www.softwarepatch.pl/vartykuly/0/753/70Ifechnologia-infonnatyczna-i-infonnacyjna-a-wspolczesny-swiat/Jak-to-jest-z-etyka-i-kultura-informatyczna-w-Polsce-.html>, [dostęp: 12.05.2017].

### 2.2.3. Kodeks hakerów

Etyka komputerowa nabrała w ostatnim czasie dużego znaczenia. Również hakerzy utworzyli własne zasady etyczne, chcąc tym samym odróżnić się od crackerów. Określenie „jacker” masowe media inaczej definiują niż społeczność hakerska. Media powszechnie używają tego pojęcia wobec osób łamiących zabezpieczenia systemów komputerowych, co w słownictwie informatycznym określa się mianem „crackingu”, a osoby łamiące te zabezpieczenia mianem „crackerów”. Określanie crackerów mianem hakerów jest bardzo źle widziane w środowisku hakerskim, gdyż etyka hakerska sprzeciwia się cyberprzestępczości. Pojęcia „hacking” i „hakerzy” są na ogół odbierane negatywnie. Bardzo często są kojarzone z przestępcami komputerowymi, którzy uszkadzają systemy, tworzą i instalują wirusy oraz czynią poważne uszkodzenia w systemach komputerowych i sprzęcie<sup>508</sup>.

W języku potocznym słowo „haker” stało się synonimem komputerowego włamywacza i przestępca, który – korzystając ze zdalnych środków dostępu – dokonuje włamań do systemów informatycznych dla zabawy bądź w innych celach<sup>509</sup>. Należy jednak pamiętać, że sam *hacking* nie jest czymś złym. Jest to poszukiwanie nowych rozwiązań, wzbogacanie umiejętności po to, by być najlepszym w danej dziedzinie informatyki. Hakera można nazwać przestępcą dopiero wtedy, gdy wykorzystuje wiedzę do popełnienia przestępstwa<sup>510</sup>.

W większości przypadków działania hakerskie, czyli skuteczna penetracja systemu komputerowego, powodują uszkodzenia, zagubienie danych lub nieprawidłowe działanie programów. Część hakerów uważa, że są obrońcami wolności i bojownikami przeciwko nadużyciom dokonywanym przez wielkie korporacje czy szpiegostwu ze strony agencji rządowych. Nazywają się często stróżami przestrzeni cybernetycznej, twierdząc, że nie czynią nikomu szkody i że są użyteczni dla społeczeństwa, ujawniając mankamenty systemów ochrony danych<sup>511</sup>.

<sup>508</sup> N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 138.

<sup>509</sup> Zob. E. Spafford, *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, „Journal of Systems and Software”, nr 1, 1992. „Haker, to osoba włamująca się bez pozwolenia do cudzego systemu komputerowego. Niektórzy hakerzy dokonują kradzieży danych lub wandalizmu informatycznego, uszkadzając programy, zabezpieczenia czy system informatyczny lub zapoznają się z zawartością plików. Pracują dla konkurencyjnych firm lub agencji rządowych czy też wypróbują programy przez siebie stworzone o charakterze szpiegującym”.

<sup>510</sup> Por. N. Siemieniuk, *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, dz. cyt., s. 138.

<sup>511</sup> Zob. E. Spafford, *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, dz. cyt.

Haker to osoba o bardzo dużych praktycznych umiejętnościach informatycznych, odznaczająca się znajomością wielu języków programowania, a także świetną znajomością systemów operacyjnych oraz bardzo dobrą orientacją w Internecie. Hakerzy zazwyczaj dzięki swej wiedzy wpływają na lepszy poziom bezpieczeństwa banków, instytucji państwowych. „Hakerzy, według kodeksu etyki hakera, nie mają nic wspólnego z działaniami przestępczymi. (...) Hakerzy są bardzo inteligentnymi ludźmi, którzy, wykorzystując swoje umiejętności w konstruktywny sposób, pomagają organizacjom, chroniąc dokumenty i poufne dane. Dzięki nim rządy państw mogą się dowiedzieć, jak zabezpieczać dokumenty o znaczeniu strategicznym. W wielu przypadkach hakerzy dostarczają dowodów w postaci elektronicznej, dzięki czemu znacznie łatwiej jest ochronić systemy komputerowe przed działaniami łamiącymi zasady etyki komputerowej”<sup>512</sup>.

Polski kodeks karny<sup>513</sup> przewiduje karalność przestępstw dokonywanych przez hakerów w dziale XXXIII – przestępstwa przeciwko ochronie informacji oraz w dziale XXXIV – przestępstw przeciwko mieniu<sup>514</sup>. Oprócz przestępstw w cyberprzestrzeni przypisywanych hakerom<sup>515</sup> należy podkreślić etyczne działanie hakera-programisty<sup>516</sup>, który działa zgodnie z prawem, włamując się na zamówienie firmy do systemów komputerowych, aby odkryć ich potencjalne słabości<sup>517</sup>. Jak twierdzi jeden ze znanych polskich hakerów Marek Hołyński – haker to nie cyberprzestępca i ma swoje zasady, których musi bezwzględnie przestrzegać. Przede wszystkim – nie szkodzić<sup>518</sup>. Współcześnie hakerów jako świetnych fachowców wyróżnia własny kodeks etyczny, w którym zwracają uwagę na odpowiedzialność za działania w sieci<sup>519</sup>.

---

<sup>512</sup> *Haker*, (online), [http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do\\_czytania.html](http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do_czytania.html), [dostęp: 12.05.2017].

<sup>513</sup> Zob. *Haker*, (online), <http://prawo-karne.wieszjak.pl/slownik/87737,Haker.html>, [dostęp: 14.05.2017].

<sup>514</sup> Por. A. Makosz, *Haker*, (online), <http://www.gazetaprawna.pl/encyklopedia/prawo/hasla/332774,haker.html>, [dostęp: 13.05.2017].

<sup>515</sup> Zob. *Cyberprzestępstwa w kodeksie karnym*, (online), <http://www.itwadministracji.pl/numery/maj-2009/cyberprzestepstwa-w-kodeksie-karnym.html>, [dostęp: 14.05.2017].

<sup>516</sup> *Etyczny haker*, (online), [http://helionica.pl/index.php/Etyczny\\_haker](http://helionica.pl/index.php/Etyczny_haker), [dostęp: 12.05.2017]. „Haker oznacza programistę, który zgodnie z prawem i na zamówienie firmy włamuje się do systemów komputerowych, aby odkryć ich potencjalne słabości, by można było je usunąć”.

<sup>517</sup> Por. *Zawód: Ethical Hacker (Etyczny Haker)*, (online), <http://www.wup.lublin.pl/wup/foty/fckeditor/File/ciz/poradnictwo/kluby/zawody/Etyczny-haker.pdf>, [dostęp: 14.05.2017].

<sup>518</sup> Zob. *Hakerzy najczęściej pracują nocą*, (online), <http://gazetapraca.pl/gazetapraca/1,90439,4918323.html>, [dostęp: 15.05.2017].

<sup>519</sup> Zob. *Haking etyczny*, (online), <http://securityawareness.pl/haking-etyczny>, [dostęp: 14.05.2017].



W wielu krajach organizowane są szkolenia hakerów o zasięgu międzynarodowym, najbardziej znane z nich to: *Certified Ethical Hacker*, organizowane przez EC-Council<sup>520</sup>. Polskie Towarzystwo Informatyczne opracowało zasady kodeksu zawodowego informatyków, które są jednocześnie zasadami hakera-programisty<sup>521</sup>.

#### 2.2.4. Kodeksy etyczne Internetu jako poszukiwanie normatywności

Nowe technologie zmuszają nas do rozszerzenia przepisów prawnych tak, aby obejmowały nowe dziedziny lub też do tworzenia nowych praw odnoszących się do nowych sytuacji wywołanych przez te technologie. Proces uaktualniania prawa wymaga zrozumienia zarówno zasad etycznych, leżących u podstaw istniejących praw, jak i problemów etycznych pojawiających się w sytuacjach stworzonych przez nowe technologie. Najlepszym przykładem szerokich zmian, a wręcz poszukiwań czy przewartościowania i dookreślenia norm etycznych i prawnych, są zmiany wywołane przez technologie telekomunikacyjne, a szczególnie Internet<sup>522</sup>. Od samego początku wejścia sieci do użytku publicznego zaczęły funkcjonować zbiory reguł będące zwyczajnym przejawem autoregulacji środowiska społeczeństwa informacyjnego. Pierwszych odniesień etycznych zaaplikowanych do norm poruszania się w Internecie należy doszukiwać się w kodeksach deontologicznych różnych zawodów.

Kodeksy etyczne w Internecie zazwyczaj odwzorowują postępowanie, np. w danym portalu czy na konkretnej stronie w zależności od autora, czyli np. moderatora jakiegoś forum i sygnatariuszy, mają zasięg międzynarodowy bądź lokalny. Obejmują bezpośrednio użytkowników związanych z konkretnym portalem społecznościowym, a możliwość korzystania z usług portalu wiąże się z koniecznością zatwierdzenia tego kodeksu.

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu w dokumencie pt. *Etyka w Internecie* szczegółowo wymienia możliwości negatywnych obszarów działania człowieka z wykorzystaniem sieci. Wskazuje także potrzebę nowych regulacji prawnych w kategorii szczególnych przestępstw internetowych, ale jednocześnie podkreśla, że pożądane są, i z reguły najlepiej się sprawdzają, wewnętrzne regulacje etyczne branży. Rada

<sup>520</sup> Zob. D. Niedzielewski, „Etyczni hakerzy” balansują na granicy prawa, (online), <http://www.networld.pl/news/344405/Etyczni.hakerzy.balansuja.na.granicy.prawa.html>, [dostęp: 16.05.2017].

<sup>521</sup> Zob. M. Cieciora, *Wybrane problemy społeczne i zawodowe informatyki*, Vizja Press&IT, Warszawa 2012, s. 221–222.

<sup>522</sup> Por. D. G. Johnson, *Czy programy komputerowe powinny stanowić czyjąkolwiek własność*, (online), [https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI\\_01.pdf](https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI_01.pdf), s. 105, [dostęp: 16.05.2017].

wskazuje na istotną kwestię dotyczącą uczestnictwa w Internecie, mianowicie – ta przestrzeń działań człowieka w żaden sposób nie różni się od innych współczesnych mediów i nie jest wyłączona spod rozsądnego prawa sprzeciwiającego się wszystkim formom rozpowszechniania nienawiści, oszczerstw, oszustw, pornografii dziecięcej oraz innych przestępstw. Łamanie prawa odbywa się także w cyberprzestrzeni i organy państwowe mają obowiązek egzekwować ogólnie przyjęte normy. Choć powstaje wiele przestępstw dokonywanych w cyberprzestrzeni, to jednak zazwyczaj mają one skutek także w świecie realnym i one także muszą być objęte nadzorem prawnym. Najskuteczniejsze jednak są normy wewnętrzne Internetu, zawarte w różnych kodeksach etycznych. Często znajdują one odzwierciedlenie także w prawie stanowionym, otrzymując wsparcie w postaci sankcji karnych<sup>523</sup>.

Papieska Rada we wspomnianym wyżej dokumencie publikuje następujące wskazania: „Rozwiązanie problemów biorących się z nieuregulowanej komercjalizacji i prywatyzacji nie leży w (gestii) państwowej kontroli nad mediami, ale w większej regulacji według kryteriów użyteczności publicznej i w większej jawności wobec społeczeństwa. Branżowe kodeksy etyczne mogą być tu użyteczne, pod warunkiem, że są formułowane w poważnych zamiarach, uwzględniając w procesie formułowania i egzekwowania przedstawicieli szerokiego grona odbiorców oraz, obok zachęt dla tych, którzy prowadzą odpowiedzialny dialog, zawierają stosowane kary za wykroczenia, łącznie z cenzurą publiczną”<sup>524</sup>.

Słuszność tych wskazań potwierdzają liczne dylematy etyczne, często bardzo szczegółowe, których próby rozwiązania globalnego za pomocą norm prawnych nie są tak efektywne i natychmiastowe. Przy okazji prób rozwiązania różnych dylematów etycznych, związanych z etyką działań informatyków, powstają organizacje, takie jak *Association for Computing Machinery* (ACM) i *Institute of Electrical and Electronic Engineers* (IEEE), które tworzą własne kodeksy etyczne oraz wytyczne programowe i wymagania akredytacyjne, dotyczące etycznej odpowiedzialności<sup>525</sup>. Próby normatywności w Internecie w postaci szczegółowych kodeksów mają uzasadnienie i zdają egzamin regulacyjny pod warunkiem odniesienia do ogólnoludzkich norm etycznych, szczegółowych praw moralnych, a także prawnych uregulowań międzynarodowych z zabezpieczeniem egzekwowalności wypracowanych zasad<sup>526</sup>.

---

<sup>523</sup> Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady\\_pontyfikalne/r\\_komunik\\_spol/internet\\_etyka\\_22022002.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022002.html), [dostęp: 17.05.2017].

<sup>524</sup> Tamże.

<sup>525</sup> Zob. *IEEE*, (online), <http://www.ieee.org/index.html>, [dostęp: 18.05.2017].

<sup>526</sup> Zob. *Dziesięć Przykazań Etyki Komputerowej*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, dz. cyt., s. 130.

### 2.2.5. Próby regulacji prawnych – ACTA

Wszelkie próby stworzenia i unifikacji prawa międzynarodowego mogą okazać się zbyt ogólne, krępujące wolność i swobodę oraz twórczość użytkowników, jednocześnie nie zapewniając wystarczających możliwości ochrony dóbr i bezpieczeństwa jednostki<sup>527</sup>. Cyberprzestrzeń charakteryzuje się kilkoma cechami, które mają znaczenie dla jej oceny prawnej. Szczególnie istotną cechą z punktu normatywności prawnej jest jej globalny zasięg ponad wszelkimi granicami państw i kontynentów, co powoduje, że nie można jej przypisać do określonego systemu prawnego danego państwa. Ogranicza to także w szczególności sposób ścigania przestępstw dokonywanych tylko w Internecie lub za pomocą wszystkich aplikacji cyberprzestrzeni<sup>528</sup>.

Globalne uczestnictwo wszystkich państw w interaktywności cyberprzestrzeni powoduje, że trudno określić na gruncie prawnym podmiot odpowiedzialności za dane przestępstwa czy wykroczenia w niej dokonywane. Powstaje problem normatywności prawnej, która wspólnymi ustaleniami obejmowałaby wszystkie państwa. Funkcjonowanie współczesnego życia społecznego i gospodarczego, a szczególnie informowanie i komentowanie, opiera się przede wszystkim na osiągnięciach najbardziej energicznie rozwijającej się technologii informacyjnej. Z osiągnięć tej dziedziny korzystają wszyscy, najczęściej w sposób zgodny z prawem. Zdarza się jednak, że niektórzy ludzie dążą do osiągnięcia swoich celów nie zawsze zgodnych z zasadami życia społecznego oraz normami etycznymi i prawnymi, tym bardziej że nieprecyzyjne prawo ułatwia działalność przestępców<sup>529</sup>.

Według Krzysztofa Jakubowskiego przestępczość komputerową w szerokim znaczeniu rozumiemy jako „wszelkie zachowania przestępcze związane z funkcjonowaniem elektronicznego przetwarzania danych, polegające zarówno na naruszaniu uprawnień do programu komputerowego, jak i godzące bezpośrednio w przetwarzaną informację, jej nośnik i obieg w komputerze oraz cały system połączeń komputerowych, a także w sam komputer”<sup>530</sup>.

Definiowanie przestępstw za pomocą sieci informatycznych proponuje także Michał Sowa w artykule pt. *Odpowiedzialność karna sprawców*

<sup>527</sup> Zob. *Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci*, dz. cyt.

<sup>528</sup> P. Podrecki, *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze Lexis Nexis, Warszawa 2007, s. 20.

<sup>529</sup> Por. J. W. Wójcik, *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, (online), <http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberterrorizm/Wojcik.pdf>, [dostęp: 18.05.2017].

<sup>530</sup> K. Jakubski, *Przestępczość komputerowa – zarys problematyki*, „Prokuratura i Prawo”, nr 12, 1996, s. 34.

*przestępstw internetowych*: przestępstwa dokonywane w sieci to te „w przypadku, których usługi sieciowe umożliwiły lub co najmniej ułatwiły sprawcy realizację zamierzonego czynu przestępczego albo jego poszczególnych stadiów”<sup>531</sup>.

W prawie międzynarodowym cyberprzestępstwo określa dokument wypracowany przez ONZ, który definiuje je jako: „(...) w wąskim sensie – wszelkie nielegalne działanie, wykonywane w postaci operacji elektronicznych, wymierzone przeciw bezpieczeństwu systemów komputerowych lub poddawanych procesom przez te systemy danych. Cyberprzestępstwo w szerokim sensie – wszelkie nielegalne działanie, popełnione za pomocą lub dotyczące systemów lub sieci komputerowych, włączając w to m.in. nielegalne posiadanie i udostępnianie lub rozpowszechnianie informacji przy użyciu systemów lub sieci komputerowych”<sup>532</sup>.

W rozumieniu Mariusza Nowaka, autora artykułu pt. *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, należy wymienić następujące rodzaje przestępstw dokonywanych w cyberprzestrzeni: przestępstwa w dziedzinie ochrony danych; przestępstwa gospodarcze z użyciem komputerów, manipulacje komputerowe: operacje rozrachunkowe, manipulacje bilansowe, manipulowanie stanem kont bankowych, nadużycia kart do bankomatów i innych środków płatniczych, nadużycia telekomunikacyjne, sabotaż i szantaż komputerowy, hacking komputerowy, szpiegostwo komputerowe, kradzieże software i inne formy piractwa dotyczące produktów przemysłu komputerowego. Inne rodzaje przestępstw: rozpowszechnianie za pomocą komputerów informacji pochwalających użycie przemocy, rasistowskich i pornograficznych; użycie techniki komputerowej w tradycyjnych rodzajach przestępstw<sup>533</sup>.

Według innych badaczy istnieją następujące grupy przestępstw określane jako komputerowe: niemożliwe do zaistnienia poza przestrzenią cyfrową, tj.: „manipulacje dokonywane za pomocą komputera na zbiorach danych i oprogramowaniu; zamachy na urządzenia systemu informatycznego oraz ich kradzież; kradzież materiałów eksploatacyjnych systemów komputerowych; hacking. Ułatwiane przez stosowanie komputerów: oszustwa (fałszowanie danych wejściowych, wykorzystywanie tzw. martwych dusz, realizacja fikcyjnych inwestycji); fałszerstwa i podszywanie się pod cudze nazwisko; kradzież informacji; podsłuch. Popełniane przy biernym

---

<sup>531</sup> M. Sowa, *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*, „Prokuratura i Prawo”, nr 4, 2002, s. 62.

<sup>532</sup> Komenda Główna Policji, Warszawa 2008, *Wymiana doświadczeń w zakresie przestępczości*, (online), [http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty\\_platnicze.pdf](http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty_platnicze.pdf), [dostęp: 19.05.2017].

<sup>533</sup> Por. A. Płaza, *Przestępstwa komputerowe*, (online), <http://prawo.vagla.pl/skrypts/przestepstwa.htm>, [dostęp: 19.05.2017].

udziale komputerów. (...) Dokonywane przez profesjonalnych przestępców z wykorzystaniem komputerów<sup>534</sup>.

W polskim systemie prawnym przepisy dotyczące przestępczości w cyberprzestrzeni nie są zebrane w jednym akcie normatywnym. Można je podzielić na dwie grupy: przestępstwa ujęte w przepisach części szczególnej kodeksu karnego oraz przestępstwa uregulowane w ramach przepisów karnych w poszczególnych ustawach<sup>535</sup>. Obecnie, także w polskim prawodawstwie związanym z cyberprzestrzenią, a szczególnie ze sferą Internetu, próbuje się ujednoczyć jednym aktem prawnym kwestie dotyczące ochrony praw autorskich, wolności słowa oraz kwestii przepływu i handlu w społeczeństwie informacyjnym. Tak zwane ACTA (ang. *Anti-counterfeiting Trade Agreement*) to umowa między państwami, której celem jest walka z piractwem. Jak piszą w swoim artykule pt. *ACTA – geneza i podstawowe problemy* Maciej Barczewski i Sebastian Sykuna – ACTA jest formą umowy handlowej dotyczącej zwalczania obrotu towarami podrzobionymi w cyberprzestrzeni<sup>536</sup>.

Potrzeba opracowania powyższego traktatu po raz pierwszy formalnie została zaproponowana przez Japonię w lipcu 2005 r. podczas spotkania grupy „G8” w Szkocji<sup>537</sup>. Do najważniejszych założeń postulowanej, międzynarodowej umowy należały propozycje: konfiskaty korzyści z naruszeń praw własności intelektualnej, ekstradycji osób, które dopuściły się przestępstw tego rodzaju, jak również rozciągnięcia egzekwowania ochrony na działalność prowadzoną w sieci internetowej<sup>538</sup>. Japonia ponawiała propozycję opracowania wspólnej umowy także w Brukseli oraz Genewie. Ta propozycja spotkała się z aprobatą USA, które przystąpiły do negocjacji z Japonią oraz państwami Unii Europejskiej<sup>539</sup>.

Wynikiem tych prac była końcowa wersja ACTA przyjęta w 2011 roku<sup>540</sup>. Prace nad powyższą umową odbywały się bez udziału opinii

<sup>534</sup> E. Gruza, M. Goc, J. Moszczyński, *Kryminalistyka – czyli rzecz o metodach śledczych*, [w:] *Klub kryminalny*, Warszawa WaiP, 2008, (online), <http://www.klubkryminalny.pl/index.php/informatyka-kryminalistyczna/>, [dostęp: 18.05.2017].

<sup>535</sup> Por. R. Golata, *Internet – aspekty prawne*, Difin, Warszawa 2003, s. 105.

<sup>536</sup> Por. M. Barczewski, S. Sykuna, *ACTA – geneza i podstawowe problemy*, (online), [http://www.lex.pl/c/document\\_library/get\\_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8de6478b&groupId=2221015](http://www.lex.pl/c/document_library/get_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8de6478b&groupId=2221015), [dostęp: 19.05.2017].

<sup>537</sup> Zob. A. Auleytner, J. Pakuła, *Po kontrowersyjnym TRIPS nadchodzi ACTA*, (online), <http://blog.dzp.pl/ip/skad-ta-acta/>, [dostęp: 19.05.2017].

<sup>538</sup> Zob. *Japan Proposes New IP Enforcement Treaty*, (online), <http://www.ip-watch.org/weblog/2005/11/15/japan-proposes-new-ip-enforcement-treaty>, [dostęp: 18.05.2017].

<sup>539</sup> Zob. J. Bromski, *Wojna o ACTA – ukryta strona*, (online), [http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna\\_o\\_ACTA\\_\\_\\_ukryta\\_strona.html?as=1](http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna_o_ACTA___ukryta_strona.html?as=1), [dostęp: 12.05.2017].

<sup>540</sup> Zob. *Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, (online), [http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc\\_147937.pdf](http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc_147937.pdf), [dostęp: 14.05.2017].

publicznej. Jedynym źródłem informacji na temat opracowywanego traktatu były nieoficjalne dokumenty robocze opublikowane za pomocą portalu „Wikileaks”. Zawarte tam propozycje wzbudziły wiele kontrowersji, np. możliwości blokowania dostępu do Internetu osobom podejrzanym o naruszenie praw autorskich<sup>541</sup>.

Zgoda na podpisanie umowy przez Polskę spotkała się z szeroką dyskusją publiczną pośród użytkowników cyberprzestrzeni<sup>542</sup>. Jak zauważa Marek Robak, częstym stanowiskiem jest obawa, że wszelkie próby restrykcyjnej normatywności Internetu popsują jakość komunikacji, nie rozwiązując istotnych, nawarstwiających się problemów prawnych<sup>543</sup>. W dyskursie publicznym, oprócz wielu uzasadnianych obaw, pojawia się wiele błędnych informacji spowodowanych choćby niezrozumieniem możliwości działania nowych technologii, w tym Internetu<sup>544</sup>.

W ocenie dyskusji i argumentacji dotyczących cyberprzestrzeni czytelnik wydaje się potrzebą regulacji prawnych dotyczących poruszania się w cyfrowym środowisku z zachowaniem praw własności i wolności innych. Jednocześnie próby normatywności prawnej nie mogą przybierać formy wszechobecnej kontroli państwa. Priorytetowo po odrzuceniu ACTA przez Parlament Europejski pojawiła się propozycja porozumienia CETA (ang. *Canada-EU Trade Agreement*), która niewiele różni się od ACTA. Jak określa to Michael Geist, jest inną formą tego samego porozumienia handlowego z nadzieją, że Parlament Europejski zaakceptuje te zasady, które odrzucił wraz z ACTA<sup>545</sup>.

Kilka lat po zarzuceniu przez Parlament Europejski projektu ACTA została opracowana kolejna propozycja regulacji prawnych w cyberprzestrzeni nazywana potocznie ACTA 2.0, którą przyjęto 26 marca 2019 roku. Państwa członkowskie mają dwa lata na dostosowanie przepisów wewnętrznych i ratyfikowanie dyrektywy. „Przedstawiciele Komisji Eu-

---

<sup>541</sup> Zob. K. Mara, W. New, *IP Enforcement Work at WIPO Gets Boost from Developing Nations*, „Intellectual Property Watch”, 2009; S. Siy: *The Trouble with ACTA*, (online), <http://www.acslaw.org/node/15774>, [dostęp: 16.05.2017]; K. Weatherall, *Politics, Compromise, Text and the Failures of the Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, „The Sydney Law Review”, nr 2, 2011, s. 233–234.

<sup>542</sup> Zob. K. Kaczmarczyk, *Polska walka o ACTA trwa*, (online), <http://www.artweb-media.com/pl/blog/entry/polska-walka-o-acta-trwa.html>, [dostęp: 16.05.2017].

<sup>543</sup> Por. M. Robak, *Wprowadzenie restrykcyjnych regulacji prawnych w Internecie to utopia*, (online), [http://ekai.pl/wydarzenia/temat\\_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/](http://ekai.pl/wydarzenia/temat_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/), [dostęp: 19.05.2017].

<sup>544</sup> Zob. M. Wiński, *Siedem mitów głównych o ACTA*, (online), [http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem\\_mitow\\_glownych\\_o\\_acta\\_](http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem_mitow_glownych_o_acta_), [dostęp: 19.05.2017].

<sup>545</sup> Por. A. Rymśa, *CETA, czyli tylne wejście dla ACTA*, (online), <http://www.dobreprogramy.pl/CETA-czyli-tylne-wejscie-dla-ACTA,Aktualnosc,34227.html>, [dostęp: 20.05.2017].

ropejskiej przekonują, że nowe przepisy chronią kreatywność w czasach cyfrowej rewolucji i zapewniają lepsze zabezpieczenie praw autorskich”<sup>546</sup>.

### 2.3. Odkrywanie podstaw modelu etycznego cyberprzestrzeni w godności osoby

Poszukując filozoficznych podstaw i źródeł modelu etycznego cyberprzestrzeni, trzeba się odwołać do określonych wizji antropologicznych. Personalistyczna etyka cyfrowej przestrzeni nawiązuje do fundamentalnego faktu ontyczno-egzystencjalnego, iż człowiek jest osobą żyjącą w społeczności, a więc jest racjonalnym podmiotem działań w cyberprzestrzeni i zarazem duchowym podmiotem moralności. Propozycja etyki cyberprzestrzeni, która chce całościowo i integralnie wypełnić swoją rolę opisową i normatywną w przestrzeni cyfrowej rzeczywistości, traktowanej jako przestrzeń moralności, musi się oprzeć na wizji człowieka, odzwierciedlającej i chroniącej jego wartość i godność. Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni nie może być tylko prakseologią etycznych zachowań w cyfrowym świecie lub kodeksem zasad prawno-etycznych, ale musi się oprzeć na trwałych i uniwersalnych fundamentach antropologicznych, aksjologicznych i ontycznych<sup>547</sup>.

#### 2.3.1. Racjonalność człowieka jako fundament wartościowania etycznego

Pod koniec ubiegłego wieku doszło do rozwoju wartościowania etycznego w kontekście kierowania koniunkturą technologii cyfrowych. Jednak podstawowym zadaniem współczesnej filozofii dotyczącej techniki jest poszukiwanie sposobów zapobiegania negatywnym skutkom rozwoju technologicznego, kształtowanie świadomości, odpowiedzialności i racjonalnych wyborów<sup>548</sup>.

Karol Wojtyła w swoim artykule podkreśla fundamentalną rolę racjonalności każdej normatywności etycznej: „Etyka – pojęta jako teoria aktualizowania ludzkiej moralności – przynależy do jednej z podstawowych dziedzin kultury (oprócz nauki, sztuki i religii), a zatem jest rezultatem

<sup>546</sup> J. Skornowicz, *ACTA 2 – co to jest? Na czym polega? Od kiedy obowiązuje?*, (online), <https://www.komputronik.pl/informacje/acta-2-co-to-jest/>, [dostęp: 05.06.2019].

<sup>547</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 29.

<sup>548</sup> Por. A. Kuzior, *Człowiek jako racjonalny podmiot działań w świetle działań koncepcji zrównoważonego rozwoju*, (online), <http://ekorozwoj.pol.lublin.pl/no2/g.pdf>, s. 68, [dostęp: 20.05.2017].

racjonalnego ludzkiego działania. Jest wytworem ludzkiego intelektu; dotyczy to każdego systemu etycznego<sup>549</sup>.

Współcześnie Michał Drożdż wskazuje na racjonalność jako fundament budowania etyki nowych technologii i cyberprzestrzeni. Etyka personalistyczna ukazuje cyberprzestrzenny ethos jako właściwy przejaw ludzkiej racjonalności. Racjonalność człowieka jest fundamentem etyki nowych technologii cyfrowych, obejmuje punkt wyjścia, jest także fundamentem i kryterium wszelkiego wartościowania. Racjonalność pozwala człowiekowi na świadome i odpowiedzialne działania etyczne. Każde działanie, które chcemy określić jako prawdziwe, słuszne i odpowiedzialne, musi opierać się na niezmiennym fundamencie prawdy o człowieku. To prawda o człowieku otwiera drogę do obiektywnych określeń jego natury duchowej i racjonalności, pozwala odkrywać bogactwo całego jego wnętrza oraz stanowi punkt wyjścia jego racjonalnych czynów<sup>550</sup>.

Kazimierz Krajewski<sup>551</sup> relacjonuje współczesną dyskusję na temat racjonalności w etyce na przykładzie sporu kognitywistów i akognitywistów. Według kognitywistów mamy obiektywne, dostępne poznawczo podstawy naszych ocen i norm etycznych. Przekonania etyczne przyjmuje się racjonalnie, ponieważ opierają się na obiektywnej hierarchii wartości odkrywanej przez osobę w aktach poznania. Akognitywiści natomiast twierdzą, że problemy etyczne są racjonalnie nierozstrzygalne<sup>552</sup>.

W osobie ludzkiej świat zewnętrzny i wewnętrzny jest poznawany, doświadczany, analizowany refleksyjnie, stanowiąc podstawę wolnego wyboru i działania<sup>553</sup>. „Wszystko to dzieje się za sprawą ludzkiej racjonalności. Jest w niej świat dynamiki wewnętrznej i zewnętrznej, wyrażający się w działaniu, które jest wyznacznikiem podmiotowości osoby. Człowiek,

<sup>549</sup> K. Wojtyła, *Osoba, podmiot, wspólnota*, [w:] *Osoba i czyn i inne studia antropologiczne*, T. Styczeń (red.), Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego KUL, Kraków 1985, s. 135.

<sup>550</sup> Por. M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005, s. 467.

<sup>551</sup> Zob. K. Krajewski, *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, A. Szubra (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2009, s. 53. „Niepodobna zaprzeczyć, że wyjątkową pozycję w świecie, człowiek zawdzięcza swojemu poznaniu. Dzięki poznaniu rzeczywistość odsłania przed nami swoje bytowe bogactwo i zróżnicowanie. W aktach poznawczych człowiek w specyficzny dla siebie sposób odnosi się do świata, przyswajając go niejako sobie, rozszerzając swoje bytowanie o to, co go przekracza, czyli transcenduje. Poznanie staje się dla niego swoistym sposobem jego bytowania; jest czymś więcej niż tylko zdobywaniem informacji o świecie. Można powiedzieć, że sens i wartość ludzkiego życia zostają w ten sposób nieodłącznie związane z poznaniem, jako fundamentalnym wymiarem bytu człowieka”.

<sup>552</sup> Por. K. Krajewski, *Wstęp*, [w:] *Racjonalność w etyce – normatywna moc prawdy*, K. Krajewski (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2007, s. 5.

<sup>553</sup> Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 55.



bowiem, jako osoba staje się w czynach i poprzez czyny, a dokładniej poprzez dobro albo zło w nich realizowane<sup>554</sup>.

Trzeba pamiętać, że świat, w którym żyjemy, jest światem wartości, a życie samo w sobie jest procesem odkrywania tych wartości. Człowiek nie może więc od wartości uciec, musi je ciągle realizować, urzeczywistniać w codziennej działalności. Racjonalny proces wyboru wartości i zakres ich realizacji świadczy o wartościach uznawanych przez człowieka i decyduje o tym, czy jego życie będzie ludzkie, czy też ulegnie degradacji lub wycofaniu społecznemu. Wartości różnicują aspiracje ludzi, stymulują również ich dążenia życiowe. Ludzie lepiej się rozumieją, gdy wspólnie uznają te same podstawowe wartości<sup>555</sup>.

Różne formy uczestnictwa osób w cyberprzestrzeni powinny być racjonalne i świadome, oparte na aksjologicznych wartościach wypracowanych przez doświadczenie ciągłej relacji człowieka do człowieka oraz człowieka do społeczeństwa – wspólnoty. Racjonalność osoby musi oznaczać również zakorzenienie w jej wolności rozumianej jako samostanowienie człowieka. Samostanowienie odnosi się nie tylko do świadomości, ale i do wolności oraz roli, jaką spełnia ona w kształtowaniu zarówno osoby, jak i jej czynów<sup>556</sup>.

Decyzje dotyczące zanurzenia w świecie wirtualnym będącym formą uczestnictwa, działań czy konkretnych wyborów i czynów odnoszą złożone skutki dotyczące osoby jako całości cielesnoduchowej wewnątrznie i zewnętrznie, pochodzą od jej racjonalnego świadomego wyboru w obrębie poznanych wartości etycznych. „Rozumność i wolność człowieka, a więc ludzka racjonalność, stanowią platformę zakorzenienia ludzkich czynów, w tym także wszystkich procesów komunikowania się człowieka w wymiarach interpersonalnych i społecznych. Stąd możemy już wyprowadzić prosty wniosek, iż wymiar ten domaga się wartościowania etycznego<sup>557</sup>”.

Prawidłowe, rozumne wartościowanie przebywania w świecie wirtualnym musi zakładać racjonalność człowieka. Osoba będąca w centrum decyzji w świecie technologii musi opierać się na racjonalnych przesłankach, które mają wpływ na funkcjonowanie tej rzeczywistości. Każde narzędzie używane nieracjonalnie i niezgodnie z przeznaczeniem może wyrządzić krzywdę użytkownikowi. Wolność wyboru użytkownika jest zakorzeniona w racjonalności osoby i wypływającej z niej podmiotowości ludzkiego wyboru i ludzkiego działania. Każda decyzja, także w rzeczywistości wirtualnej, pozostawia swój ślad, a wpływ na nią zależy od wyboru i jej

<sup>554</sup> M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 108.

<sup>555</sup> Por. M. Talarczyk, *Znaczenie wartości*, (online), [http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06\\_138/02](http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06_138/02), [dostęp: 20.05.2017].

<sup>556</sup> Zob. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 109.

<sup>557</sup> M. Drożdż, *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 9

zaangażowania. Dlatego istotna jest normatywność ustalana i zakładana przez obiektywne podmioty<sup>558</sup>.

Łatwo zauważyć, że bezrefleksyjne i aksjologicznie obojętne poruszanie się w cyberprzestrzeni prowadzi do ukształtowania bezdusznego, chociaż technicznie profesjonalnego użytkownika; do powstania antywartości, takich jak intelektualne i duchowe zniewolenie, brak odpowiedzialności, fałsz. Podstawą staje się świadomość i znajomość zagrożeń ze strony cyfrowej przestrzeni, intelektualna refleksja nad różnicą między informacją a wiedzą, kształtowanie dojrzałości informacyjnej oraz budowanie filtrów aksjologicznych<sup>559</sup>.

Stanisław Kowalczyk w *Zarysie filozofii człowieka* nazywa człowieka rozumnym i wolnym bytem, zwracając uwagę na doświadczenia zewnętrzne będące przedmiotem badania, poznania naukowo-empirycznego i doświadczenia wewnętrznego człowieka, który jest podmiotem świadomego, samoświadomego, aktywnego inspiratora własnego działania<sup>560</sup>. „Ludzki intelekt jest władzą odkrywczą, penetrującą makrokosmos i mikrokosmos. Potrafi on odkryć fundamentalne prawa przyrody i normy moralne, związane z moralnością aksjologiczną”<sup>561</sup>.

Akceptacja osoby jako zasady etycznej i fundamentu etyki cyberprzestrzeni oznacza, że etyka – jeśli ma pozostać odpowiedzialnym pomostem racjonalnej refleksji nad wartością etyczną ludzkiego działania, a nie tylko teorią pragmatycznego działania – musi zawsze, w swoich analizach i argumentacji, wychodzić od człowieka jako osoby<sup>562</sup>. Karol Wojtyła ukazuje człowieka stanowiącego wartość samoistną, nie podlegającą jakiegokolwiek redukcji. Naucza, że dopiero z perspektywy osoby ukazują się inne wartości stanowiące niejako pomost łączący ze światem innych osób i światem podmiotowym, prowadząc do samorealizacji człowieka<sup>563</sup>.

### 2.3.2. Niezmiennność osobowej tożsamości człowieka w realnym i wirtualnym świecie

Kazimierz Krajewski rozumie tożsamość człowieka jako niezmienną tożsamość osoby, to, co stanowi jej niezmienną istotę. „Tożsamość człowieka

<sup>558</sup> Por. tamże, s. 19.

<sup>559</sup> Por. J. Morbitzer, *Świat wartości w Internecie*, dz. cyt.

<sup>560</sup> Por. S. Kowalczyk, *Zarys filozofii człowieka*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 1990, s. 19.

<sup>561</sup> Tamże, s. 77–78.

<sup>562</sup> Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2006, s. 96.

<sup>563</sup> Por. S. Dziamski, *Racjonalność jako kategoria aksjologiczna*, [w:] *Rozprawy z etyki*, J. Pawlak (red.), Wydawnictwo UMK, Toruń 1999, s. 163.

jako człowieka, to tożsamość człowieka jako osoby, czyli tożsamość moralna. Można powiedzieć, że racjonalność, rozumność człowieka, czyli to, co stanowi o jego istocie, wypełnia się w moralności, w dobru moralnym<sup>564</sup>.

Człowiek, wkraczając w nowe przestrzenie bytowania i afirmacji obsługiwane przez cyberprzestrzeń i wirtualną rzeczywistość, musi powracać ciągle do pytań dotyczących stałości tożsamości osobowej. Powinien rozważać możliwości pewnych trwałych wartościowych odniesień, które nie pozwolą na zagubienie się w świecie nierealnym, ale tak intensywnym, że długotrwałe w nim przebywanie może poważnie tę pewność świata realnego zakłócić (a zatem zakłócić też prawidłowe doświadczenie tożsamości). Kultura przedwirtualna dawała niezachwiane podstawy rozdziału świata realnego i sztucznego, wraz z nadejściem fenomenu wirtualnej rzeczywistości ten tradycyjny model został mocno zachwiany lub – jak w przypadku immersji – całkowicie usunięty na rzecz fikcji, która zastąpiła rzeczywistość<sup>565</sup>.

Sherry Turkle, opisując zjawisko immersji, zwraca uwagę na to, że mimo pozoru autentyczności przebywania w świecie cyfrowym, nadal jest tylko projekcją psychiki człowieka. Użytkownik cyberprzestrzeni, tworząc wirtualne społeczności, funkcjonuje w nich podobnie jak w rzeczywistości. W cyberprzestrzeni występują jednak zasadnicze różnice w kontakcie, nigdy nie jest on fizyczny, choć może być tak postrzegany przez oszukane zmysły. Psychika użytkownika powoduje, że jest on jakby zawieszony między realnością a wirtualnością, co prowadzi do zatracenia dystansu i wejścia w wirtualny świat tak głęboko, że trudno wrócić do świata naturalnego. W wirtualnej rzeczywistości użytkownik kreuje siebie niejako na nowo. Stworzony przez niego awatar pozwala mu wirtualnie być kim tylko zechce. Niestety wyjście z wirtualnej rzeczywistości i zderzenie ze światem realnym budzi psychiczny dyskomfort i przeświadczenie, że w cyberprzestrzeni jest realniej i atrakcyjniej niż w prawdziwym życiu. Powoduje to, że użytkownik chce wykreować swoją tożsamość na nowo; wirtualną tożsamość, która odpowiada wyobrażeniom i z którą jej użytkownik do brze się poczuje<sup>566</sup>.

Uwzględniając dzisiejsze propozycje niektórych badaczy cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, którzy traktują tożsamość jako chwilową czy sytuacyjną, należałoby wprowadzić etykę dostosowaną do szybko zmieniających się sytuacji w sieci i komunikacji cyfrowej. Niepełne ujęcie osoby powoduje, że istnieje realne zagrożenie powstawania relatywizmu

<sup>564</sup> K. Krajewski, *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt., s. 58.

<sup>565</sup> Por. R. Konik, *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, (online), <http://www.diametros.iphils.uj.edu.pl/pdf/diam21konik.pdf>, s. 153–154, [dostęp: 20.05.2017].

<sup>566</sup> Por. A. Kuzior, *Kilka słów o tożsamości awatara*, (online), <http://pzf.polsl.pl/r/4989/SekcjaFilozofia%20Techniki%20Zbiorczo.pdf>, [dostęp: 19.05.2017].

normatywności etycznej współczesnego uczestnictwa człowieka w cyberprzestrzeni<sup>567</sup>. Narzucane propozycje rozwiązań etycznego wartościowania działań człowieka w cyberkulturze, w tym także działań performatywnych, dotyczą pluralizacji etyki, co nie oznacza oczywiście niczego innego jak relatywizm etyczny i preferowanie etyk sytuacyjnych<sup>568</sup>.

Postęp i zmiany dokonujące się w szeroko rozumianej cyberantropologii i cyberkulturze, zwłaszcza te dotyczące zmiany tożsamości i rozumienia wartości etycznych, są przez niektórych uznawane za wystarczający powód do rewizji koncepcji etycznych<sup>569</sup>. Jakub Zajdel krytycznie ocenia pojawiające się współcześnie postulaty dotyczące rozmycia wartości, zaznaczając, że zmiany tożsamości będą prowadziły do relatywizmu etycznego<sup>570</sup>.

Magdalena Szpunar w artykule pt. *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego* powołuje się na znanych badaczy tematu obecności i relacji człowieka do cyberprzestrzeni. Znany badacz społeczeństwa informacyjnego, Manuel Castells, pisze o tym, iż odgrywanie ról i budowanie tożsamości w cyberprzestrzeni jest głównie domeną nastolatków, gdyż w ich wieku człowiek poszukuje własnej tożsamości, eksperymentuje z nią. A zarazem zaznacza, że błędne byłoby wnioskowa-

---

<sup>567</sup> Zob. H. Rheingold, *Virtual Reality. The Revolutionary Technology of Computer – Generated Artificial Worlds – and How It Promises to Transform Society*, London 1992, cyt. [za:] M. Hetmański, *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, dz. cyt., s. 164. „Rzeczywistość wirtualna w jasny sposób wykazuje, że nasz społeczny kontrakt z naszymi własnymi narzędziami doprowadził do punktu, w którym musimy zdecydować jak najszybciej, czym powinniśmy się stać jako ludzie, ponieważ dysponujemy mocą tworzenia doświadczenia, którego możemy zapragnąć. Pierwsi cybernauki wcześniej spostrzegli, że moc tworzenia doświadczenia jest również możliwością definiowania na nowo takich pojęć, jak tożsamość, wspólnota, rzeczywistość. Rzeczywistość wirtualna reprezentuje rodzaj nowego kontraktu pomiędzy ludźmi a komputerami, porozumienia, które może nas wyposażyć w wielką moc i prawdopodobnie zmienić nas nieodwołalnie podczas tego procesu”.

<sup>568</sup> Por. R. W. Kluszczyński, *Kilka uwag na temat etyki w świecie płynnych tożsamości*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, dz. cyt., s. 303.

<sup>569</sup> Por. J. B. Thompson, *Media i nowoczesność*, dz. cyt., s. 212. „Wielu analityków mediów wyciąga z analizy historii mediów, analizy stanu współczesnej mediosfery, oraz analizy konsekwencji nowych technologii, wniosek, iż człowiek w swojej naturze i tożsamości tworzy się poprzez formy komunikacji, poprzez szeroko rozumiane media. W – twierdzeniach – tych obecna jest, czasem widoczna, a czasem ukryta, negacja elementów i odniesień metafizycznych koncepcji człowieka. Nie istnieje, według nich, żadna niezmienna istota człowieka, żaden niezmienny fundament ocen etycznych, ponieważ człowiek kształtuje się w pełni poprzez swoje aktualne, zmienne działanie i formy medialnej komunikacji. Wiele teorii medialnych, szczególnie tych o orientacji strukturalistycznej, konstruktywistycznej, psychoanalitycznej, postmodernistycznej postrzega człowieka, jako produkt medialny, jako produkt medialnych interakcji, twór zewnętrznych systemów symboli czy też jako «symboliczną projekcję, którą jednostka ciągle tworzy»”.

<sup>570</sup> Por. J. Zajdel, *O związku etyki i estetyki w sztuce performatywnej*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, dz. cyt., s. 298.

nie, iż cyfrowa rzeczywistość jest polem budowania nowych tożsamości. Inny badacz z kolei zwraca uwagę na to, iż ludzie, którzy wiodą równoległe życie w cyberprzestrzeni, są tak czy inaczej ograniczeni przez swoje pragnienia, troski i śmiertelność swojego fizycznego ciała. Steve Jones na podstawie etnograficznych obserwacji grupy dyskusyjnej także wyciąga podobne wnioski, twierdząc, iż w rzeczywistości wirtualnej tożsamość wielu, a przypuszczalnie większości osób zanurzających się za pośrednictwem komputerów w cyberprzestrzeni, jest zbieżna z ich tożsamością poza siecią<sup>571</sup>.

Według jeszcze innego badacza uczestników korzystających z cyberprzestrzeni należy traktować jako gospodarzy tej rzeczywistości o określonej tożsamości, a nie jak tylko graczy zmieniających i dostosowujących się do danej sytuacji. Autor podkreśla, że to właśnie człowiek w swojej stałej tożsamości kreuje cyberprzestrzeń i zarządza technologią, którą stworzył i mimo znacznego zanurzenia w tej wykreowanej cyfrowej rzeczywistości, nie traci odniesienia do naturalnej rzeczywistości<sup>572</sup>. Kazimierz Krajewski podkreśla odrębną godność człowieka, która stanowi jego tożsamość i pozostaje niewzruszona ze względu na prawdę jako podstawę odkrywania tej tożsamości w świetle nowych technologii<sup>573</sup>.

Michał Drożdż stanowczo podkreśla, że w personalizmie osoba z jej afirmacją stanowi niepodważalną i niezmienną tożsamość, co oznacza, że „(...) z punktu widzenia normy personalistycznej niedopuszczalne jest jakiegokolwiek usiłowanie podporządkowania człowieka i zredukowania jego wartości osobowych, czy to przez strukturę komunikacji, czy też przez technologie informacyjne, czy też przez sztuczny świat fantomów medialnych. W etyce komunikacji redukcja taka przejawiałaby się w przedmiotowym traktowaniu człowieka, w traktowaniu osoby na równi ze światem rzeczy i dysponowania nią podobnie, jak dysponujemy rzeczami, mediami, komputerami, programami”<sup>574</sup>.

<sup>571</sup> Zob. M. Szpunar, *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, [w:] *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, M. Radochoński, B. Przywara (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania, Rzeszów 2004, s. 157–184.

<sup>572</sup> Por. G. Riva, *Komunikacja za pośrednictwem komputera z punktu widzenia psychologii społecznej i poznawczej: terażniejszość i przyszłość interakcji, opartych na technice*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, dz. cyt., s. 92.

<sup>573</sup> Por. K. Krajewski, *Personalizm etyczny, jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, dz. cyt., s. 58. „Odkrycie godności dokonuje się wraz z odkryciem normatywnej mocy prawdy. Dlatego pojęcie osoby jest z istoty swej «moralne», tzn. odślania się wraz z odkryciem normatywnej mocy prawdy, czyli moralnej powinności. Człowiek spełnia się w swoim człowieczeństwie poprzez respekt dla prawdy. Respektując prawdę, zachowuje swoją tożsamość jako człowiek”.

<sup>574</sup> M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 58.

Dalej badacz przestrzega, że pluralizacja wirtualnych rzeczywistości, cyberprzestrzenne zabawy tożsamością prowadzą do subiektywizacji zasad etycznych oraz relatywizacji etyki wobec cyfrowych przestrzeni i sytuacji, w których człowiek buduje różne tożsamości<sup>575</sup>. Nie można się zgodzić z twierdzeniem, iż godność i tożsamość człowieka rozmywa się w cyberprzestrzeni. Człowiek wchodząc w świat wirtualny, nie traci nic ze swojej ontycznej tożsamości. Zmieniają się tylko uwarunkowania jej manifestacji i prezentacji<sup>576</sup>.

Dlatego też poszukiwanie prawdy o człowieku w dobie mediów elektronicznych powinno się dokonywać ze świadomością, że człowiek nie jest „ślepy wędrowcem” błąkającym się po bezdrożach cyberprzestrzeni, ale jego osobowa wartość i godność domagają się poszukiwania i odkrywania, także w wirtualnym świecie mediów cyfrowych, obiektywnego fundamentu jego podmiotowej tożsamości<sup>577</sup>. Użytkownik cyberprzestrzeni, utożsamiając się mentalnie z różnymi wirtualnymi podmiotami, nie przestaje być realną osobą o jednoznacznej, wyjątkowej i trwałej osobowej tożsamości, której nie zdołają przekreślić różne sieciowe i cyberkulturowe uwarunkowania. Przyjęcie takiego fundamentu etyki cyberprzestrzeni w odniesieniu zarówno do świata sztuki performatywnej, jak i całej cyberkultury gwarantuje trwałość odniesień wartościujących w zmienności procesów zachodzących w przestrzeni cyfrowej i wirtualnych tożsamościach<sup>578</sup>.

Należy zatem stwierdzić za Michałem Drożdżem, że propozycja personalistycznej normatywności cyfrowej przestrzeni umożliwia wartościowanie etyczne wszelkich działań człowieka zarówno w realnej, jak i wirtualnej przestrzeni, ukazując również różnice wartości moralnych tego uczestnictwa. Wartościowanie etyczne oparte na prawdzie o obiektywnym porządku moralnym musi dotyczyć zarówno działań w zakresie uczestnictwa w całej przestrzeni cyfrowej, jak i wirtualnej rzeczywistości. Należy podkreślić, że personalistyczny fundament etyki gwarantuje racjonalność subiektywnych ocen etycznych opartych na obiektywnym porządku moralnym każdego ludzkiego działania, również tego, które dokonuje się w cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości<sup>579</sup>.

Andrzej Kiepas, w kontekście wkraczania w świat wirtualny, akcentuje rolę odpowiedzialności i niezbywalną potrzebę budowania cyberrelacji na fundamencie wartości. Podkreśla dobitnie, że człowiek odrzucający war-

---

<sup>575</sup> Por. tamże, s. 413.

<sup>576</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 14.

<sup>577</sup> Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, dz. cyt., s. 186.

<sup>578</sup> M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 414.

<sup>579</sup> Por. tamże, s. 415.

tości to człowiek nie tylko pozbawiający się swojej tożsamości, ale także pozbawiający się odpowiednich warunków do jej budowania<sup>580</sup>.

### 2.3.3. Godność osoby jako miara wartości człowieka

Tomasz z Akwinu uznaje godność za właściwość konstytuującą osobę – zatem osobą jest się dlatego, że posiada się godność, tzw. godność osobową, a nie odwrotnie. Podobnie uznaje Kant – osobą jest człowiek, gdyż posiada godność, a nie dlatego, że jest celem samym w sobie<sup>581</sup>. Wiesław Dyk zaznacza wartość osoby i jej kluczowość w ocenie etycznej rzeczywistości. „Podstawową wartością jest osoba ludzka. Człowiek jako osoba jest twórcą kultury, a więc i nauki. (...) Człowiek jako osoba należy do natury, ale i transcenduje materialną rzeczywistość. Z faktu należenia do świata jest jednostką, ale z racji przekraczania natury jest osobą”<sup>582</sup>.

Zdaniem Karola Wojtyły człowiek jest świadomy i dostrzega swoją niepowtarzalną odrębność wobec przyrody, stoi ponad wszystkim w otaczającym go świecie. Jest bytem o wolnej i rozumnej naturze, wynika to z jego ontologicznej struktury<sup>583</sup>. Karol Wojtyła w „elementarzu” personalizmu *Miłość i odpowiedzialność* podkreśla, że człowiek jest podmiotem naznaczonym godnością, posiada znaczenie i wartość sam w sobie<sup>584</sup>. W innym miejscu, już jako papież, pisze, że godność osoby ludzkiej jest punktem wyjścia i fundamentem wszystkich praw człowieka. Jest ona dla człowieka podstawowym kryterium wartościowania i postępowania w stosunku do siebie i innych<sup>585</sup>.

Warto zwrócić również uwagę na fundamentalne powiązanie wartości z podmiotową naturą człowieka, który jest zdolny do wartościowania na podstawie własnej osobowej, niezmiennej i trwałej wartości oraz niezbywalnej godności. „Każdy człowiek, bowiem dokonuje wartościowania rzeczy, zjawisk, przeżyć, doświadczeń, relacji, komunikacji. Ten proces wartościowania jest rzeczywiście czymś godnym człowieka. Uaktywnia

<sup>580</sup> Por. A. Kiepas, *Podmiotowość człowieka w perspektywie rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria – Praktyka – Oddziaływanie*, dz. cyt., s. 417.

<sup>581</sup> Por. M. Piechowiak, *Tomasz z Akwinu-Immanuel Kant: dwa typy ugruntowania godności człowieka*, [w:] *Byt i sens, Księga pamiątkowa VII Polskiego zjazdu filozoficznego*, R. i J. Ziemiańscy (red.), Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2005, s. 223.

<sup>582</sup> Tamże, s. 114.

<sup>583</sup> Zob. R. Forycy, *Antropologia w ujęciu Kardynała Karola Wojtyły*, (na podstawie książki *Osoba i czyn*, Kraków 1969), „*Analecta Cracoviensia*”, (1973–1974), nr 5–6, s. 117–124.

<sup>584</sup> Por. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 42–43.

<sup>585</sup> Zob. Jan Paweł II, *Mężczyznę i niewiastę stworzył ich...*, tom I, „Chrystus odwołuje się do początku”, Wydawnictwo KUL, Lublin 1981.

on człowieka, jako podmiot działania i wartościowania, dzięki czemu człowiek staje się coraz bardziej zdolny do przyjmowania wartości i ich urzeczywistniania. Ten proces wartościowania etycznego winien się jednak oprzeć na trwałym fundamencie godności osobowej, bo tylko wtedy wyzwoli się on z subiektywnych uwarunkowań – różnego typu subiektywnych ludzkich przeżyć i doświadczeń<sup>586</sup>.

Michał Drożdż w opracowaniu *Wolny człowiek w wolnych mediach* poświęca wiele uwagi znaczeniu godności osoby jako miernika wartości człowieka. Zauważa, że pojęcie godności osoby jest zwrotem stosowanym w różnych obszarach badawczych w aspekcie antropologicznym, psychologicznym, socjologicznym i moralnym. Zawiera ono bowiem w sobie takie treści, jak: wartość człowieka, szacunek, cześć, honor, dobra sława, dobre imię, poważanie, prestiż itp. Człowiek jako osoba dysponuje godnością, która określa jego osobową wartość, niewspółmierną z niczym innym. Z punktu widzenia etycznego ważnym przedmiotem staje się świadomość posiadania osobowej wartości, wewnętrzne i indywidualne jej doświadczenie, ale nad to ważne jest przyjęcie i uznanie jej za fundament wartościowania etycznego<sup>587</sup>.

Spełnienie ontycznej wartości człowieka musi dokonywać się zawsze w otoczeniu innych wartości ontycznych i kwalitatywnych. Z normatywnego punktu widzenia dokonuje się to albo w świecie wartości, albo antywartości. Ten proces wartościowania etycznego powinien się oprzeć na trwałym fundamencie godności osoby, gdyż jest to gwarancją, że wyzwoli się on z subiektywnych uwarunkowań, tj. osobistych przeżyć i doświadczeń<sup>588</sup>.

Osoba jest wartością sama w sobie, dlatego jest również źródłem i fundamentem powinności moralnej. Przyczyną normatywnego charakteru osoby jest jej godność, dostojeństwo, jej wielkość i szczególna pozycja człowieka w świecie. Posiadana godność, stanowiąca źródło powinności, również generuje powinność szacunku dla osoby, jej ochrony i promocji. Ze względu na swoją godność człowiek winien być z zasady podmiotem i celem wszystkich relacji w cyberprzestrzeni oraz struktur społecznych, w tym także struktur wirtualnych<sup>589</sup>.

Godność osoby – jak pisze Jacek Czajkowski – nakłada zobowiązania wobec siebie i innych, a jednocześnie jest źródłem uprawnień dla niego samego. Z godności każdego człowieka wypływają prawa i obowiązki, które należy respektować właśnie ze względu na godność przynależną innym. Autor podkreśla, że: afiliacja praw człowieka z jego godnością nadaje im

<sup>586</sup> M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 61.

<sup>587</sup> Por. M. Drożdż, *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 9–10.

<sup>588</sup> Por. tamże, s. 20.

<sup>589</sup> Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 91.



charakter praw naturalnych i niezbywalnych. Wszelkie łamanie tych praw ze strony innych, społeczeństwa, państwa lub formy ich nieuprawnionego ograniczania są zamachem na godność człowieka i jego niezbywalną wolność<sup>590</sup>.

Godność jest obiektywnym odniesieniem do wartościowania wszelkich ludzkich czynów, jest wyznacznikiem i normą życia moralnego. Z godności osoby wypływa etyczne wartościowanie postępowania ludzkiego, które przenosi się także na obszar jego współczesnego przebywania w przestrzeni technologii cyfrowych i ich prezentacji w postaci wirtualnej. Fundamentem wartościowania etycznego, który najściślej i jednocześnie najbardziej uniwersalnie może objąć aktualne przestrzenie przebywania i działania człowieka, jest sam człowiek jako osoba z jej godnością. Karol Wojtyła ukazuje ten fundament wartościowania jako „normę personalistyczną” – podstawową i pierwotną normę etyki<sup>591</sup>.

#### 2.3.4. Osoba jako norma etyczna – norma personalistyczna

Człowiek w ujęciu personalistycznym jest osobą. Pierwszy definicję osoby podał Boecjusz, według niego osoba jest indywidualną substancją natury rozumnej. Człowiek nie jest tylko „czymś”, ale „kimś”. Jest panem całej otaczającej go przyrody. Osoba posiada rozum, wolę oraz władzę decydowania. Ma także możliwość działania oraz twórczości. Osoba posiada także wymiar moralny. Powinna w związku z tym być mądrym gospodarzem życia i świata. Człowiek jest powołany do zmiany rzeczywistości na lepszą<sup>592</sup>.

Współczesna etyka dostarcza wielu określeń i dookreśleń terminów dotyczących osoby i jej wieloaspektowego ujęcia. Termin „osoba” przyjmował w dziejach myśli rozmaite znaczenia, uwarunkowane zazwyczaj rozwojem koncepcji człowieka. Z punktu widzenia metafizyki osoba jest trwałą jednostkową substancją obdarzoną rozumem; wolną, posiadającą zdolność intelektualnego poznania rzeczywistości, wyboru określonych wartości moralnych i do miłości; poznawczo stanowi ona świadomy podmiot aktów poznawczych własnej tożsamości w czasie; w aspekcie społecznym natomiast jest podmiotem praw i obowiązków regulowanych kodeksami etycznymi i prawnymi<sup>593</sup>.

Dobro osoby, jej wartość jest tak wyjątkowa, że nadaje się jej szczególne miano – godność. Zasadą personalistyczną jest odczytanie podstawowej

<sup>590</sup> Por. J. Czajkowski, *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, Rzym 1983, s. 125.

<sup>591</sup> Por. K. Wojtyła, *Elementarz etyczny*, Lublin 1983, s. 11.

<sup>592</sup> Por. Cz. Bartnik, *Personalizm*, dz. cyt., s. 33.

<sup>593</sup> Zob. H. Promieńska (red.), *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, dz. cyt.

prawdy o człowieku i jego dobru, tworzona jest przez przeciwieństwo do zasady utilitaryzmu ujmującej rzeczywistość jedynie pod kątem użyteczności jako przedmiot użycia i środek do celu. Utylitaryzm musi zostać podporządkowany normie personalistycznej<sup>594</sup>.

Karol Wojtyła akcentuje zasady pierwszeństwa osoby przed rzeczami, etyki przed techniką, ducha przed materią<sup>595</sup>. Podnosi osobę w pełni jej ujęcia do rangi podstawowej zasady swojej filozofii człowieka<sup>596</sup>. Jest to zatem swoista „norma personalistyczna”<sup>597</sup>. Zdaniem Wojtyły „norma personalistyczna to naczelną zasadą ludzkich czynów, wedle której całe działanie człowieka w jakiegokolwiek dziedzinie musi być dorównane do podstawowej w działaniu ludzkich relacji do osoby. (...) norma personalistyczna stara się uwydatnić szczególną pozycję człowieka, jako osoby, jego stąd wynikającą odrębność i transcendencję”<sup>598</sup>.

Bogumił Gacka, w swojej *Prezentacji personalizmu*, podkreśla wartość osoby w personalistycznym ujęciu współczesnej etyki. Personalizm wyróżnia unikatowość i nienaruszalność osoby oraz jej wspólnotowy wymiar. Osoba jest zasadą, przyczyną, celem oraz sensem każdej rzeczywistości<sup>599</sup>. Bogusław Mielec, pisząc o godności jako niezbywalnej wartości konstytuującej człowieka w pełni jako osobę, zaznacza jej fundamentalne znaczenie w strukturze normy personalistycznej. „Bowiemy godność, jako wartość nieredukowalna, zakorzenia się w ontycznej, osobowej strukturze człowieka. Dlatego możliwa jest tzw. norma personalistyczna. (...) Stąd człowiek ma być zawsze celem, nigdy środkiem do celu”<sup>600</sup>.

W budowaniu normatywności personalistycznej cyberprzestrzeni najbardziej istotna jest etyka z perspektywy osoby i jej czynu. W każdej relacji wobec cyberprzestrzeni obecny jest człowiek jako twórca, sprawca czy uczestnik. W procesie korzystania z najnowszych środków techniki cyfrowej możemy określać cyberprzestrzeń jako przestrzeń czynu osoby, w którym uczestniczą również inne osoby zgodnie z naturą i charakterem korzystania z niej<sup>601</sup>. W pojęciu oceny normatywnej człowiek ze swą godnością może być rozliczany przez podejmowane przez siebie

<sup>594</sup> Por. K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, dz. cyt., s. 43.

<sup>595</sup> Zob. K. Kolodziejczyk, *Etyka społeczna Karola Wojtyły*, Toruń 2000, s. 9.

<sup>596</sup> Zob. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, „Sofia. Pismo filozofów krajów słowiańskich” nr 3, 2003, s. 185–201.

<sup>597</sup> Por. J. Dębowski, *Personalizm Karola Wojtyły – Jana Pawła II i jego społeczne konsekwencje*, [w:] *Rozprawy z etyki*, dz. cyt., s. 157.

<sup>598</sup> J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2000, s. 255.

<sup>599</sup> Por. B. Gacka, *Prezentacja personalizmu*, „Personalizm”, nr 1, 2001, s. 160.

<sup>600</sup> B. Mielec, *Godność osoby ludzkiej*, [w:] *Chrześcijanin wobec zagadnień społecznych*, P. Andryszczak (red.), Wydawnictwo Św. Stanisława Archidiecezji Krakowskiej, Kraków 2002, s. 18.

<sup>601</sup> Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 40.

czynny, wyłącznie świadome i wolne w działaniu. Zatem godność osoby staje się normą etyczną wobec jej czynu rozumianego jako wszelkie uczestnictwo w cyberprzestrzeni. W ocenie uczestnictwa, zachowania i postępowania człowieka w rzeczywistości cyfrowej stosujemy klucz osoby jako normy etycznej na podstawie personalistycznych fundamentów, aksjologicznych odniesień i wartościowań. Akceptacja osoby ludzkiej stanowiącej niezbywalną zasadą etyki może stać się wspólną przestrzenią budowania deontologii cyberprzestrzennych dla wielu racjonalnych orientacji aksjologicznych<sup>602</sup>.

Osoba jako norma etyczna ukazuje człowieka fundamentalnie innego wobec świata rzeczy, to bycie racjonalną osobą wyróżnia go spośród przedmiotów. To zasadnicze rozgraniczenie ukazuje głęboką przepaść dzielącą świat osób od świata rzeczy. Można stwierdzić za Michałem Drożdżem, że: „Przyjęcie osoby, jako zasady etycznej, jako fundamentu etyki medialnej oznacza po prostu, że etyka – jeśli ma pozostać odpowiedzialną platformą racjonalnej refleksji nad wartością etyczną ludzkiego działania, a nie tylko jakąś teorią pragmatycznego działania – musi zawsze, w swoich analizach i argumentacji, wychodzić od człowieka jako osoby, będącej podmiotem procesów komunikacji medialnej i «komunikującej» siebie jako osobę w komunikacji interpersonalnej i komunikacji medialnej»<sup>603</sup>.

W piśmiennictwie na temat ocen normatywnych i wartościujących cyberprzestrzeni rzadko uwzględniany jest personalistyczny punkt wyjścia analiz etycznych. Filozoficznym punktem wyjścia syntez etycznych związanych z przestrzenią personalistycznego paradygmatu etyki cyberprzestrzeni jest twierdzenie, iż osoba jest podstawowym źródłem uczestnictwa. Aktywne partycypowanie w cyfrowej przestrzeni nie jest możliwe bez uznania faktu niezbywalnej godności osoby. Osoba zatem musi stanowić centrum i fundament tzw. normy personalistycznej będącej podstawą wartościowania etycznego. Wydaje się, że tylko w oparciu o taką osobową normatywność można dokonać prawdziwych ocen etycznych wszelkich działań w cyberprzestrzeni<sup>604</sup>.

### 2.3.5. Podmiotowość ocen wobec obiektywności kryteriów etycznych

Karol Wojtyła, podkreślając szczególną odrębność i samostanowienie każdej osoby, zaznacza, że osoba jest podmiotem, który jest rządcą samego siebie<sup>605</sup>. Według Michała Drożdża człowiek w samostanowieniu jest wewnętrznie związany z przekazem uniwersalnej prawdy. To oparcie się

<sup>602</sup> Por. tamże, s. 43.

<sup>603</sup> Tamże, s. 50.

<sup>604</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 29.

<sup>605</sup> Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 120.

wewnętrznie na fundamencie uniwersalnej prawdy pozwala człowiekowi w sposób wolny od subiektywizmu nadać wartościowaniu charakter obiektywny. Dalej autor zaznacza, że człowiek jako wolny podmiot jest panem samego siebie, ale aby dokonać odpowiedniego wyboru, musi posiadać obiektywne kryterium wyboru<sup>606</sup>. Człowiek przez integralność swojego człowieczeństwa pozostaje niezależny wobec przedmiotów swojego działania, jednak pozostaje ciągle zależnym od obiektywnej prawdy o sobie i innych. Zależność ta ciągle powoduje w nim wewnętrzne zintegrowanie do życiodajnej doskonałości osobowej<sup>607</sup>.

W etyce wyróżnia się dwa zasadnicze typy powinności: podmiotową – rozumianą jako wymaganie zgodności pomiędzy własnym postępowaniem a normami, oraz przedmiotową – jako konieczność zaistnienia jakiegoś stanu rzeczy ze względu na normy. Normy wyrażają określoną powinność, są także wartościowymi modelami ukazującymi dobro, prawdę i piękno<sup>608</sup>. W takim ujęciu dobro w kontekście osoby i jej podmiotowych ocen jest czymś obiektywnym, niezależnym od woli. Rzeczą woli jest podążać za dobrem, a nie je współkonstituować: „Praktycznie dobre jest zaś to, co skłania wolę za pomocą przedstawień rozumu, a więc nie z subiektywnych przyczyn, lecz obiektywnie, tj. na mocy zasad mających ważność dla każdej rozumnej istoty, jako takiej”<sup>609</sup>.

W nauczaniu Karola Wojtyły – papieża Jana Pawła II – odnajdujemy wypowiedzi dotyczące przedmiotu badań. Zwraca on uwagę na to, że o tym, co jest moralnie dobre, a co złe, nie decyduje się w sposób demokratyczny. O dobru i złu moralnym nie mogą decydować też statystyki. Nie można także snuć zależności, że ponieważ większość ludzi łamie jakąś zasadę moralną, to ta norma nie jest obiektywnie słuszna<sup>610</sup>. Papież odrzuca utylitaryzm, według którego czyn jest moralnie dobry, gdy uszczęśliwia jak największą liczbę ludzi. Potępia także teologizm jako stanowisko etyczne oceniające czyn na podstawie bilansu jego skutków. Stwierdza, że niektóre czyny, niezależnie jakie wywołują skutki, są niedopuszczalne – wewnętrznie złe – zawsze i w każdych okolicznościach sprzeczne z godnością osoby ludzkiej. Papież wytyka także błędy etycznego formalizmu

<sup>606</sup> Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 93.

<sup>607</sup> Por. tamże, s. 3.

<sup>608</sup> Por. D. Bis, *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 354–355.

<sup>609</sup> P. Gutowski, *Egzystencjalny wymiar filozofii Williama Jamesa w świetle jego interpretacji tzw. maksymy pragmatycznej*, [w:] *Byt i sens Księga Pamiątkowa VII Polskiego Zjazdu Filozoficznego*, R. i J. Ziemiański (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005, s. 229.

<sup>610</sup> Por. M. Wilusz, *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego, Elementarz Jana Pawła II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001, s. 220.

i legalizmu, które w życiu moralnym przyjmują postać bezkrytycznego i skrupulatnego przestrzegania norm, niezależnie od tego, czy owe normy, nakazy i zakazy są słuszne czy nie<sup>611</sup>.

Jan Paweł II w swoich wypowiedziach krytycznie odnosi się także do etyki sytuacyjnej odrzucającej normy ogólne oraz obiektywne wartości<sup>612</sup>. Zwolennicy takiego stanowiska twierdzą, że moralny obowiązek każdej osoby jest określany wyłącznie przez konkretne sytuacje, w jakiej ona się znajduje<sup>613</sup>. Karol Wojtyła odkrywa osobową podmiotowość człowieka w czynach przeżywanych według wartości moralnej. „Osobowa podmiotowość człowieka to ta, którą przeżywamy, jako własne «ja» w swoich czynach, a która jawi się nam w sobie właściwej głębi w przeżywaniu wartości moralnej – dobra lub zła, które to przeżycie pozostaje w doświadczalnym związku z momentem sumienia w czynach ludzkich”<sup>614</sup>.

Należy uznać szczególną wartość obiektywnego odkrywania norm etycznych dla prawidłowego rozumienia, przestrzegania i dalszego ich przekazywania. Świat wartości wypływa z osobowej natury ludzkiej i na tej podstawie może być przekazywany w sposób obiektywny innym. Wartości etyczne nie są emocjonalnie subiektywnym projektem osoby, ale są wartością samą w sobie i posiadają walor obiektywności. Wartości etyczne są także podmiotowo i nierozłącznie zintegrowane z człowiekiem jako wartością osobową, przestrzenią ich urzeczywistniania się<sup>615</sup>.

### 2.3.6. Niepodważalna wartość godności osoby w kontekście medialnego matrix

Według Karola Wojtyły, dzięki godności własnej osoby człowiek pozna swoją niepowtarzalność i ontyczną wyższość zarówno nad naturą, jak

<sup>611</sup> Por. tamże, s. 220.

<sup>612</sup> Zob. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 155. „Kto nie uwzględni faktu, iż człowiek w każdej sytuacji i we wszelkich możliwych okolicznościach życiowych – jest rozumną i wolną osobą, i jako taki jest zasadniczą podstawą normatywną swych działań, ten musi swój etyczny indywidualizm podnieść na piedestał decydującej normy i zrelatywizować swoje czyny i swoje cele do konkretnych życiowych uwarunkowań. Każda sytuacja stanowić będzie wówczas pewnego rodzaju „cenę ulgową” dla jego zamiarów i celów; motyw, by pójść w życiu drogą najłatwiejszych wyborów, prowadzących tylko do przyjemności; usprawiedliwienie od uchylenia się od ofiary i wysiłku. W ostatecznych konsekwencjach postawa taka prowadzi do anarchii, bo parawan sytuacyjnych, subiektywnych decyzji uwalnia człowieka de facto od przyjęcia prawa moralnego i obowiązku poddania się jego obiektywnemu imperatywowi”.

<sup>613</sup> Por. M. Wilusz, *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego, Elementarz Jana Pawia II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego*, dz. cyt., s. 222.

<sup>614</sup> K. Wojtyła, *Osoba: podmiot i wspólnota*, „Roczniki Filozoficzne KUL”, z. 2, Lublin 1976, s. 18.

<sup>615</sup> Por. M. Drożdż, *Osoba i media. Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 74–75.

i wytworami kultury. Jej wyrazem jest zdolność panowania nad nimi<sup>616</sup>. „W tej «wyższości» człowiek poznaje jednocześnie swoją oryginalność. Niepowtarzalność człowieka i jego «wyższość w godności» są prostą konsekwencją jego racjonalności»<sup>617</sup>.

Marek Kuciński, w zbiorze pt. *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, podejmuje problematykę wpływu medialnego matrix na człowieka. Pyta o to, czy cyberprzestrzeń jest dla współczesnego człowieka swoistym matrixem, w którym przebiega spora część jego życia, czy też cyfrowa przestrzeń i wirtualna rzeczywistość są tylko narzędziami, które są przez niego ciągle wykorzystywane?<sup>618</sup> Kuciński opisuje pogląd Racheli Chalmers, „że współczesnego *homo sapiens*, wędrującego po Internecie w poszukiwaniu potrzebnych mu informacji, w warstwie instynktów wciąż niewiele odróżnia od dzikiego zwierzęcia – informacja jest dziś odpowiednikiem zwierzyny łownej (...)»<sup>619</sup>.

Obecnie w przestrzeni badań humanistycznych i publicznej dyskusji coraz bardziej wzrasta zainteresowanie godnością osoby. Nadawanie tak dużej rangi problematyce praw człowieka stanowi, mniej lub bardziej świadomą, próbę samoobrony ze strony człowieka przed zagubieniem w świecie własnej cywilizacji, utratą kontroli nad wieloma procesami z nią związanymi, utratą tożsamości i grożącą mu anonimowością<sup>620</sup>. Wśród wielu teorii mediów naukowcy zadają sobie pytania o skalę uczestnictwa człowieka w rzeczywistości cyfrowej, a nawet o skalę uczestnictwa cyberprzestrzeni w kreowaniu rzeczywistości<sup>621</sup>. Cezary Michalski ujmuje tę rolę cyfrowej rzeczywistości jako matrycy wywołującej określone społeczne skutki i różnice. Określa ją jako walkę już nie tylko o władzę nad ludźmi, ale w dobie przestrzeni cyfrowej, o władzę nad wizerunkami rzeczy i ludzi<sup>622</sup>.

<sup>616</sup> Por. K. Wojtyła, *Osoba i czyn*, dz. cyt., s. 84–85; K. Wojtyła, *Człowiek jest osobą*, „Tygodnik Powszechny” 1984, nr 18, s. 2. Por. także: J. Galarowicz, *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, dz. cyt.

<sup>617</sup> A. Rodziński, *U podstaw kultury moralnej*, Wydawnictwo ODISS, Warszawa 1989, s. 87–88. „Źródłem całej naszej naturalnej «chwaly osobowościowej» jest nasza natura ludzka; jej ranga ontyczna decyduje o tym, że człowiek – jako byt obdarzony zdolnością do rozumowania opartego o intelektualną intuicję – może na gruncie tej rozumności, na którą jest «skazany» w pewnym sensie, okazać się rozumny, czyli zaktualizować ponadto i taką doskonałość, na jaką nie tylko jest «skazany», lecz do jakiej w samej swej naturze został wyraźnie zaproszony”.

<sup>618</sup> Por. M. Kuciński, *Internet a relacje międzyludzkie*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, dz. cyt., s. 160.

<sup>619</sup> Tamże.

<sup>620</sup> Zob. J. Czajkowski, *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 124.

<sup>621</sup> Zob. M. Drożdż, *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmacyjny filozofii mediów*, dz. cyt.; M. Drożdż, *Media. Teorie i fikcje*, Kielce 2005.

<sup>622</sup> Zob. C. Michalski, *Czas wizerunków*, „Życie”, 2000, s. 11; zob. także: M. Iłowiec, *Czas wielkiego ściemnienia. Próba charakterystyki duchowego klimatu współczesności*, [w:] *Media*

Michał Drożdż zauważa, że rzeczywiście dzisiaj jesteśmy świadkami walki o wizerunek, a szczególnie wizerunek w cyberprzestrzeni i nowych cyfrowych mediach. Zwraca uwagę na dychotomiczny i niebezpieczny podział na: rzeczywistość i rzeczywistość medialną, fakt i fakt medialny, prawdę i prawdę medialną. Niestety te różnice są wynikiem natury i współczesnej rzeczywistości działania nowych mediów, gdyż prawda o rzeczywistości jest tylko jedna<sup>623</sup>. Autor proponuje odkrywanie charakteru i roli mediów cyfrowych przez pryzmat matrycy. „Charakter i rolę mediów można dziś odkrywać przez pryzmat pojęcia matrix (łac. matryca, macierz). Media są matrycą nie tylko odbijającą rzeczywistość, ale przede wszystkim matrycą tworzącą nową rzeczywistość medialną. Odbiorcy mediów dysponują rzeczywistością odbitą od matrycy. Jeśli ta matryca jest prawdziwa, a więc, odniesiona do prawdy, odkrywająca prawdę o rzeczywistości, to również nasze postrzeganie świata poprzez matrycę mediów, będzie prawdziwe. A jeśli matryca jest fałszywa, to i my powielamy poprzez media fałszywy świat, postrzegamy go przez zafałszowane zwierciadło”<sup>624</sup>.

Michał Ostrowicki natomiast wprowadza rozróżnienie matryc, które mają swoje źródło w podmiocie i określa je jako przejaw dążenia człowieka do szukania i tworzenia rzeczywistości alternatywnych. Mówiąc o matrycach cybernetycznych, podkreśla, że są zawsze przejawem sterowania rzeczywistością. Wyróżnia matryce filozoficzne, artystyczne, medialne i technologiczne. W kontekście niepodważalnej godności osoby ludzkiej medialne matrix nie mogą stanowić fundamentu budowania wartości człowieka, ponieważ matryca medialna w procesie mediatyzacji symuluje rzeczywistość. Matryce te charakteryzują się niestabilnością, szybko ewoluują i są bardzo inwazyjne wobec pragmatyzmu wartościującego człowieka. Przez matryce cyfrowej przestrzeni dochodzi do implikacji antywartości dewaluujących osobowy system wartości. Odbywa się to przez różne formy prezentacji, reklamy, propagandy, socjotechnik, wykorzystania psychologii społecznej, ekonomii. Niestety antywartości są powszechne i dostępne, kryteriotwórcze, subiektywnie wartościują, oddziałują na przekonania i zawierają instrukcję poruszania się po medialnej rzeczywistości<sup>625</sup>.

Z kolei według Michała Ostrowickiego najwyższą emanacją matryc tworzonych przez człowieka jest matryca technologiczna. Odróżnia się ona od pozostałych matryc zdolnością tworzenia elektronicznego, wirtualnego

---

*i kultura*, A. Kobyliński (red.), Płock 2002, s. 35–48; M. Iłowiecki, *Walka o duszę*, „Ethos”, 24, Lublin 1993, s. 103–123.

<sup>623</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 185–186.

<sup>624</sup> Tamże, s. 185.

<sup>625</sup> Por. M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, dz. cyt., s. 64–66.

*realis*. Jej przestrzeń jest wyznaczana przez technologie cyfrowe i elektronikę, potrafi wchłaniać inne matryce, zamieniając je na domenę cyfrową. Natomiast *matrix* w pojęciu filozoficznym służy przede wszystkim opisowi rzeczywistości. Matryce filozoficzne to przestrzeń filozoficznych postulatów stawianych przez człowieka na przestrzeni dziejów, tworzą one różne perspektywy oglądu rzeczywistości. Z perspektywy niepodważalnej wartości godności osoby modelowanie sfery medialnego *matrix* nie może przebiegać indywidualnie i autonomicznie w oderwaniu od obiektywnej normatywności. Zatem różne rodzaje narzucanych matryc oceny rzeczywistości, jak choćby medialny *matrix*, winny przede wszystkim opierać się, w swej strukturze, na niezbywalnej wartości godności osoby<sup>626</sup>. Warto zaznaczyć, że istnieje jednak niezmienny i uniwersalny fundament aksjologiczny, jakim jest wartość człowieka, godność osoby ludzkiej jako wartość trwała i niezmienna, która sama jest wartością wartości<sup>627</sup>. Prawidłowe rozumienie funkcjonowania matrycy medialnej pozwala na wartościowe i krytyczne uczestnictwo w cyberprzestrzeni<sup>628</sup>. Co za tym idzie, pozwala na stosowanie norm etyki w racjonalnym i obiektywnym poszukiwaniu jedynej prawdy<sup>629</sup>.

Trudno zatem mówić o poprawnym funkcjonowaniu wirtualnej rzeczywistości i całej przestrzeni cyfrowej bez fundamentalnych zasad etycznych opartych na prawdziwej wizji człowieka. Podstawowym zadaniem etyki cyberprzestrzeni powinno być takie kształtowanie przestrzeni cyfrowej, żeby była ona dla człowieka, a nie człowiek dla niej. Nie można na cyberprzestrzeń patrzeć tylko przedmiotowo, ale należy przede wszystkim uwzględnić jej podmiotowy charakter, należy ją analizować, wartościować przez pryzmat ludzi, którzy tworzą tę szeroko rozumianą przestrzeń cyfrową. Człowiek jest obecny na różnych etapach tego procesu i na różnych płaszczyznach urzeczywistniania się wirtualnej rzeczywistości i cyberprzestrzeni<sup>630</sup>.

### 2.3.7. Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej

Karol Wojtyła w poszukiwaniu personalizmu uniwersalistycznego konfrontuje personalizm tomistyczny i augustyński z polskim (np. Stanisława

<sup>626</sup> Por. tamże, s. 67–68.

<sup>627</sup> Zob. M. Scheler, *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik*, Gesammelte Werke, t. 2, Bonn 1980, s. 523–524; F. J. Mazurek, *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001, s. 72.

<sup>628</sup> Zob. A. Kobyliński, *Matrix i areopag. Moralne i duchowe wyzwania świata mediów*, [w:] *Media i kultura*, dz. cyt.

<sup>629</sup> Zob. Z. Seryło, *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, dz. cyt.

<sup>630</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediosferze*, dz. cyt., s. 37–38.



Wypiańskiego), fenomenologicznym (Edmund Husserl, Max Scheler, Roman Ingarden, Edyta Stein) i z innymi systemami współczesnymi. W koncepcji osoby opowiedział się za syntezą substancjalności i relacyjności. Osoba jest nie tylko istnieniem, ale przede wszystkim podmiotem<sup>631</sup>. Dalej zaznacza, że „osobowa podmiotowość człowieka, to ta, którą przeżywamy jako własne «ja» w swoich czynach, a która jawi się nam w sobie właściwej głębi przeżyciu wartości moralnej – dobra lub zła, które to przeżycie pozostaje w doświadczalnym związku z momentem sumienia w czynach ludzkich”<sup>632</sup>. Filozof formułuje w ten sposób fundamentalną normę moralną, która winna inspirować ludzkie działanie i kształtować stosunki międzyludzkie. Norma ta zawiera się w zdaniu: „osoba ludzka musi być afirmowana dla niej samej”<sup>633</sup>.

Jan Paweł II w Orędziu na XXXII Światowy Dzień Pokoju, pt. *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju*, zaznaczył, że prawa człowieka są powszechne i niepodzielne<sup>634</sup>. Z kolei w encyklice *Veritatis splendor*, pisze „(...) prawo naturalne wyraża godność ludzkiej osoby i kładzie podwaliny jej fundamentalnych praw i obowiązków, jego nakazy mają znaczenie uniwersalne, jest ono zatem wiążące dla wszystkich ludzi”<sup>635</sup>. Ta uniwersalność nie ignoruje odrębności poszczególnych istot ludzkich<sup>636</sup>. Filozof w swojej publikacji *Miłość i odpowiedzialność* określa osobę ludzką jako dobro, „które nie może być traktowane jako przedmiot użycia, a właściwe i pełnowartościowe odniesienie do niej stanowi tylko miłość, która może stanowić dopełnienie faktu bycia osobą”<sup>637</sup>.

Bogumił Gacka, prezentując filozofię personalistyczną, zwraca uwagę na to, iż personalizm jest systemem, czyli kluczem odczytywania wszelkiej rzeczywistości z faktu osoby jako podmiotu obiektywnego i subiektywnego<sup>638</sup>. Uniwersalność przedmiotowa i podmiotowa osobowej normatywności etycznej zbudowana jest na modelu personalistycznej koncepcji

<sup>631</sup> Zob. Cz. Bartnik, *Personalizm*, dz. cyt.

<sup>632</sup> K. Wojtyła, *Osoba: podmiot i wspólnota*, dz. cyt., s. 18.

<sup>633</sup> J. Dębowski, *Personalizm Karola Wojtyły – Jana Pawła II i jego społeczne konsekwencje*, [w:] *Rozprawy z etyki*, dz. cyt., s. 156.

<sup>634</sup> Por. Jan Paweł II, *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju*, Orędzie na XXXII Światowy Dzień Pokoju 1999, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/przemowienia/dzien\\_pokoju\\_01011999.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/dzien_pokoju_01011999.html), [dostęp: 11.10.2017].

<sup>635</sup> Zob. J. Lipiec, *Świat wartości. Wprowadzenie do aksjologii*, Wydawnictwo Fall, Kraków 2001, s. 203. „Etyka uniwersalna musi być zarazem etyką globalną. Nie wystarczy najszlachetniejsza powszechność treści, jeśli nie ma odpowiedniego egzystencjalnego wsparcia w pełnym zbiorze nośników, obejmującego glob cały, a więc sięgającego do podmiotu zwanego ludzkością”.

<sup>636</sup> Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 763.

<sup>637</sup> K. Wojtyła, *Miłość i odpowiedzialność*, dz. cyt., s. 48.

<sup>638</sup> Por. B. Gacka, *Prezentacja personalizmu*, dz. cyt., s. 160.

człowieka. Normatywność ugruntowana w antropologii personalistycznej stanowi kryterium wartościowania wszelkich relacji człowieka ze światem. Funkcjonowanie osoby w obiektywnym świecie w odniesieniu do osobowych podmiotów i rzeczywistości przedmiotowej ma charakter nie tylko materialny, przyrodniczy, fizyczny, psychiczny, społeczny, kulturowy czy też zmysłowy. Sam człowiek jest istotą przyrodniczą i zmysłową, ale przede wszystkim ma charakter podmiotowy<sup>639</sup>.

Osoba ludzka jako wyraźnie określony podmiot nawiązuje kontakt z resztą bytów przez swoje wnętrze, przez swoją racjonalność, nie wykluczając roli elementów materialnych i przedmiotowych koniecznych również w procesie relacyjnym<sup>640</sup>. „Społeczeństwa powinny widzieć człowieka jako szczególną, samoistną wartość, jako podmiot związany z osobową transcendencją. Trzeba tego człowieka afirmować dla niego samego, nie dla jakichkolwiek innych racji czy względów – jedynie dla niego samego”<sup>641</sup>.

Samodzielność osoby ludzkiej wskazuje na racjonalność normy personalistycznej, która jest obiektywna. Michał Drożdż podkreśla, że podstawowym zadaniem etyki w cyberkulturze i cywilizacji informatycznej jest pokazanie i kształtowanie ethosu ludzkich działań i uczestnictwa w cyberprzestrzeni<sup>642</sup>.

#### 2.4. Struktura modelu etycznego w perspektywie aksjologiczno-deontologicznej

Prawidłowe ukazanie modelu etycznego, jego struktury musi uwzględniać zarówno aksjologiczne, jak i deontologiczne perspektywy badawcze. Paweł Czarnecki w *Dylematach etycznych współczesności* dokonuje podziału etyki normatywnej ze względu na przedmiot formalny i treściowy. Etykę normatywną rozróżnia na aksjologię, czyli naukę o wartościach oraz deontologię, czyli naukę o powinnościach moralnych<sup>643</sup>.

Prawidłowe budowanie modelu etycznego, wartościowania zjawisk, relacji i czynów w odniesieniu do cyberprzestrzeni jako przestrzeni działań osoby, musi opierać się także na etyce opisowej, tym bardziej że etyka opi-

<sup>639</sup> Zob. F. J. Mazurek, *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka*, dz. cyt., s. 81. Jan Paweł II podkreśla, że „autentyczna demokracja winna być kształtowana (...) przez wychowanie i formację w duchu prawdziwych ideałów (...) w oparciu o sprawiedliwą hierarchię wartości i, w ostatecznym rozrachunku, o właściwe zrozumienie godności i praw osoby”.

<sup>640</sup> Por. M. Drożdż, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 55–56.

<sup>641</sup> Jan Paweł II *we Francji i w siedzibie UNESCO*, Warszawa 1984, [w:] *Prawda zawsze zwycięży*, B. Lecomte, Warszawa 1997, s. 202.

<sup>642</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 34.

<sup>643</sup> Por. P. Czarnecki, *Dylematy etyczne współczesności*, dz. cyt., s. 17.

sowa posiada ten sam przedmiot materialny i formalny co etyka normatywna. Etyka opisowa zajmuje się opisem i wyjaśnianiem norm i wartości moralnych obowiązujących w określonych społecznościach w odniesieniu do zdefiniowanego czasu<sup>644</sup>.

#### 2.4.1. Aksjologiczne podstawy normatywności etycznej w cyberprzestrzeni

Władysław Stróżewski, w artykule zatytułowanym *Od wartości bytu do bytu wartości*, pisze o aksjologii – nowej dyscyplinie filozofii wartości. Umieszcza aksjologię już w starożytności i definiuje jako dobro utożsamiane także z pięknem w odniesieniu do bytu. Aksjologia jako nowożytna dyscyplina filozoficzna pojawiła się stosunkowo późno. Względnie współcześnie pojawiło się także pojęcie wartości w jego filozoficznym ujęciu, choć w znaczeniu dobra i piękna mówiono o nim już w starożytności, a teorię dobra włączano do metafizyki jako ścisłe powiązanie dobra i bytu<sup>645</sup>.

Michał Drożdż określa wartość osoby, uważając ją za naczelną umieszczoną w transcendentnym źródle, niezmienną, ontyczną. Z nią łączą się dopiero inne wartości. Filozof podkreśla, że człowieka otaczają i determinują w dużej mierze wartości, w których się porusza i działa, a które są zależne od czynników kulturalnych i społecznych. Człowiek jest określony przez fakt ontyczny, racjonalny, a zatem zdolny do wolnego wartościowania etycznego zgodnego z własnym sumieniem. W aksjologicznym poszukiwaniu podstaw normatywności etycznej cyberprzestrzeni nie może zabraknąć nadrzędnych wartości i powinności obowiązujących każdego człowieka<sup>646</sup>.

Dokument Papieskiej Rady ds. Środków Społecznego Przekazu, pt. *Etyka w reklamie*, zaznacza: „Prawda i wolność zarówno na płaszczyźnie indywidualnej, jak i społecznej są nierozdzielne. Bez prawdy, jako fundamentu, punktu wyjścia, kryterium rozeznania, oceny, wyboru i działania, niemożliwe jest korzystanie z autentycznej wolności”<sup>647</sup>. W kontekście korzystania i kreowania relacji człowieka w i do cyberprzestrzeni nieodzownym warunkiem poszanowania wolności wszystkich uczestników jest respektowanie prawdy na wszystkich etapach i poziomach relacji. Wolność

<sup>644</sup> Por. tamże, s. 17.

<sup>645</sup> Por. W. Stróżewski, *Od wartości bytu do bytu wartości*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, dz. cyt., s. 15.

<sup>646</sup> Por. M. Drożdż, *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, dz. cyt., s. 93.

<sup>647</sup> Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w reklamie*, Watykan 1997, nr 15.

zakorzeniona jest w prawdzie o człowieku i poprzez korzystanie ze środków tworzących cyberprzestrzeń ukierunkowuje się na społeczność i wspólnotę. Zatem modelowanie etyczne cyberprzestrzeni w kontekście osoby musi być oparte na prawdzie i w niej otwierać się na autentyczną wolność. Prawda odgrywa szczególną rolę w służbie pojedynczej osobie oraz jej wzrastaniu ku dobru, ale także społeczeństwu i jego prawdziwemu rozwojowi<sup>648</sup>.

Przestrzeganie tych podstawowych, aksjologicznych wartości i niezbywalnych praw człowieka buduje także solidarność społeczną. Poszanowanie i obrona podstawowych wartości aksjologicznych, bez których trudno mówić o jakiegokolwiek etyce, tym bardziej o etyce dotyczącej jakże bardzo skomplikowanej i nowej badawczo przestrzeni cyfrowej, to konieczność pozwalająca zachować prawdę o człowieku, o jego godności, o tych wartościach, które pozostają nierozdzielne od osoby ludzkiej<sup>649</sup>.

#### **2.4.2. Normatywny model etyczny jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni**

Należy uznać za Andrzejem Małachowskim konieczność określania wartości w aspekcie cyfrowej przestrzeni: „Termin «wartość» pochodzi od słowa «być wartościowym», mieć znaczenie. Wartość suponuje istnienie wielu rzeczy, w stosunku do których nie jesteśmy obojętni, jedne wartości cenimy bardziej, inne uważamy za mniej interesujące i dlatego mniej wartościowe»<sup>650</sup>. Natomiast Mirosława Wawrzak-Chodaczek podkreśla ich rolę w wyborach dokonywanych przez konkretne osoby i społeczności. Wartości należą do najważniejszych elementów rzeczywistości społecznej i wraz z ewolucją społeczeństwa podlegają zmianom. Konkretny system wartości decyduje o dokonywaniu wyborów i sposobach zachowań w różnorodnych sytuacjach życiowych poszczególnych osób<sup>651</sup>.

Z kolei Kazimierz Trzęsicki, w artykule pt. *O potrzebie etyki informacyjnej*, stwierdza, że wyznacznikiem postępu społecznego jest osiągnięcie stanu doskonalszego etycznie, a jednocześnie człowiek winien doskonalić się niezależnie od stanu rozwoju wiedzy czy technologii. Warunkiem nieodzownym osiągnięcia wartości etycznych nie może być postęp mierzony

---

<sup>648</sup> Por. Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 816.

<sup>649</sup> Por. *Solidarni. Wolni przez prawdę*, (od redakcji), „Ethos”, nr 11–12, Lublin 1990, s. 7.

<sup>650</sup> A. Małachowski, *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, dz. cyt., s. 13.

<sup>651</sup> Por. tamże, s. 7.

wartościami pragmatycznymi. Człowiek może doskonalić się etycznie bez względu na stan wiedzy, osiągnąć lub rozwój technologii<sup>652</sup>.

Również Andrzej Leszek Zachariasz szeroko opisuje w swoim artykule pt. *Byt i powinność, czyli status i funkcje wartości* relacje powinności w stosunku do wartości, które determinują i określają normatywny model etyczny działania osoby. „(...) można by zatem potwierdzić, że wartość nie jest tu «czymś», co pozostaje poza bytem. Wartości to te momenty bytowe znaczenia, które w jego pojęciowym ujęciu determinują (określają) wyrażane w nim treści i które w związku działania – będącym z definicji związkiem działania celowego – prezentują się (jawią się) podmiotowi nie tylko, jako obowiązujące, ale i z których wynikają, dla działającego, określone powinności”<sup>653</sup>. Autor podkreśla nadrzędne znaczenie wartości w działaniu i powinnościach człowieka. Wartości należą do sfery ludzkiej aktywności i są konstytutywne dla kultury, one także pozwalają odróżnić to, co dokonuje się ponad sferą natury biologicznej człowieka. Kultura to rzeczywistość wytworzona przez wartości i która kształtuje się ze względu na wartości<sup>654</sup>.

Karol Wojtyła w *Elementarzu etycznym* stwierdza, „że natura ludzka jest źródłem norm, rozum bowiem jako jej władza, jako energia z nią ściśle związana, określa zasady postępowania wedle tego, jak rozeznaje drogi doskonalenia się bytu ludzkiego w ramach całego porządku bytów. Z tego to właśnie rozeznania wyrasta powinność”<sup>655</sup>. Filozof zwraca uwagę na to, że prawo jest dziełem rozumu zmierzającym do dobra wspólnego. Natomiast pierwszy akt prawodawczy wystąpił wraz ze stworzeniem, stworzenie natomiast jest podstawowym aktem starania o byt, którego wyrazem jest przede wszystkim natura każdej rzeczy. Źródło jej aktywności przez wszystkie zawarte w niej skłonności, o ile oczywiście nie zostały przeinaczone, prowadzą w stronę porządku całości, w którym jest dobro wspólne całego stworzenia, w nim ludzkość, a w ludzkości konkretny człowiek ma jakiś udział<sup>656</sup>.

Z kolei o wartościach pisze w kontekście dobra obiektywnego jako środka, wokół którego kształtuje się cała etyka. Jest ona praktyczną nauką o postępowaniu, w której chodzi o to, by nadawać wartość obiektywnego dobra każdemu działaniu człowieka. Człowiek przeżywa różne wartości, ale to właśnie swoimi czynami realizuje dobro. Wszystkie wartości występują

<sup>652</sup> Por. K. Trzęsicki, *O potrzebie etyki informatycznej*, [w:] *Oblicza Internetu. Architektura komunikacyjna Sieci*, dz. cyt., s. 14.

<sup>653</sup> A. L. Zachariasz, *Wartości, czyli obowiązki i powinności jako momenty bytowe kultury*, [w:] *Byt i powinność czyli status i funkcje wartości*, A. L. Zachariasz (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2005, s. 24.

<sup>654</sup> Por. tamże, s. 27.

<sup>655</sup> K. Wojtyła, *Elementarz etyczny*, dz. cyt., s. 41.

<sup>656</sup> Por. tamże, s. 53.

trwale w określonej hierarchii, jedne z nich są wyższe, inne niższe. Wyższe człowiek bardziej ceni, gdyż one przybliżają go ku obiektywnemu dobru, rozumie także, że osiągnięcie wartości wyższych musi go więcej subiektywnie kosztować<sup>657</sup>.

Budując normatywny model etyczny jako narzędzie realizacji wartości i powinności w cyberprzestrzeni, należy zwrócić uwagę, „że to, co jest materialne w człowieku i poza nim warunkuje na różne sposoby zarówno poznawanie prawdy, jak i realizację dobra moralnego. (...) Wartości duchowe w człowieku nie mogą mieć swojego ostatecznego źródła w materii, która od zewnątrz warunkuje jej powstawanie, ale właśnie w duchu, który je wytwarza, który jest bezpośrednio przyczyną sprawczą ich powstawania i istnienia w człowieku”<sup>658</sup>.

Jan Paweł II w liście apostołskim pt. *Szybki rozwój* podkreśla, w kontekście cywilizacji medialnej, wartość normatywności etycznej, a szczególnie powinności wszystkich posługujących się najnowszymi technologiami. Ujawnia, że „najwyższe kryteria prawdy i sprawiedliwości w dojrzałym korzystaniu z wolności i odpowiedzialności stanowią horyzont, na którym sytuuje się autentyczna deontologia w korzystaniu z nowoczesnych, potężnych środków społecznego przekazu”<sup>659</sup>.

Wartości te są ze sobą sprzężone, wzajemnie się warunkują, wyznaczając jedne drugim granice etycznych działań. Wszystkie one służą dobru osoby, zatem poszanowaniu godności każdego człowieka oraz dobru społecznemu. Uwarunkowaniem stanowiącym aksjologiczną granicę jest sprawiedliwość, z której rodzi się szacunek dla ludzkiej godności oraz wolność połączona z odpowiedzialnością<sup>660</sup>. Należy podkreślić, że etyka cyberprzestrzeni dotyczy wszystkich ludzi uczestniczących w przestrzeni cyfrowej i we wszystkich jej sferach<sup>661</sup>.

Dobro jednego człowieka nigdy nie może być gwałcone w imię dobra drugiego. Zasady etyki społecznej, takie jak: solidarność, pomocniczość, sprawiedliwość, równość i odpowiedzialność w korzystaniu z zasobów publicznych i w pełnieniu ról zaufania społecznego, mają w obszarze mediów pełne zastosowanie. Przekaz medialny winien być zawsze wierny, gdyż prawda ma bardzo istotne znaczenie dla wolności indywidualnej i dla budowania prawdziwej jedności między ludźmi<sup>662</sup>.

<sup>657</sup> Por. tamże, s. 80–81.

<sup>658</sup> Tamże, s. 83–84.

<sup>659</sup> Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/listy/szybkir\\_24022005.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/listy/szybkir_24022005.html), [dostęp: 12.12.2016].

<sup>660</sup> Por. M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010, s. 28.

<sup>661</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 39.

<sup>662</sup> Por. Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt.

Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu zaznacza, że norma etyczna stawiana przez filozofię personalistyczną jako fundamentalna zasada powinna obowiązywać każdego człowieka korzystającego z cyberprzestrzeni „(...) osoba ludzka i społeczność są celem i miarą stosowania środków społecznego przekazu; komunikacja powinna przebiegać od osoby do osoby i służyć integralnemu rozwojowi osób”<sup>663</sup>. To ujęcie precyzuje Jan Paweł II w dokumencie *Szybki rozwój*, pokazując cyberprzestrzeń jako przestrzeń życia i działania ludzi uwarunkowaną czterema wartościami: prawdą, sprawiedliwością, wolnością i odpowiedzialnością.

#### 2.4.3. Wartość i powinność prawdy

Paweł VI, w *Orędziu Papieskim na Światowe Dni Komunikacji Społecznej w 1972 r.*, pisał w kontekście komunikacji społecznej o służbie prawdzie jako regulatorze i powinności korzystających z najnowszych osiągnięć techniki. „Najwyższa prawda, którą jest Bóg, jest także źródłem prawdy rzeczy. Prawda, która przybyła do ludzi stała się modelem ludzkiego działania. Szacunek dla celowości rzeczy i wierność przyjętym normom naszego działania będą dla nas gwarancją realizacji prawdy w każdej okoliczności”<sup>664</sup>.

Karol Wojtyła wypowiada się wielokrotnie o służbie prawdzie i powinności wszystkich wobec prawdy jako wartości niezbywalnej. Prawda ma wymiar społeczny i publiczny, dlatego wielką krzywdą i niesprawiedliwością, jaką się wyrządza człowiekowi, jest ta, gdy mu się odmawia prawa do prawdy. Dziś ta odmowa przybiera różną postać w naszym złożonym świecie. Polegać może ona np. na „preparowaniu prawdy”, choćby przez podawanie informacji jednych, a przemilczanie drugich oraz przez kult sensacji, któremu ulegają tak często media. Wobec tych struktur współczesnej cywilizacji każdy człowiek ma powinność propagowania i zwiększania odpowiedzialności za prawdę<sup>665</sup>.

Jan Paweł II stwierdza, że przyjęcie prawdy niesie ze sobą powinność świadczenia o prawdzie i pozostawania w jej służbie<sup>666</sup>. Natomiast w encyklice *Veritatis splendor* podkreśla, że jedyna Boża prawda pozostawia odcisk we wnętrzu każdej osoby ludzkiej<sup>667</sup>. W encyklice zwraca uwagę

<sup>663</sup> Tamże, nr 21.

<sup>664</sup> Paweł VI, *Komunikacja społeczna w służbie prawdy*, [w:] *Orędzia Papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967–2002*, M. Lis (red.), Częstochowa 2002, s. 41.

<sup>665</sup> Por. K. Wojtyła, *Znak sprzeciwu*, Znak, Kraków 1995, s. 148.

<sup>666</sup> Por. Jan Paweł II, *Redemptor hominis*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 57–58.

<sup>667</sup> Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, dz. cyt., s. 763.

na nierozzerwalność prawdy i wolności. Prawda jest koniecznym warunkiem wolności, a wolność urzeczywistnia się tylko w prawdzie. Stąd też konieczny jest nierozzerwalny związek prawdy z wolnością, który stanowi bardzo ważne znaczenie dla życia ludzi na różnych płaszczyznach: społeczno-ekonomicznej albo społeczno-politycznej<sup>668</sup>. Następnie w encyklice *Fides et ratio*, poświęconej relacji człowieka wobec prawdy, Jan Paweł II zaznacza jasno, iż „Sam Bóg zaszczerpił w ludzkim sercu pragnienie poznania prawdy, którego ostatecznym celem jest poznanie Jego samego, aby człowiek – poznając Go i miłując – mógł dotrzeć także do pełnej prawdy o sobie”<sup>669</sup>.

Podobnie w przemówieniu skierowanym do świata nauki w Polsce papież podkreślał znaczenie i wartość prawdy: „W prawdzie zawiera się źródło transcendencji człowieka wobec wszechświata, w którym żyje. Właśnie poprzez refleksję nad własnym poznaniem objawia się samemu sobie jako jedyne jestestwo pośród świata, które widzi się «od wewnątrz» związane poznana prawdą – związane, a więc także «zobowiązane» do jej uznania, w razie potrzeby także aktami wolnego wyboru, aktami świadectwa na rzecz prawdy. Jest to uzdolnienie do przekraczania siebie w prawdzie”<sup>670</sup>. Dalej hierarcha zwraca uwagę na służbę prawdzie, która staje się podstawą kształtowania człowieka<sup>671</sup>. Stąd też prawda, będąc mocą miłości, jest także zarazem fundamentem zaufania między ludźmi<sup>672</sup>, o nią media powinny zawsze zabiegać. Dzięki temu człowiek może poznawać prawdę i dążyć do niej, poprzez to odnajdywać swoją tożsamość i przyczyniać się do realizacji dobra wspólnego<sup>673</sup>. Filozof zaznacza jednocześnie, że służba prawdzie jest służbą sprawie człowieka w jego integralności psychofizycznej, wyraża się w rozwoju jego potrzeb kulturalnych i religijnych, tak w zakresie indywidualnym, jak i społecznym. Bowiem tam, gdzie jest przekazywana prawda, objawia się również dobro i blask piękna, a człowiek, który ich doświadcza, nabywa szlachetności i kultury<sup>674</sup>.

<sup>668</sup> Por. tamże, s. 815.

<sup>669</sup> Jan Paweł II, *Fides et ratio*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009, s. 1081.

<sup>670</sup> Jan Paweł II, *Odpowiedzialność za prawdę poznawaną i przekazywaną*, (online), [http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana,art\\_31152.html](http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana,art_31152.html), [dostęp: 10.10.2016].

<sup>671</sup> Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata nauki*, Lublin 9 czerwca 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, Jan Paweł II, Wydawnictwo Znak, Kraków 2005, s. 395.

<sup>672</sup> Por. tamże, s. 324.

<sup>673</sup> Por. P. Cząstka, *Przekaz wartości moralnych podstawowym zadaniem środków społecznego komunikowania według nauki Kościoła*, [w:] *Wolność w mediach – między poprawnością a odpowiedzialnością*, dz. cyt., s. 96–97.

<sup>674</sup> Por. Jan Paweł II, *Program dla Kościoła w Polsce. Jan Paweł II do polskich biskupów. Wizyta Ad limina*, Znak, Kraków 1998, s. 52.



Karol Wojtyła w swojej publikacji pt. *Osoba i czyn* podkreśla, że „(...) powinność jest doświadczalną postacią zależności od prawdy, której podlega wolność osoby”<sup>675</sup>. W sumieniu jako akcie poznania tego, co podmiot tu i teraz powinien czynić, doświadczamy moralnej powinności, której źródłem jest normatywna moc prawdy. Tadeusz Styczeń z kolei stwierdza, że człowiek odkrywa w swoim sumieniu związek prawdy z powinnością stanowiący o normatywnej mocy prawdy. Prawda wzywa podmiot do autotranscendencji w prawdzie, do potwierdzenia siebie w obliczu prawdy<sup>676</sup>.

Prawda ukazana jest w przestrzeni wartości jako powinność konieczna do zaistnienia, aby człowiek mógł przyjąć porządek moralny. „Prawda jest jedną z fundamentalnych wartości na wielu płaszczyznach życia człowieka. Ujawnia się ona w bogatej przestrzeni aksjologicznej jako podstawowy punkt odniesienia oraz istotny warunek zakorzeniania się, obiektywizacji i urzeczywistniania się innych wartości. Stanowi ona nie tylko fundament porządku moralnego, ale sama staje się wartością etyczną jako prawdomówność”<sup>677</sup>.

Prawda jest więc niepodważalną oczywistością i wartością osoby ludzkiej, bez której niemożliwa byłaby jakakolwiek komunikacja i jakiegokolwiek wydawanie sądów, wartościowań i opinii. Tak rozumiany przez Karola Wojtyłę „moment prawdy” wykracza zarówno poza prawdziwość treści przekazu komunikacyjnego, jak i poza wszelkie kryteria prawdziwości komunikowania. Transcenduje on subiektywne uwarunkowania komunikacji, wskazując na prawdę o podmiocie komunikacji, o osobie ludzkiej i jej godności, wskazując ją jako podstawę wszelkiego etycznego wartościowania. Jeżeli odwołamy się do doświadczenia człowieka, ze szczególnym uwzględnieniem doświadczenia prawdy w moralności, odkrywamy w nim podstawę etycznych rozstrzygnięć opartych na odniesieniu człowieka do prawdy o własnej godności<sup>678</sup>.

Michał Drożdż w założeniach antropologicznych personalizmu ukazuje racjonalność człowieka w odkrywaniu prawdy<sup>679</sup>. Dalej, analizując perspektywę personalistyczną rozważań o prawdzie, ukazuje ją jako pierwszą powinność moralną etyki mediów. Wpływać z niej powinna także propozycja normatywności etycznej przestrzeni cyfrowej, w perspektywie personalistycznej człowiek nie jest kreatorem prawdy, ale jej odkrywcą. Dlatego też podstawowym obowiązkiem i powinnością człowieka jest

<sup>675</sup> K. Wojtyła, *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994, s. 199.

<sup>676</sup> Por. tamże, s. 199.

<sup>677</sup> M. Drożdż, *Medialne poszukiwanie prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, dz. cyt., s. 21.

<sup>678</sup> Zob. A. Siemianowski, *Człowiek i prawda*, „W drodze”, Poznań 1986, s. 76–103.

<sup>679</sup> Por. M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, dz. cyt., s. 17.

poszukiwanie prawdy, które jest jedną z pierwszych powinności moralnych, także w etyce cyberprzestrzeni. Nie można bowiem mówić o jakiegokolwiek normatywności bez uwzględnienia prawdy i wolności człowieka<sup>680</sup>. Zaznacza, że determinujący w odkrywaniu prawdy jest świat wartości stanowiący jej naturalne uwarunkowanie, zatem uwarunkowanie prawdy musi odbywać się w refleksji etycznej<sup>681</sup>.

Wszelkie działania w rzeczywistości cyfrowej i każdy proces komunikacji winien się dokonywać w przestrzeni prawdy, zatem niemożliwa jest jakokolwiek sensowna komunikacja bez odniesienia do prawdy. Należy zatem powiedzieć, iż czyn jest w pełni ludzki oraz komunikacja jest w pełni ludzka, o ile są one równocześnie „prawdziwe”. Gwarantem i źródłem tej prawdziwości jest transcendencja człowieka w prawdzie<sup>682</sup>. Idąc zatem za aksjologicznymi wnioskami i postulatami filozofa o wartości prawdy w mass mediach, należy prawdę rozumieć, jako: „zgodność treści sądu z rzeczywistym stanem rzeczy”<sup>683</sup>.

Refleksja etyczna nad cyberprzestrzenią jest nie tylko postulatem<sup>684</sup>, ale również koniecznością uwarunkowaną wieloma różnymi faktorem i służącą dobru człowieka. Człowiek często staje wobec wielu wyzwań i dylematów kulturowo-medialnych, wobec wirtualnej propozycji prawdy

<sup>680</sup> Por. tamże, s. 16.

<sup>681</sup> Por. tamże, s. 15.

<sup>682</sup> Zob. J. Seifert, *Prawda a transcendencja człowieka*, „Ethos”, nr 1, 1988, s. 37–47; A. Jonkisz (red.), *Postacie prawdy*, Katowice 1999; J. Jaskóła, A. Olejarczyk (red.), *Prawda a metoda. Aporie myśli współczesnej*, Wrocław 2003; M. Jabłoński, K. Wygoda (red.), *Dostęp do informacji i jego granice*, Wrocław 2002.

<sup>683</sup> M. Drożdż, *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, dz. cyt., s. 29.

<sup>684</sup> Tamże, s. 24–25. Autor, wskazując na wartość i powinność prawdy w procesie uczestnictwa w cyberprzestrzeni i komunikacji, wysuwa następujące postulaty: 1. „Należy uznać pierwszeństwo prawdy jako naczelnego normy sumienia, a jej poszukiwanie za podstawową powinność moralną. Również w podporządkowaniu się prawdzie należy widzieć podstawową powinność etyczną z tej racji, iż wszelkie inne powinności moralne znajdują swoje uzasadnienie w relacji i poprzez relację do prawdy. Obowiązują one rzeczywistości o tyle, o ile istnieją naprawdę. (...)”, 2. Istnieje moralna powinność oparcia na prawdzie wszelkich komunikowanych czy przekazywanych sądów, informacji, a także wartości. (...) To podstawowe zobowiązanie etyczne dotyczy zarówno teoretycznego, jak i praktycznego działania człowieka i związanych z nim mediów, 3. Podstawą wszelkiego racjonalnego komunikowania jest zasada prawdomówności. Istnieje zatem nieustanna konieczność ugruntowania działań człowieka w prawdzie i wynikająca zeń powinność prawdomówności oraz moralny zakaz kłamstwa i wszelkiej manipulacji informacją, 4. Istnieje powinność podporządkowania prawdzie zarówno wszystkich ludzkich wewnętrznych postaw, jak i wszelkich zewnętrznych działań, «a zatem powinność czynienia tylko tego, co jest nam zgodnie z prawdą dozwolone, i zaniechania tego, co zabronione». Powinność ta wynika z obiektywnego charakteru prawdy, która jest subiektywnie odkrywana przez racjonalny, a więc świadomy i wolny, osobowy podmiot, 5. Istnieje prymat powinności szacunku i obrony prawdy ze względu na wartość i godność osoby nad wszelkimi innymi uwarunkowaniami medialnymi (komercyjność, służebność społeczna, powinności wobec kultury itp.)”.

i sensu, potrzebuje klarownej orientacji, by się nie zagubić w obszarach nieprzyjaznych (fałsz, zakłamanie, manipulacja, dezinformacja, przemoc, agresja, fanatyzm, degradacja godności ludzkiej, nienawiść, podglądactwo) oraz by się utwierdzić w słuszności posiadanego lub budowanego świata wartości opartego na prawdzie<sup>685</sup>.

#### 2.4.4. Wartość i powinność sprawiedliwości

W piśmiennictwie Karola Wojtyły, późniejszego papieża, czytamy, że w sprawiedliwości zawsze chodzi o jakieś dobro, które tak czy inaczej ma być rozliczone, rozdzielone pomiędzy osoby. Przy rozdzielaniu dobra musimy mówić o co najmniej dwóch osobach, z których jedna ma prawo do jakiegoś dobra, a druga powinna się tym dobrem dzielić. Zatem każda z osób, np. danej społeczności, ma prawo do tego, aby pomiędzy nich rozdzielano dobra należne im ze strony np. społeczeństwa lub wspólnoty. W tej sytuacji zachodzą uprawnienia i zobowiązania z tytułu sprawiedliwości. Potrzeba także sprawiedliwości, ażeby poszczególni członkowie danego społeczeństwa rozdzielali pomiędzy siebie w sposób właściwy te zobowiązania, jakie mają względem społeczeństwa<sup>686</sup>. Z kolei w Orędziu na XXXI Światowy Dzień Pokoju o wartości sprawiedliwości pisał w ten sposób: „(...) sprawiedliwość jest cnotą moralną i zarazem pojęciem prawnym, jej przejawem jest czujna troska o zapewnienie równowagi między prawami a obowiązkami, a także do równomiernego podziału kosztów i zysków. Sprawiedliwość buduje, a nie niszczy, prowadzi do pojednania, a nie popycha do zemsty. (...) Cnotą dynamiczną i żywą ochrania i umacnia bezcenną wartość, jaką jest godność człowieka i troszczy się o dobro wspólne, jest bowiem strażniczką więzi między ludźmi i narodami”<sup>687</sup>.

Istnieje ścisła zależność między sprawiedliwością a odpowiedzialnością: zarówno sprawiedliwość domaga się odpowiedzialnego działania, jak i w poczucie odpowiedzialności wpisuje się konkretnie zasada sprawiedliwości, dzięki której człowiek oddaje każdemu to, co się komuś słusznie należy. Sprawiedliwość jest bowiem wartością i sprawnością moralną, dzięki której ktoś w sposób wolny i świadomy winien oddać każdemu to, co się mu należy<sup>688</sup>.

<sup>685</sup> Por. tamże, s. 10.

<sup>686</sup> Por. K. Wojtyła, *Elementarz etyczny*, dz. cyt., s. 106–108, 126.

<sup>687</sup> Jan Paweł II, *Sprawiedliwość każdego człowieka źródłem pokoju dla wszystkich*, Orędzie na XXXI Światowy Dzień Pokoju 1998, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/przemowienia/pokoj1998\\_08121997.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/pokoj1998_08121997.html), [dostęp: 13.10.2016].

<sup>688</sup> Por. S. Kowalczyk, *Idea sprawiedliwości społecznej a myśl chrześcijańska*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1998, s. 115.

Józef Majka podkreśla, że sprawiedliwość jako zasada społeczna pozostaje racją istnienia i funkcjonowania każdej społeczności, a nawet racją jej tożsamości<sup>689</sup>. Natomiast Tadeusz Ślipko w artykule pt. *Sprawiedliwość w świetle etyki* pisze o wartości sprawiedliwości jako o kategorii normatywnej, która może przybrać odrębną strukturę w ramach ogólnego porządku moralnego i prawnego<sup>690</sup>.

Michał Drożdż w *Etycznych orientacjach w mediasferze* szeroko podejmuje temat sprawiedliwości, wprowadzając ją w dyskurs etyczny dotyczący współczesnej przestrzeni medialnej, a szczególnie cyberprzestrzeni. Przestrzeń cyfrowa jest także obszarem, w którym dziś najwyraźniej odbijają się wszystkie kategorie sprawiedliwości<sup>691</sup>. Już w starożytności odkryto zasady działania areopagu, którym dzisiaj można określić nowe media cyfrowe. Platon mówił wymownie, że sprawiedliwość nigdy i nikomu krzywdy nie wyrządziła. Warto zauważyć, że większość filozofów starożytnych podzielała pogląd Platona. Dla Arystotelesa natomiast sprawiedliwość jest podstawową cnotą życia społecznego, za którą muszą iść wszystkie inne. Warto zauważyć jest fakt, iż we współczesnej cyfrowej kulturze funkcjonuje wiele elementów starożytnych modeli sprawiedliwości<sup>692</sup>. Dalej filozof, przechodząc do założeń współczesnej myśli społecznej, podkreśla propozycje personalizmu chrześcijańskiego. Personalizm rozumie sprawiedliwość społeczną w kontekście wartości i godności osoby<sup>693</sup>.

<sup>689</sup> Por. J. Majka, *Filozofia społeczna*, Ośrodek Dokumentacji i Studiów Społecznych, Warszawa 1982, s. 173.

<sup>690</sup> Por. T. Ślipko, *Sprawiedliwość w świetle etyki*, „Forum Philosophicum”, t. 3, Ignatianum, Kraków 1998, s. 33–52.

<sup>691</sup> Zob. Ch. Perelman, *O sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1959, s. 21–30. Ch. Perelman wyróżnia sześć typów sprawiedliwości: sprawiedliwe jest oddawanie każdemu tego samego; sprawiedliwe jest oddawanie każdemu według jego zasług osobistych; sprawiedliwe jest oddawanie każdemu według jego osiągnięć; sprawiedliwe jest dawanie każdemu według jego potrzeb; sprawiedliwe jest dawanie każdemu według jego pozycji społecznej; sprawiedliwe jest dawanie każdemu tego, co przynajmniej mu prawo w państwie praworządnym. J. Rawls wymienia dwie zasady sprawiedliwości. Pierwsza: każda osoba ma mieć równe prawo do jak najszerzej podstawowej wolności możliwej do pogodzenia z podobną wolnością dla innych. Druga: nierówności społeczne i ekonomiczne mają być tak ułożone, by (a) można się było rozsądnie spodziewać, że będzie to z korzyścią dla każdego, i (b) wiązały się z pozycjami i urzędami na równi dla wszystkich otwartymi, J. Rawls, *Teoria sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1994, s. 87; Zob. W. Sadurski, *Teoria sprawiedliwości. Podstawowe zagadnienia*, PWN, Warszawa 1988.

<sup>692</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 126.

<sup>693</sup> Por. tamże, s. 127. „Filozofia społeczna czasów nowożytnych dołączyła do dwóch klasycznych znaczeń sprawiedliwości – zamiennej i dystrybucyjnej – tak zwaną sprawiedliwość społeczną, rozważając w jej kontekście problemy życia społecznego. Filozofia współczesnego personalizmu, nawiązując do tradycji chrześcijańskiej, dokonała swoistej personalizacji sprawiedliwości. Personalizm społeczny, oceniając krytycznie zarówno liberalną, jak i postmodernistyczną koncepcję równości międzyludzkiej, wychodzi z założenia, iż podstawowym wymogiem sprawiedliwości jest szacunek dla ludzkiej godności. Natural-

Należy zauważyć, że postęp technologii cyfrowych i informatycznych przynosi z jednej strony wielorakie korzyści dla człowieka i społeczności, ale z drugiej źle wykorzystywany – propaguje niesprawiedliwość i utrwała krzywdę. W negatywnym przypadku informacja i komunikowanie się za pomocą np. portali społecznościowych mogą się przyczyniać do rozpowszechniania niesprawiedliwości i nierówności, wzmagając jeszcze owe cierpienia, które ujawniają<sup>694</sup>.

Sprawiedliwość z jednej strony nakazuje unikania zła, z drugiej zaś każe czynić należne komuś dobro. W obydwu przypadkach sprawiedliwość jest trwałą zdolnością samostanowienia osoby oraz racjonalnym i wolnym ukierunkowaniem człowieka na dobro innych ludzi. Sprawiedliwość zakłada i implikuje sferę wartości, które przykazuje realizować jako powinności moralne. Prawda o wartościach jest fundamentem sprawiedliwości. Podstawowym ultimatum sprawiedliwości jest ochrona wartości, a przede wszystkim obrona ludzkiej godności. Do natury sprawiedliwości należy więc godność człowieka, równość i proporcjonalność w relacjach międzyludzkich. Idea ta powinna być realizowana na różnych płaszczyznach sprawiedliwości<sup>695</sup>.

Zrozumienie etycznego wymiaru zasady sprawiedliwości w cyfrowej przestrzeni musi opierać się na społecznym poczuciu sprawiedliwości, braku działań niesprawiedliwych wynikających z poddania się procesom komercjalizacji i manipulacji<sup>696</sup>. Fundamentalną płaszczyzną, na której należy budować integralną etykę cyfrowej przestrzeni, jest płaszczyzna sprawiedliwości<sup>697</sup>. Etyka cyberprzestrzeni jako specyficzna część etyki mediów odnosi się do relacji komunikacyjnych i działań medialnych mających wymiar osobowy, społeczny i wspólnotowy. Dlatego też zasady etyki społecznej, takie jak: solidarność, pomocniczość, sprawiedliwość, równość i odpowiedzialność w korzystaniu z dobra wspólnego mają również całkowite zastosowanie w normatywności przestrzeni cyfrowej. W zależności od tego, w jakim stopniu zasady te są respektowane w komunikacji, cyberprzestrzeń będzie albo integrować, albo dezintegrować społeczność. Wirtualna rzeczywistość oraz sieć mogą łączyć osoby w różne wspólnoty. Funkcjonowanie cyberprzestrzeni w oparciu o prawdę i sprawiedliwość

---

ną podstawą sprawiedliwości jest równość ontologiczna, czyli jednakowa godność każdego człowieka. Na tym fundamencie i personalizm buduje sprawiedliwość, jako ideę «równości szans» dla wszystkich ludzi w oparciu o ich równą i uniwersalną wartość”.

<sup>694</sup> Por. Papińska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, dz. cyt., nr 14.

<sup>695</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 126.

<sup>696</sup> Por. G. Bettetini, *Capirsi e sentirsiuguali. Sguardosociosemiotico al multiculturalismo*, Milano 2003, s. 162.

<sup>697</sup> Por. K. O. Apel, *Etica della comunicazione*, Milano 2003, s. 17.

gwarantuje, że informacje lub działania wirtualne będą szanować godność człowieka i służyć budowaniu autentycznie ludzkiej wspólnoty<sup>698</sup>.

Trzeba zauważyć, że obecnie cyberprzestrzeń, mimo swoich potężnych możliwości i skuteczności oddziaływania, jest i pozostanie jedynie środkiem, narzędziem w dyspozycji ludzi, które może służyć zarówno dobrem, jak i złym celom. Wybór zależy od człowieka urzeczywistniającego swoim działaniem rzeczywistym i wirtualnym dobro albo zło<sup>699</sup>.

#### 2.4.5. Wartość i powinność odpowiedzialności

W swoim ostatnim liście apostołskim *Szybki rozwój* Jan Paweł II konstytuuje odpowiedzialność jako podstawę działania szczególnie tych, którzy z racji, na przykład, powierzonych obowiązków w przestrzeni cyfrowej czy mass mediach odpowiadają za formację, edukację i rozwój osoby oraz społeczeństwa w kontekście nowych technologii i ich odpowiedzialnego używania. Prymat osoby oraz wynikające z niego aksjologiczne i społeczne konsekwencje należy opierać na fundamencie odpowiedzialności, to osoba ma być zasadniczym postulatem zasady odpowiedzialności<sup>700</sup>.

W opracowaniach encyklopedyczno-słownikowych pojęcie odpowiedzialności definiowane jest jako branie na siebie skutków własnego działania. Możemy odnaleźć różne płaszczyzny odpowiedzialności, które pokazują różne formy związania człowieka ze swoim działaniem i jego skutkami, np. pociąganie do odpowiedzialności (odpowiedzialność prawna), doświadczanie odpowiedzialnego działania (odpowiedzialność moralna), bycie odpowiedzialnym (odpowiedzialność ontyczna), branie odpowiedzialności (odpowiedzialność psychologiczna), powołanie do odpowiedzialności (odpowiedzialność religijna)<sup>701</sup>. Jacek Filek – w opracowaniu pt. *Filozofia odpowiedzialności XX wieku* – pisze, że: „Odpowiedzialność rozumiemy na co dzień jako pewną cechę charakteru człowieka. Według niektórych filozofów jest to podstawowe odniesienie człowieka do świata”<sup>702</sup>.

Należy uznać za Andrzejem Baczyńskim i Michałem Drożdżem, którzy we wstępie do opracowania pt. *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu* podkreślają, że pełne rozumienie bycia odpowiedzialnym obejmuje nie tylko odpowiedzialność za jakiś obszar powierzonych zadań, ale w sensie głębszym o to, aby być odpowiedzialnym moralnie.

<sup>698</sup> Por. M. Drożdż, *Etyczne orientacje w mediasferze*, dz. cyt., s. 124.

<sup>699</sup> Por. tamże, s. 138.

<sup>700</sup> Por. Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, dz. cyt., nr 2.

<sup>701</sup> Por. J. Galarowicz, *Powołanie do odpowiedzialności. Elementarz etyczny*, Znak, Kraków 1993, s. 15.

<sup>702</sup> J. Filek, *Filozofia odpowiedzialności XX wieku*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2003, s. 17.

„Odpowiedzialność jest związana najgłębiej z samym człowieczeństwem i jest odpowiedzialnością «przed». Istnieje bowiem zasadnicza różnica pomiędzy «mieć» odpowiedzialność za coś, a «być odpowiedzialnym». (...) W kontekście życia społecznego dosyć często bierze się pod uwagę tak zwaną odpowiedzialność «za». Jest to odpowiedzialność ze swej natury «ograniczona». (...) Z personalistycznego punktu widzenia «bycie odpowiedzialnym» jest fundamentem odpowiedzialnych działań medialnych»<sup>703</sup>.

Nie należy rozumieć odpowiedzialności tylko w kontekście sprawczości działań człowieka. Nie można jednak odpowiedzialności moralnej ograniczać tylko do odpowiedzialności za skutki, co często zdarza się w wielu kodeksach deontologii medialnej<sup>704</sup>. Odpowiedzialność więc wypływa z prawdy i wolności, staje się fundamentem odkrywania prawdy i realizacji wolności. Poznawanie prawdy o sobie i świecie, odkrywanie świata wartości, integracja siebie w prawdzie, samostanowienie i urzeczywistnianie wolności, wszystko to uzyskuje w człowieku swoje ostateczne usprawiedliwienie i uzasadnienie w podjęciu odpowiedzialności za siebie i innych. Osoba integruje w sobie poznanie prawdy, wolę wolności i poczucie odpowiedzialności, stając się odpowiedzialną moralnie za prawdę i wolność, a więc za fundament i przejaw swojej racjonalności<sup>705</sup>.

Budowanie modelu etycznego odniesienia do najnowszych technologii cyfrowych musi opierać się aksjologicznie na racjonalnym, opartym na niezbywalnych wartościach, odpowiedzialnym uczestnictwie. Odpowiedzialność jest miarą odpowiedzi człowieka na poznaną prawdę o obiektywnym świecie wartości i powinności<sup>706</sup>, w którym na najważniejszym miejscu staje wartość i godność człowieka, której poszanowanie jest podstawowym wymogiem sprawiedliwości. Podstawą sprawiedliwości jest dostrzeżenie dobra, jakie należy się osobie ludzkiej<sup>707</sup>.

<sup>703</sup> A. Baczyński, M. Drożdż, *Odpowiedzialność od przypadku do celu*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 10.

<sup>704</sup> Zob. A. Szostek, *Wokół godności, prawdy i miłości. Rozważania etyczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1998; R. Spaeman, *Podstawowe pojęcia moralne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2000, s. 54 n. „W powyższych analizach odpowiedzialność ma swoje personalistyczne zakorzenienie. Nie można rozumieć etyki odpowiedzialności jako rodzaju etyki teleologicznej albo etyki utylitarystycznej. Wyprowadzają one moralną wartość czynu z ogółu faktycznych przekonań i zachowań ludzi albo z różnego rodzaju konwencji i dyskursów, albo też z faktu negatywnych skutków ich działań bez odniesienia do obiektywnego porządku moralnego, odkrywanego w sumieniu człowieka”.

<sup>705</sup> Por. A. Baczyński, M. Drożdż, *Odpowiedzialność od przypadku do celu*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 11.

<sup>706</sup> Zob. M. Buber, *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, Pax, Warszawa 1992, s. 138–154; M. Buber, *O Ja i Ty*, przeł. B. Baran, [w:] *Filozofia dialogu*, B. Baran (red.), Znak, Kraków 1991, s. 37–56.

<sup>707</sup> Zob. P. Jaroszyński, *Etyka. Dramat życia moralnego*, Fundacja „Nasza Przyszłość”, Warszawa 1993, s. 81–95.

Fundamentalne doświadczenie człowieka dotyczy odpowiedzialności za własne działania, ukazuje poczucie ludzkiej godności. Celem modelowania etycznego w cyberprzestrzeni jest pokazanie odpowiedzialności jako etycznej podstawy racjonalnych działań w przestrzeni cyfrowej. Powinny to być działania wszystkich osób zaangażowanych w uczestnictwo w tej rzeczywistości, od projektantów, programistów, nadawców, właścicieli struktur i pracowników obsługi cyberprzestrzeni, aż po odbiorców i uczestników wirtualnej rzeczywistości. Odpowiedzialność jest fundamentem, bez którego nie można zbudować jakiegokolwiek integralnej etyki. Z analiz wynika ukazanie odpowiedzialności w trzech perspektywach: po pierwsze – odpowiedzialność jako fundament budowania etyki cyberprzestrzeni, służącej zarówno uczestnikom, jak i właścicielom infrastruktury cyfrowej oraz twórcom treści wirtualnych; po drugie – odpowiedzialność moderatorów cyberprzestrzeni za człowieka w kontekście etycznym; po trzecie – odpowiedzialność jako podstawa racjonalnego uczestnictwa w świecie cyfrowym. Ta potrójna perspektywa wskazuje na wielorakie oblicza odpowiedzialności w mediasferze, których celem jest ochrona człowieka i jego godności<sup>708</sup>. Odpowiedzialność człowieka, działania odpowiedzialne i odpowiedzialne uczestnictwo stanowi podstawę normy personalistycznej<sup>709</sup>. W innym miejscu autor podkreśla, że: „W perspektywie ontycznej bycie odpowiedzialnym jest podstawą bytu ludzkiego jako bytu duchowego. Bez odpowiedzialności nie ma człowieka, nie ma też życia ludzkiego, a tym samym nie ma też «ludzkiego», czyli odpowiedzialnego wymiaru mediów”<sup>710</sup>.

#### 2.4.6. Wartość i powinność solidarności

Personalizm wyklucza samowystarczalność osoby w jej wyborach celów i środków działania. U Arystotelesa, a później Tomasza z Akwinu człowiek jest określany w sensie stadnym, społecznym, jego bytowość aktualizuje się w środowisku bliźnich. W personalizmie osoba jest największym darem dla drugiej osoby. Bliźni są niejako zwierciadłem poszczególnych ludzkich wyborów<sup>711</sup>.

---

<sup>708</sup> Por. M. Drożdż, *Odpowiedzialność w mediach – odpowiedzialność mediów*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 13–14.

<sup>709</sup> Por. tenże, *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, dz. cyt., s. 57.

<sup>710</sup> Tenże, *Odpowiedzialność w mediach – Odpowiedzialność mediów*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – Od przypadku do celu*, dz. cyt., s. 23.

<sup>711</sup> Por. M. Zabierowski, *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu*, (online), <http://swkatowice.forumoteka.pl/viewtopic.php?t=4238>, [dostęp: 15.10.2016].



W wypowiedziach wielu badaczy odnajdujemy opis solidarności jako wspólnego obowiązku, który odzwierciedla istotę zależności między konkretnymi osobami oraz społecznościami ludzi. Obowiązek ten powinien opierać się na poczuciu powszechnego wspólnego dobra we wszystkich rejonach świata<sup>712</sup>. To właśnie w wolności ukazuje się solidarność i rozwój wszystkich członków społeczności<sup>713</sup>. Z kolei to właśnie „życie społeczne musi opierać się na miłości i solidarności”<sup>714</sup>.

Franciszek Kampka, w swoim artykule *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, opisuje zasadę solidarności jako zasadę bytu, implikując następujące wnioski: człowiek jest z natury jednostką społeczną i nikt tej wewnętrznej skłonności nie może wykorzystywać do realizacji jakichkolwiek zmanipulowanych celów społecznych ograniczających jego naturę wspólnotową. We wzajemnym realizowaniu zasad solidarności człowiek winien kierować się zasadą empatii, rozumienia potrzeb drugiego człowieka jako swoich. Zwraca uwagę na to, że to właśnie społeczeństwo jest jednością wspólnych celów, wspólnych różnorodnych osób i dóbr i wszyscy uczestniczą w ponoszeniu odpowiedzialności za zło i dobro świata, w którym żyją<sup>715</sup>.

Z kolei w nawiązaniu do społecznej nauki Kościoła, Teresa Grabińska, pisze, że „(...) zasada solidarności jest jedną z podstawowych zasad organizacji społeczności ludzkiej w każdej skali – rodziny, lokalnych wspólnot, społeczności narodowej i międzynarodowej, wywodzącą się z kanonów religii chrześcijańskiej. Obowiązuje ona w każdym okresie historycznego rozwoju struktur społecznych”<sup>716</sup>. Dalej zaznacza, że Jan Paweł II w swoich encyklikach społecznych – *Laborem exercens*, *Sollicitudo rei socialis* i *Centesimus annus*, podejmuje rozważania o solidarności jako kategorii moralnej, która formułuje relację między ludźmi, zaczynając od najmniejszej wspólnoty ludzkiej – rodziny, aż po społeczność międzynarodową. To właśnie papież szczególnie kładzie nacisk na sens solidarności wspólnoty pracujących i rodziny. Wszystkich wykonujących określone zadania i połączonych więzami braterstwa nazywa wspólnotą solidarności opartą na miłości bliźniego<sup>717</sup>.

<sup>712</sup> Por. T. Grabińska, M. Zabierowski, *Aksjologiczny krąg solidarności*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 1998, s. 20.

<sup>713</sup> Por. T. Grabińska, M. Zabierowski, *O znaczeniu słowa „solidarność” i ruchu „Solidarność”*, „Biuletyn Naukowo-Informacyjny”, nr 4, 1997, s. 126–141.

<sup>714</sup> A. Zwoliński (red.), *Encyklopedia nauczania społecznego Jana Pawła II*, Polwen 2003.

<sup>715</sup> Por. F. Kampka, *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe PAT, Kraków 2001, s. 8.

<sup>716</sup> T. Grabińska, *Aksjologiczny krąg solidarności*, dz. cyt., s. 24–25. „Różnie też jest nazywana: Leon XII w encyklice «Rerum novarum» z 1891 roku, pisał, zgodnie z grecką tradycją, o «przyjaźni», Pius XI mówił o relacji braterstwa jako o «miłości społecznej». Paweł VI nakreślił zaś wizję formacji społeczeństwa, rządzącego się zasadą «przyjaźni», «miłości społecznej», «solidarności» i nazwał ją «cywilizacją miłości»”.

<sup>717</sup> Por. tamże, s. 21.

Wartość solidarności jako zasada, która obowiązuje w wymiarze działań społecznych, ma swoje korzenie w więzi rodzinnej. „Rodzina jest pierwszą i najważniejszą wspólnotą pracy i solidarności. (...) Wspólnota rodzinna jest wzorem solidarnych wspólnot w społeczeństwie. Pozwala wytworzyć swoisty system solidarności, w którym – podobnie jak w rodzinie – każdy jej członek ma swoje prawa i ma do wykonania zadania, spełniając i kreując jednocześnie zadania wspólnoty”<sup>718</sup>.

Refleksja i nauczanie Jana Pawła II o solidarności nie może być rozumiana wąsko, odnoszona tylko do konkretnego społeczeństwa, konkretnych warunków politycznych i historycznych. Usytuowana jest w wieloletniej tradycji całego społecznego nauczania Kościoła. Papież je wzmacnia, wskazując nowe przestrzenie realizacji wciąż tej samej, od wieków głoszonej zasady solidarności<sup>719</sup>. Jej fundamentem jest doświadczenie relacji z drugim, doświadczenie wielorakich współzależności łączących zarówno jednostki, jak i grupy. W tym doświadczeniu braku samowystarczalności osoba odkrywa fenomen i wartość dobra, które jest większe niż osobista korzyść, które nie jest sumą korzyści jednostki i korzyści innych ludzi, lecz staje się nową jakością jako rzeczywistość prawdziwie wspólna. Uznanie wzajemnej współzależności i odkrycie wartości dobra wspólnego w racjonalny sposób prowadzi do postaw solidarnych<sup>720</sup>.

Ryszard Wójtowicz, analizując nauczanie papieża, zauważa, że „(...) istotne jest to, aby w systemie społecznym realizowana była godność osoby, w atmosferze współpracy i solidarności. Realizacja tych założeń powinna przebiegać w taki sposób, aby nie zatracić wymiaru podmiotowego, osobowego człowieka na rzecz dóbr materialnych. Tak więc człowiek powinien jawić się jako wartość bezwzględna we wszystkich systemach i ustrojach państwowych. Warunkiem podstawowym realizacji dobra wspólnego jest przestrzeganie normy personalistycznej”<sup>721</sup>

Jan Paweł II wiele razy w homiliach<sup>722</sup> mówi o wartości solidarności, o jej powinności dla dobra rodziny, społeczności i narodów. Postawa

<sup>718</sup> T. Grabińska, *Aksjologiczny krąg solidarności*, dz. cyt., s. 24–25.

<sup>719</sup> Zob. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 217.

<sup>720</sup> Por. F. Kampka, *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj*, dz. cyt., s. 8.

<sup>721</sup> R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 214.

<sup>722</sup> Jan Paweł II, *Homilia wygłoszona podczas liturgii słowa skierowanej do ludzi morza*, Gdynia 11 VI 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, dz. cyt., s. 470. „Solidarność to znaczy sposób bytowania w wielości ludzkiej, na przykład narodu, w jedności, w uszanowaniu wszystkich różnic, wszystkich odmienności, jakie pomiędzy ludźmi zachodzą, a więc jedność w wielości, a więc pluralizm, to wszystko mieści się w pojęciu solidarności. Sposób bytowania ludzkiej wielości, mniejszej lub większej, całej ludzkości poszczególne narodu bytowania w jedności godnej człowieka. Powiedziałem: solidarność

każdego winna być postawą otwartości na drugiego. Osoba jest pewnym procesem, czynem, który się staje w relacji z drugim człowiekiem. Fundamentem tej relacji powinna być miłość i to ona komplementarnie nosi w sobie odpowiedzialność. Drugi człowiek, według papieża, jest dobrem. Nie można go używać ani dla celów realizacji wartości duchowych, ani do wytwarzania dóbr materialnych<sup>723</sup>. Papież w swych wypowiedziach konstytuuje także zapominane współcześnie, ale niezmiernie ważne idee służby w kryterium podejmowanych wysiłków wobec człowieka<sup>724</sup>.

Zgodnie z ideałami personalistycznymi kryteriami niezbędnymi do pełnego zrozumienia osoby są: wolność, godność, miłość, sprawiedliwość, prawda, solidarność. Według takich wartości podjęto próbę określenia pełni uczestnictwa osoby w jej prawach i obowiązkach zarówno w sferze duchowej, jak i cielesnej w odniesieniu do świata cyberprzestrzeni. Postawa solidarności jest konsekwencją bytowania i zjednoczenia z innymi, w postawie tej dobro wspólne warunkuje i wyzwala uczestnictwo<sup>725</sup>.

Cyberprzestrzeń definiuje na nowo pojęcie solidarności narodowej, wartości patriotyzmu czy wręcz tradycji, która przekształca się i znika w pojęciu globalnej wioski, przestrzeni cyfrowej bez granic. „Solidarność – to znaczy: jeden i drugi, a skoro brzemię, to brzemię niesione razem, we wspólnocie. A więc nigdy: jeden przeciw drugiemu. Jedni – przeciw drugim. I nigdy «brzemię» dźwigane przez człowieka samotnie. Bez pomocy drugich. Nie może być walka silniejsza nad solidarność. Nie może być program walki ponad programem solidarności. Inaczej – rosną zbyt ciężkie brzemiona. I rozkład tych brzemion narasta w sposób nieproporcjonalny”<sup>726</sup>.

---

musi iść przed walką. Dopowiem: solidarność również wyzwala walkę. Ale nie jest to nigdy walka przeciw drugiemu. Walka, która traktuje człowieka jako wroga i nieprzyjaciela – i dąży do jego zniszczenia. Jest to walka o człowieka, o jego prawa, o jego prawdziwy postęp: walka o dojrzały kształt życia ludzkiego. Wtedy bowiem to życie ludzkie na ziemi staje się «bardziej ludzkie», kiedy rządzi się prawdą, wolnością, sprawiedliwością i miłością”.

<sup>723</sup> Por. M. Zabierowski, *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu*, dz. cyt.

<sup>724</sup> Por. Jan Paweł II, *System społeczny w służbie człowieka*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 361.

<sup>725</sup> Por. R. Wójtowicz, *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, [w:] *Byt i Powinność czyli status i funkcje wartości*, dz. cyt., s. 323.

<sup>726</sup> Jan Paweł II, *Fragmenty z homilii wygłoszonej podczas Mszy świętej dla świata pracy w Gdańsku, 12 VI 1987*, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, dz. cyt., s. 494.



## Zakończenie

Cyberprzestrzeń jest technologicznie wykreowaną rzeczywistością, w której w dużym stopniu zanurza się współczesne postindustrialne pokolenie. Cyfryzacja różnych sfer przebywania człowieka spowodowała, że w całkowicie sztucznej przestrzeni wytworzonej elektronicznie pojawiło się realne życie, a raczej całe sfery dotyczące ludzkiego życia. Wydaje się, że wiele działań człowieka zostało przeniesionych do sztucznego świata cyberprzestrzeni. Celem monografii jest pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata ukształtowanego procesami rozwoju technologii komputerowych.

W używanej przemiennie terminologii etykę cyberprzestrzeni należy rozumieć jako teorię, natomiast etykę w cyberprzestrzeni jako etos. Etyka jest pewną teorią etyczną wskazującą normy i powinności działań człowieka. Etyka w cyberprzestrzeni oznacza praktykę życia, praktykę działań, czyli etos.

Cyberprzestrzeń – według współczesnych badaczy – nabrała charakteru metageograficznego określanego mianem: *miejsca przebywania, poruszania i zanurzania się, cyfrowego kontynentu, globalnej wioski, cyfrowego Dzikiego Zachodu, pogranicza, nowej zaludnionej planety czy przestrzeni obok powietrza, lądu, wody i przestrzeni kosmicznej*. Z drugiej jednak strony uważana jest za przestrzeń istniejącą mentalnie, hipertekstualnie i cybernetycznie jako przedłużenie psychiki, wyobrażeń, kształtowania się globalnego umysłu, pokonania naturalnych barier zmysłów i ograniczeń ciała za pomocą rozbudowanego interfejsu.

Faktem jest, że współczesna komunikacja zmieniła swój charakter, wyzbywając się ograniczeń czasowych, przestrzennych i objętościowych. Kultura i większość dziedzin życia człowieka zostały zdominowane nowymi, łatwo dostępnymi technologiami, a natychmiastowa cyfrowa informacja stała się najbardziej poszukiwanym towarem. Zmieniły się też diametralnie

relacje międzyludzkie, społeczne i narodowe zapośredniczone, będące w ciągłej entropii z technologią cyfrową. Inwazyjność, rozległość i zmienność ( *płynny charakter*) zjawiska uzasadnia niezbywalność, a wręcz konieczność współczesnych badań interdyscyplinarnych cyberprzestrzeni, pozwalając nakreślać modele funkcjonalne tej nowej rzeczywistości i wyznaczyć niezmiennie fundamenty do dalszych poszukiwań.

Cywilizacja informacyjno-cyfrowa stanowi nowe wyzwanie dla moralności. Postępująca bardzo intensywnie globalizacja obejmuje wiele procesów współczesnego świata, które potrzebują integralnych i uniwersalnych zasad etycznych, możliwych do zaakceptowania przez wszystkich, mimo różnic kulturowo-filozoficznych. Zasad tych nie można opierać na systemach społeczno-ekonomicznych lub narzucającej swoje kryteria kulturze i polityce. Platformy integrującej wszystkich ludzi należy poszukiwać w uniwersalnej naturze i godności samego człowieka.

Celem niniejszych analiz było krytyczne spojrzenie na dotychczasowe fragmentaryczne badania cyberprzestrzeni, ukazanie faktu, że postęp technologiczny nie wpływa w żaden sposób na metafizyczne fundamenty ludzkiej podmiotowości, tożsamości i godności, natomiast stawia szereg nowych pytań, na które warto poszukiwać odpowiedzi, konfrontując prawdę o człowieku ze zmieniającymi się uwarunkowaniami, nową jakością życia i przestrzenią jego działania.

Punktem wyjścia tych analiz była próba poszukiwania interdyscyplinarnego modelu cyberprzestrzeni jako sztucznego produktu nowych technologii cyfrowych. Podczas definiowania tego środowiska skoncentrowano się przede wszystkim na tych uwzględniających wielowymiarowe relacje osoby i społeczeństwa do nowych technologii. Należy zauważyć, że spora część definicji cyberprzestrzeni odnosi się jedynie do płaszczyzny technologicznej, nie uwzględniając etycznych aspektów tych korelacji. Trzeba również zaznaczyć, że fundamentalnie niezbywalnym faktorem w poszukiwaniu definicji przestrzeni cyfrowej jest zawsze człowiek – konstruktor, twórca i korzystający z niej odbiorca.

Pilnym współcześnie postulatem praktycznym jest potrzeba uhumanistycznienia relacji człowieka do nowej, technicznej rzeczywistości. Wiele aspektów zanurzenia się człowieka w środowisku cyfrowym wymaga badań interdyscyplinarnych, np. antropologii, psychologii, socjologii, medycyny, prawa, informatyki, kulturo-, religio- i medioznawstwa. W piśmiennictwie podkreśla się, że szczególnie istotnym i nagłym wymaganiem powinna być perspektywna i permanentna edukacja młodego cyberpokolenia.

Cyfrowa przestrzeń jest niewątpliwie środowiskiem dynamicznych zmian, którym powinna towarzyszyć i niejako je wyprzedzać teoretyczno-filozoficzna, jak również etyczna refleksja. Analizy te powinny rozpoznawać zmiany cywilizacyjne, odpowiednio je interpretować i rozwiązy-

wać powstające wokół nich dylematy. Opis filozoficzno-etyczny wyrabia umiejętność wartościowania podejmowanych wyborów i działań w cyberprzestrzeni. Próby normatywności etyczno-prawnej, ogólne kodeksy czy etyczne regulaminy branżowe nie wystarczają do zbudowania uniwersalnej etyki określającej zanurzenie się człowieka w niezwykle skomplikowanej cyberprzestrzeni. Zmieniające się pole działań uzasadnia poszukiwanie modelu etycznych rozwiązań normatywnych wpływających z godności osoby.

Myślenie w kategoriach cyberprzestrzennych może dostarczać interesujących narzędzi do poszerzania racjonalnych odpowiedzi dotyczących relacji i przyjęcia właściwych postaw wobec wyzwań cywilizacji informacyjno-cyfrowej oraz technologii, które są dziełem racjonalnej działalności człowieka. W każdym procesie uczestnictwa w cyberprzestrzeni i zanurzeniu się w rzeczywistości wirtualnej obecny jest człowiek jako jej twórca, sprawca i uczestnik. Poszukując źródeł modelu etycznego cyfrowej przestrzeni, wskazano na to, że osoba jest normą etyczną – normą personalistyczną. Należy zaznaczyć, że obecność i zanurzenie człowieka w przestrzeni cyfrowych technologii, które narzucają pewne formy matrycy, w żaden sposób nie podważa wartości i godności osoby. Proponowany dyskurs nad strukturą modelu etycznego odbywa się w perspektywie aksjologiczno-deontologicznej i wydobywa z obecności człowieka w cyberprzestrzeni podstawowe zagadnienia, które wpływają na jakość relacji, uczestnictwa, wartość i powinność prawdy, sprawiedliwości, odpowiedzialności i solidarności społecznej.

Oprócz oczywistych, niezwykle pozytywnych aspektów, uczestnictwo człowieka w cyberprzestrzeni przysporzyło nowych dynamicznie przybywających – a często słabo rozpoznanych i zbadanych co do długotrwałych skutków – zagrożeń. Wyzwaniami dla etyki cyberprzestrzeni są zagrożenia, które wpływają z rozwoju i transformacji strukturalnych i treściowych cyfrowego środowiska. W tym obszarze dokonują się nie tylko procesy globalizacji, ale przede wszystkim tworzy się dobro i zło. Proponowany model personalistycznej etyki cyberprzestrzeni pozwala ukazać wymiar moralny cyfrowej przestrzeni i może stanowić płaszczyznę do jej zbadania i uporządkowania.

W cyfrowej przestrzeni obecni są ludzie tworzący, przekazujący i odbierający określone treści (*hipertreści*). Mogą one w dużym stopniu stanowić zagrożenie dla indywidualnej godności i tożsamości osoby. Negatywne wzorce wpływające z cyberprzestrzennych treści mają szczególnie wpływ na sposoby myślenia, odczuwania czy wartościowania etycznego. Jeśli te wzorce będą fałszywe i złe, czyli będą naruszać ludzką wartość i godność, wówczas cyberprzestrzeń będzie wpływać negatywnie i destrukcyjnie na ludzkie działanie. Zagrożenia wpływające z treści w cyberprzestrzeni hamują rozwój społeczny i osobisty, szkodzą integralnemu dobru

człowieka, wyobcowując, marginalizując lub izolując, przyciągając go do grup zdeprawowanych, zorganizowanych wokół fałszywych i destrukcyjnych wartości. Mogą one podsycać wrogość wobec określonych społeczności czy grup, rozbudzać konflikty, demonizować czy wykorzystywać innych. Najczęściej przedstawiając w pociągającym i fascynującym świetle to, co niskie i degradujące, a jednocześnie ignorować, ośmieszać i pomniejszać to, co buduje i uszlachetnia człowieka. Cybertreści mogą też zawierać fałszywe informacje czy wręcz dezinformacje, powielać stereotypy o przesądach rasowych, związanych z płcią, wiekiem czy religią.

Odrębną problematykę stanowią niebezpieczeństwa związane z wirtualizacją życia i wartości. Cyberprzestrzeń stanowi swoistą matrycę, dzięki której powielane są sposoby i typy myślenia, wartościowania i działania. Swoista iluzja wytworzona przez połączenie cyfrowej przestrzeni i jej prezentacji za pomocą wirtualnej rzeczywistości powoduje odrealnienie zachowań, utratę poczucia rzeczywistości, utratę granic etycznych, relatywizację odpowiedzialności i absolutyzację wolności.

Odpowiedź na te wyzwania, w wymiarze indywidualnym i społecznym, nie będzie możliwa bez właściwej – opartej na prawdzie – orientacji etycznej, pozwalającej tworzyć i użytkować cyberprzestrzeń i nowe technologie cyfrowe dla dobra indywidualnego oraz dobra wspólnego. Jest często sprawą pomijaną wychowanie i samowychowanie cyberprzestrzenne, oparte na prawdzie o człowieku. Personalistyczny model etyczny opiera się na idei osobowego dążenia do celu i osiągania go przez celowość podjętych działań, spełniając tym samym postulat prospektywności. Etyka cyberprzestrzeni w swej istocie wysuwa się przed regulacje normatywno-prawne, opierając swój prospektywny charakter na kształtowaniu i formacji sumienia każdego człowieka. Sumienie jest podstawowym narzędziem etyczności, a jego formacja jest koniecznym warunkiem prawdziwej etyki w cyfrowej przestrzeni.

Jednym z głównych postulatów książki jest wychowanie młodego pokolenia do odpowiedzialności w relacji do cyberprzestrzeni i uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej. Istotą tej odpowiedzialności jest rozumienie osobowej wolności, odpowiedzialności i uczestnictwa. Odpowiedzialność uczestników, twórców i korzystających z nowych technologii czy cybertreści wypływa z motywacji konsekwencji nieodpowiednich działań w cyberprzestrzeni. Przenosi się ona na odpowiedzialność osobistą wobec rzeczywistości wirtualnej, która warunkuje odpowiedzialność społeczną w realnym świecie.

Odpowiedzialne działania i odpowiedzialne wychodzenie naprzeciw potrzebom użytkowników jest postulatem obrony prawdziwej wolności. Etyka jest gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa i narzędziem wychowania do odpowiedzialności w cyberprzestrzeni.



Etyczne wyzwania cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości podkreślają także konieczność etyki w pedagogice cyfrowej przestrzeni. Wartościowanie etyczne uwrażliwia i wychodzi naprzeciw konieczności kształtowania postaw i umiejętności koniecznych do odpowiedzialnego i godnego poruszania się w środowisku cyfrowym nowych technologii. Wychowanie to musi opierać się na fundamencie wartości i kształtować pozytywne wirtualne relacje, oparte na szacunku i godności osoby.

Postulaty i opis teoretyczny tak dynamicznie zmieniającej się przestrzeni działania człowieka muszą wiązać się z dalszym zainteresowaniem badawczym.

Główne postulaty do dalszych kierunków badań to kolejna wieloaspektowa i interdyscyplinarna konieczność opisów relacji na pograniczu interfejsu i skutków zanurzenia w niej człowieka w zależności od wieku. Powstawanie nowych zjawisk, coraz częstsze i wieloaspektowe uczestnictwo w aplikacjach cyberprzestrzeni wymagają opracowania szczegółowych kodeksów etycznych.

Ciągle bardzo ważnym zagadnieniem jest badanie zagrożeń występujących w cyberprzestrzeni dla dzieci i młodzieży oraz poszukiwanie form skutecznego im przeciwdziałania. Wiąże się to z kolejnym, istotnym postulatem badawczym dotyczącym opracowania całościowej pedagogiki cyberprzestrzeni. Powracającym zagadnieniem pojawiającym się w kontekście mediów jest konieczność opracowania programów edukacji cyberprzestrzennej.

Nie rozstrzygnięte pozostają postulaty związane z normatywnością prawną, dotyczącą regulacji międzynarodowych, bezpieczeństwa informacji, prywatności, praw autorskich i handlu, a także ścigania fizycznego przestępstw zaistniałych w cyfrowej przestrzeni ze skutkami w świecie realnym.

Walor praktyczny niniejszego opracowania modelu etycznego cyberprzestrzeni sprawia, że książka może być skierowana do wielu osób zajmujących się badaniem aplikacji cyberprzestrzennych. Będzie także stanowić uzupełnienie twórczych poszukiwań etyków, prawników, socjologów i teologów oraz badaczy zajmujących się interdyscyplinarnie nowymi mediami, nowymi technologiami, Internetem, mediami społecznościowymi. Publikacja jest próbą wyjścia naprzeciw współczesnym potrzebom i poszukiwaniom etycznej orientacji w cyfrowej przestrzeni oraz budowaniem uniwersalnego modelu etycznego, który może stanowić podstawę do wypracowania całościowej personalistycznej etyki cyberprzestrzeni.

Przedstawione analizy pomogą nie tylko poznać głębiej i szerzej wielorakość zjawisk cyberprzestrzeni, ale dostarczą także etycznych narzędzi potrzebnych do rozwiązywania dylematów, przewyżczenia zagrożeń i zapobiegania ich destrukcyjnym skutkom dla dobra człowieka i osobowej wartości w duchu słów św. Jana Pawła II, którego personalistyczna wizja

etyczna stanowiła podstawowy punkt odniesienia. „Nie lękajcie się nowych technologii! One są «pośród podziwu godnych wynalazków» (...) które Bóg oddał do naszej dyspozycji, aby odkrywać, używać, zapoznawać z prawdą, także z prawdą o naszej godności i o naszym przeznaczeniu (...)” (Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, 2005).

Na zakończenie należy sformułować wnioski mające charakter perspektywno-praktyczny jako rezultat zastosowania wzorca etyki personalistycznej w cyberprzestrzeni.

1. W każdym procesie uczestnictwa w cyberprzestrzeni i zanurzeniu się w rzeczywistości wirtualnej obecny jest człowiek jako jej twórca, sprawca i uczestnik. Proponowany dyskurs nad strukturą modelu etycznego wydobywa z obecności człowieka w cyberprzestrzeni podstawowe zagadnienia, które wpływają na jakość relacji, uczestnictwa, wartość i powinność prawdy, sprawiedliwości, odpowiedzialności i solidarności społecznej.
2. Proponowany model personalistycznej etyki cyberprzestrzeni pozwala ukazać wymiar moralny cyfrowej przestrzeni i może stanowić płaszczyznę do jej porządkowania. W przestrzeni tej obecni są ludzie tworzący, przekazujący i odbierający określone treści, które niosą dobro lub zło. Negatywne wzorce wpływające z cyberprzestrzennych treści mają szczególny wpływ na sposoby myślenia, odczuwania czy wartościowania etycznego. Jeśli te wzorce będą fałszywe i złe, czyli będą naruszać ludzką wartość i godność, wówczas cyberprzestrzeń będzie wpływać negatywnie i destrukcyjnie na ludzkie działanie.
3. Swoista iluzja wytworzona przez połączenie cyfrowej przestrzeni i jej prezentacji za pomocą wirtualnej rzeczywistości powoduje:
  - odrealnienie zachowań,
  - utratę poczucia rzeczywistości,
  - utratę granic etycznych,
  - relatywizację odpowiedzialności,
  - absolutyzację wolności.
4. Odpowiedzią na powstałe wyzwania, w wymiarze indywidualnym i społecznym, jest etyka pozwalająca tworzyć i użytkować cyberprzestrzeń i nowe technologie cyfrowe dla dobra indywidualnego oraz dobra wspólnego. Etyka cyberprzestrzeni w swej istocie wysuwa się przed regulację normatywno-prawne, opierając swój perspektywny charakter na kształtowaniu i formacji sumienia każdego człowieka.
5. Jednym z głównych postulatów etyki jest wychowanie młodego pokolenia do odpowiedzialnego uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej. Problemy, dylematy i zagrożenia powstające w wyniku uczestnictwa człowieka w cyfrowej przestrzeni wymagają ciągłej i pogłębionej edukacji, zdobywania wiedzy, wychowania i formacji oraz dialogu i integracji.

6. Powstawanie nowych zjawisk, coraz częstsze i wieloaspektowe uczestnictwo w aplikacjach cyberprzestrzeni wymagają opracowania szczegółowych kodeksów etycznych oraz programów edukacji cyberprzestrzennej, a także regulacji prawnych gwarantujących wielorakie bezpieczeństwo człowieka z zachowaniem jego praw, a szczególnie wolności słowa.
7. Waler praktyczny niniejszego projektu modelu etycznego cyberprzestrzeni sprawia, że książka może być skierowana do wielu osób zajmujących się badaniem aplikacji cyberprzestrzennych, pedagogów i wychowawców, nauczycieli, rodziców, katechetów zajmujących się wychowaniem i edukacją.



# Bibliografia

## 1. Literatura źródłowa

- Apel O., *Etica della comunicazione*, Milano 2003.
- Bajka Z., *Historia mediów*, ABC Media, Kraków 2008.
- Barney D., *Spółeczeństwo sieci*, przeł. M. Fronia, Wydawnictwo Sic!, Warszawa 2008.
- Bartnik Cz., *Personalizm uniwersalistyczny*, (online), <http://www.personalizm.pl/po-trocznik/numer-2/personalizm-uniwersalistyczny/>, [dostęp: 09.18.2016].
- Baudrillard J., *Le xerox et l'infini*, "Traverses", nr 44/45, 1988.
- Baudrillard J., *Świat wideo i podmiot fraktalny*, przeł. A. Gwóźdź, [w:] *Po kinie?... Audiowizualność w epoce przekazników elektronicznych*, Wybór, wpraw. i oprac. A. Gwóźdź, Universitas, Kraków 1994.
- Bednarek J., *Media w nauczaniu*, Mikom, Warszawa 2002.
- Bednarek J., *Multimedia w kształceniu*, PWN, Warszawa 2006.
- Bell D., *The Coming of Post-Industrial Society: A Venture in Social Forecasting*, [za:] *Spółeczeństwo informacyjne: Szanse, zagrożenia, wyzwania*, T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.
- Ben-Ze'ev A., *Miłość w sieci. Internet i emocje*, przeł. A. Zdziemborska, REBIS, Poznań 2005.
- Bober W. J., *Powinność w świecie cyfrowym. Etyka komputerowa w świetle współczesnej filozofii moralnej*, Warszawa 2002.
- Bolter J. D., *Człowiek Turinga*, PIW, Warszawa 1990.
- Castells M., *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, REBIS, Poznań 2003.
- Castells M., *Spółeczeństwo sieci*, przekł. zbiorowy, PWN, Warszawa 2008.
- Czajkowski J., *Człowiek w nauce Jana Pawła II*, Rzym 1983.
- Czarnecki P., *Dylematy etyczne współczesności*, Difin, Warszawa 2008.
- De Kerckhove D., *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto 1997.
- De Kerckhove D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Warszawa 1996.
- Dodge M., Kitchin R., *Mapping Cyberspace*, Routledge 2001.
- Drożdż M., *Aksjologiczne uwarunkowania prawdy*, [w:] *Prawda w mediach. Między ideałem a iluzją*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010.
- Drożdż M., *Człowiek jako źródło komunikacji*, [w:] *Człowiek między losem a wyborem*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2006.

- Drożdż M., *Duchowość w sieci*, (online), <http://www.currenda.diecezja.tarnow.pl/archiwum/2007/01/art-18.php>, [dostęp: 20.03.2016].
- Drożdż M., *Etyczne orientacje w mediach*, Biblos, Tarnów 2006.
- Drożdż M., *Logos i ethos mediów. Dyskurs paradygmatyczny filozofii mediów*, Biblos, Tarnów 2005.
- Drożdż M., *Mediatyzacja życia – media masowe wobec procesów konwergencji*, [w:] *com.unikowanie w zmieniającym się społeczeństwie*, M. Niezgoda, M. Świątkiewicz-Mośny, A. Wagner (red.), Nomos, Kraków 2010.
- Drożdż M., *Osoba i media, Personalistyczny paradygmat etyki mediów*, Biblos, Tarnów 2005.
- Drożdż M., *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe Papieskiej Akademii Teologicznej, Kraków 2006.
- Drożdż M., *Wolny człowiek w wolnych mediach*, [w:] *Wolność w mediach. Między poprawnością a odpowiedzialnością*, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010.
- Drożdż M., *Wydobycie dobro z medialnego cienia*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010.
- Filek J., *Filozofia odpowiedzialności XX wieku*, Wydawnictwo UJ, Kraków 2003.
- Flew T., *New Media: An Introduction*, Oxford University Press, UK, 2007.
- Forycki R., *Antropologia w ujęciu Kardynała Karola Wojtyły*, (na podstawie książki *Osoba i czyn*, Kraków 1969), „*Analecta Cracoviensia*”, (1973–1974), nr 5–6.
- Fukuyama F., *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa 2003.
- Fukuyama F., *Wielki Wstrząs. Natura ludzka a odbudowa porządku społecznego*, przeł. H. Komorowska, K. Dorosz, Bertelsmen, Media Sp. z o.o., Warszawa 2000.
- Gacka B., *Prezentacja personalizmu*, „*Personalizm*”, nr 1, 2001.
- Gajda J., *Granice wolności i odpowiedzialności mediów – aspekt moralny i edukacyjny*, [http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10\\_Gajda\\_2012.pdf](http://edunet.amu.edu.pl/mae2012/10_Gajda_2012.pdf), [dostęp: 04.05.2017].
- Gajda J., *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków 2010.
- Galarowicz J., *Człowiek jest osobą. Podstawy antropologii filozoficznej Karola Wojtyły*, Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2000.
- Galarowicz J., *Powołanie do odpowiedzialności. Elementarz etyczny*, Znak, Kraków 1993.
- Gibson W., *Burning Chrome*, przeł. P. W. Cholewa, New York 1986.
- Gibson W., *Neuromancer*, przeł. P. W. Cholewa, Zysk i S-ka, Warszawa 2001.
- Goban-Klas T., *Media i medioznawstwo*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa, Bielsko-Biała 2007.
- Gogołek W., *Komunikacja sieciowa. Uwarunkowania, kategorie i paradoksy*, Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2010.
- Górnjak-Kocikowska K., *The Computer Revolution and the Problem of Global Ethics*, [w:] *Global Information Ethics*, T. W. Bynum, S. Rogerson (red.), Opragen Publications, 1996.
- Heim M., *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford, New York 1993.
- Howiecki M., *Walka o dusze*, „*Ethos*”, 24, Lublin 1993.
- Jan Paweł II *we Francji i w siedzibie UNESCO*, Warszawa 1984, [w:] *Prawda zawsze zwycięży*, B. Lecomte, Warszawa 1997.
- Jan Paweł II, *Fides et ratio*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009.

- Jan Paweł II, *Internet nowym forum dla głoszenia Ewangelii*, [w:] *Orędzia papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967–2002*, M. Lis (red.), Edycja św. Pawła, Częstochowa 2002.
- Jan Paweł II, *Internet: nowe forum głoszenia Ewangelii*, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu 2002, (online), [http://www.paulus.org.pl/media.temat\\_papiez](http://www.paulus.org.pl/media.temat_papiez), 2002, [dostęp: 03.07.2016].
- Jan Paweł II, *Mężczyzną i niewiastą stworzył ich...*, tom I, „Chrystus odwołuje się do początku”, Wydawnictwo KUL, Lublin 1981.
- Jan Paweł II, *Odpowiedzialność za prawdę poznawaną i przekazywaną*, (online), [http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana-art\\_31152.html](http://www.kul.pl/odpowiedzialnosc-za-prawde-poznawana-i-przekazywana-art_31152.html), [dostęp: 10.10.2016].
- Jan Paweł II, *Poszanowanie praw człowieka warunkiem prawdziwego pokoju*, Orędzie na XXXII Światowy Dzień Pokoju 1999, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/przemowienia/dzien\\_pokoju\\_01011999.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/dzien_pokoju_01011999.html), [dostęp: 11.10.2017].
- Jan Paweł II, *Program dla Kościoła w Polsce. Jan Paweł II do polskich biskupów. Wizyta Ad limina*, Znak, Kraków 1998.
- Jan Paweł II, *Przemówienie do przedstawicieli świata nauki*, Lublin 9 czerwca 1987, [w:] *Pielgrzymki do Ojczyzny. Przemówienia i homilie*, Jan Paweł II, Wydawnictwo Znak, Kraków 2005.
- Jan Paweł II, *Redemptor hominis*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009.
- Jan Paweł II, *Sprawiedliwość każdego człowieka źródłem pokoju dla wszystkich*, Orędzie na XXXI Światowy Dzień Pokoju 1998, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/przemowienia/pokoj1998\\_08121997.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/przemowienia/pokoj1998_08121997.html), [dostęp: 13.10.2016].
- Jan Paweł II, *Szybki rozwój*, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan\\_pawel\\_ii/listy/szybkir\\_24022005.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WP/jan_pawel_ii/listy/szybkir_24022005.html), [dostęp: 12.12.2016].
- Jan Paweł II, *Veritatis splendor*, [w:] *Encykliki Ojca Świętego Jana Pawła II*, Dom Wydawniczy Rafael, Kraków 2009.
- Jefferis D., *Cyberspace: Virtual Reality and the World Wide Web*, Crabtree Publishing, Canada 1999.
- Jędrzejewski S., *Radiofonia publiczna w Europie w erze cyfrowej*, Universitas, Kraków 2010.
- Johnson D.G., *Computer Ethics*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1994.
- Jonkisz A. (red.), *Postacie prawdy*, Katowice 1999.
- Jonscher Ch., *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, przeł. J. Niedzielski, Muza, Warszawa 2001.
- Kaku M., *Wizje*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010.
- Kluszczyński R., *Interaktywność – właściwość odbioru czy nowa jakość sztuki i kultury*, [w:] *Estetyczne przestrzenie współczesności*, A. Zajdler-Janiszewska (red.), Instytut Kultury, Warszawa 2016.
- Kluszczyński R., *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialności*, Ra-bid, Kraków 2002.
- Kowalczyk S., *Filozofia kultury. Próba personalistycznego ujęcia problematyki*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1996.
- Kowalczyk S., *Idea sprawiedliwości społecznej a myśl chrześcijańska*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1998.
- Kowalczyk S., *Zarys filozofii człowieka*, Wydawnictwo Diecezjalne, Sandomierz 1990.
- Kołodziejczyk K., *Etyka społeczna Karola Wojtyły*, Toruń 2000.

- Komputer, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Universitas, Kraków 2006.
- Krajewski K., *Personalizm etyczny jako filozofia pierwsza*, [w:] *Personalistyczny wymiar filozofii wychowania*, A. Szubra (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2009.
- Krzysztofek K., *Społeczeństwo informacyjne i rewolucja teleinformatyczna*, [w:] *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo*, L. W. Zacher (red.), Fundacja Edukacyjna Transformacje, Warszawa 1997.
- Krzysztofek K., *Wirtualna reterytorializacja: czy istnieje lokalność w cyberprzestrzeni?*, [w:] *Oblicza lokalności. Ku nowym formom życia lokalnego*, J. Kurczewska (red.), Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii PAN, Warszawa 2008.
- Krzysztofek K., *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana topografia nowych mediów*, A. Maj, M. Derda-Nowakowski (red.), Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, (online), [http://www.exmachina.pl/kody\\_mcluhana/kody\\_mcluhana\\_kazimierz\\_krzysztofek.pdf](http://www.exmachina.pl/kody_mcluhana/kody_mcluhana_kazimierz_krzysztofek.pdf), [dostęp: 02.02.2016].
- Kuehl D., *From Cyberspace to Cyberpower: Defining the Problem Information Resources Management College/National Defense University*, (online), <http://www.carlisle.army.mil/dime/getDoc.cfm?fileID=181>, [dostęp: 20.02.2016].
- Kulesza J., *Ius Internet*, Warszawa 2010.
- Latawiec A., *Rola symulacji w kreowaniu świata wirtualnego*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepas (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.
- Lévy P., *Drugi potop*, (online), <http://portal.tezeusz.pl/cms/tz/index.php?id=287>, [dostęp: 12.04.2016].
- Limanówka A., *Cyberprzestrzeń a rzeczywistość wirtualna*, [w:] *Oblicza Internetu: Architektura komunikacyjna sieci*, M. Sokołowski (red.), PWSZ, Elbląg 2007.
- Lipiec J., *Świat wartości. Wprowadzenie do aksjologii*, Wydawnictwo Fall, Kraków 2001.
- Miczka-Pajestka M., *Podmiotowość człowieka w perspektywie nowoczesnej techniki*, Wydawnictwo ATH, Bielsko-Biała 2005.
- Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006.
- Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Aetatis novae*, nr 5, (online), <http://www.kns.gower.pl/stolica/aetatis.htm>, [dostęp: 26.04.2017].
- Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady\\_pontyfikalne/r\\_komunik\\_spol/internet\\_etyka\\_22022002.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/internet_etyka_22022002.html), [dostęp: 17.05.2017].
- Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w reklamie*, nr 15, Watykan 1997.
- Papieska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w środkach społecznego przekazu*, nr 27, (online), [http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady\\_pontyfikalne/r\\_komunik\\_spol/etyka\\_srsp\\_04062000.html](http://www.opoka.org.pl/biblioteka/W/WR/rady_pontyfikalne/r_komunik_spol/etyka_srsp_04062000.html), [dostęp: 20.03.2016].
- Paweł VI, *Komunikacja społeczna w służbie prawdy*, [w:] *Orędzia Papieskie na Światowe Dni Komunikacji Społecznej 1967–2002*, M. Lis (red.), Częstochowa 2002.
- Penny S., *Dwa tysiąclecia rzeczywistości wirtualnej*, „Magazyn Sztuki” 1996, nr 9(1).
- Piechowiak M., *Tomasz z Akwinu-Immanuel Kant: dwa typy ugruntowania godności człowieka*, [w:] *Byt i sens, Księga pamiątkowa VII Polskiego zjazdu filozoficznego*, R. i J. Ziemiańscy (red.), Uniwersytet Szczeciński, Szczecin 2005.
- Podrecki P., *Prawo Internetu*, Wydawnictwo Prawnicze Lexis Nexis, Warszawa 2007.
- Rain O., Lorents P., *Cyberprzestrzeń: definicja i implikacje*, (online), [http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis\\_Lorents\\_CyberspaceDefinition.pdf](http://www.ccdcoe.org/articles/2010/Ottis_Lorents_CyberspaceDefinition.pdf), [dostęp: 24.01.2016].
- Reeves B., Nass C., *Media i ludzie*, PIW, Warszawa 2000.
- Rinaldi A., *Zasady Etyki Internetowej*, przeł. K. Snopek, 1992, (online), [http://amm.net.pl/etyka\\_internetu.htm](http://amm.net.pl/etyka_internetu.htm), [dostęp: 20.02.2012].



- Rządowy program ochrony cyberprzestrzeni RP na lata 2009–2011, (online), [www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40](http://www.cert.gov.pl/download.php?s=3&id=40), [dostęp: 09.03.2016].
- Sareło Z., *Media w służbie osoby. Etyka społecznego komunikowania*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2000.
- Sitarski P., *Rozmowa z cyfrowym cieniem. Model Komunikacyjny rzeczywistości wirtualnej*, Rabid, Kraków 2002.
- Siuda P., *Religia a Internet. O przenoszeniu religijnych granic do cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Spaeman R., *Podstawowe pojęcia moralne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2000.
- Społeczeństwo informacyjne oczami obywateli EU*, „Eurobarometr (nr 241) Information society as seen by EU citizens”, Pełny raport: Information society as seen by eu citizens, flash eurobarometer 241, Komisja Europejska, listopad 2008, (online), <http://civicedia.ngo.pl/x/327343#>, [dostęp: 10.02.2012].
- Szostek A., *Wokół godności, prawdy i miłości. Rozważania etyczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1998.
- Szumera G., *Skutki kulturowe wywołane przez współczesne środki komunikacji*, [w:] *Człowiek a światy wirtualne*, A. Kiepasa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.
- Ślipko T., *Sprawiedliwość w świetle etyki*, „Forum Philosophicum”, t. 3, Ignatianum, Kraków 1998.
- Tadeusiewicz R., *Automatyzacja i sztuczna inteligencja jako źródła prawdziwych i wymyślonych zagrożeń*, (online), <https://publikacje.pan.pl/Content/116671/PDF/4Tadeusiewicz.pdf>, [dostęp: 16.03.2016].
- Tischner J., *Filozofia dramatu*, Znak, Kraków 1998.
- Węclawski T., *Rzeczywistość wirtualna. Pytania teologiczne*, Wydawnictwo Uniwersytetu Poznańskiego, Poznań 2003.
- Wilusz M., *Blask prawdy w nauce Ojca Świętego, Elementarz Jana Pawła II dla wierzącego, wątpiącego i szukającego*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2001.
- Wilkoszewska K., *Wprowadzenie*, [w:] *Estetyka wirtualności*, M. Ostrowicki (red.), Universitas, Kraków 2005.
- Wojtyła K., *Elementarz etyczny*, Lublin 1983.
- Wojtyła K., *Miłość i odpowiedzialność*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001.
- Wojtyła K., *O kierowniczej lub służebnej roli rozumu w etyce*, „Roczniki Filozoficzne KUL”, t. VI, z. 2, 1958.
- Wojtyła K., *Osoba i czyn oraz inne studia antropologiczne*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994.
- Wojtyła K., *Osoba i czyn*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1994.
- Wojtyła K., *Osoba, podmiot, wspólnota*, [w:] *Osoba i czyn i inne studia antropologiczne*, T. Styczeń (red.), Wydawnictwo Towarzystwa Naukowego KUL, Kraków 1985.
- Wojtyła K., *Osoba: podmiot i wspólnota*, „Roczniki Filozoficzne KUL”, z. 2, Lublin 1976.
- Wojtyła K., *Znak sprzeciwu*, Znak, Kraków 1995.
- Zacher L.W., *Gry o przyszłe światy*, PAN, Warszawa 2006.

## 2. Literatura podstawowa

- Adamski A., *Cyberterroryzm*, Materiały z Konferencji na temat terroryzmu 11.04.2002, Wydział Prawa UMK, Toruń 2002.
- Adamski A., *Media w analogowym i cyfrowym świecie*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa 2012.

- Aoki K., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/aoki/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Aouil B., *Przestrzeń wirtualna w procesie wspomagania rozwoju i życia człowieka*, (online), <http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?level=107>, [dostęp: 18.03.2016].
- Aoyama S., *Introduction a la Cyber Antropologia*, (online), <http://es-es.facebook.com/notes/mun2nikkei/cap%C3%ADtulo-ii-introducci%C3%B3n-a-la-cyber-antropolog%C3%ADa/103499646405189>, [dostęp: 26.02.2016].
- Auleytner A., Pakuła J., *Po kontrowersyjnym TRIPS nadchodzi ACTA*, (online), <http://blog.dzp.pl/ip/skad-ta-acta/>, [dostęp: 19.05.2017].
- Bachura J., *www.motel.wp.pl, jako przykład konwergencji różnych form komunikacji*, [w:] *Internetowe gatunki dziennikarskie*, K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman (red.), Warszawa 2010.
- Banaszkiewicz K., *Tożsamość kulturowa w dyskursie praktyk audiowizualnych*, [w:] *Ponowoczesność i tożsamość*, B. Tokarz i S. Piskora (red.), Stowarzyszenie Pisarzy Polskich, Katowice 1997.
- Barak A., Suler J., *Reflections on the Psychology and Social Science of cyberspace*, [w:] *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, applications*, A. Barak (red.), Cambridge 2008.
- Barczewski M., Sykuna S., *ACTA – geneza i podstawowe problemy*, (online), [http://www.lex.pl/c/document\\_library/get\\_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8de-e6478b&groupId=2221015](http://www.lex.pl/c/document_library/get_file?uuid=fd93363a-8247-44df-b741-b6b8de-e6478b&groupId=2221015), [dostęp: 19.05.2017].
- Barlow J. P., *Crime and Puzzlement*, (online), <http://www.sjgames.com/SS/crimpuzz.html>, [dostęp: 03.08.2016].
- Baron-Polańczyk E., *Multimedialne materiały dydaktyczne do zajęć techniczno-informatycznych w szkole podstawowej i gimnazjum w diagnozie edukacyjnej*, [w:] *Diagnoza i ewaluacja pedagogiczno-psychologiczna – stan i perspektywy badań*, K. Wenta, E. Perzycka (red.), Agencja Wydawnicza „KWADRA”, Szczecin 2004.
- Bartow A., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/bartow/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Batelle J., *Szukaj. Jak Google i konkurencja wywołała biznesową i kulturową rewolucję*, przeł. M. Baranowski, PWN, Warszawa 2006.
- Bauer Z., *Konwergencja*, [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, E. Chudziński (red.), Wydawnictwo Szkolne PWN, Warszawa, Bielsko-Biała 2007.
- Bednarek J., *Zagrożenia w cyberprzestrzeni*, [w:] *Patologie społeczne*, M. Jędrzejko (red.), WSH, Pułtusk 2006.
- Bendyk E., *Antymatrix. Człowiek w labiryncie sieci*, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2004.
- Benschop A., *Peculiarities of Cyberspace. Building Blocks for an Internet Sociology*, (online), [http://www.sociosite.org/intro\\_en.php](http://www.sociosite.org/intro_en.php), [dostęp: 06.03.2016].
- Bettetini G., *Capirsi e sentirsi uguali. Sguardosociosemiotico al multiculturalismo*, Milano 2003.
- Bettetini G., *La simulazione visiva*, Studi Bompiani, Milano 1991.
- Biernat J. M., *Wychowanie do korzystania z mediów*, (online), <https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:RqCyK5P5TLIJ:www.szkolap6.nazwa.pl/pliki/publikacje/wychowanie%2520do%2520korzystania%2520z%2520mediow.doc>, [dostęp: 25.04.2017].
- Bis D., *Cywilizacja medialna – sprzymierzeniec czy wróg dobra dzieci i młodzieży?*, [w:] *Dobro w mediach – z cienia do światła*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2010.

- Bizior-Ociepa R., *Język – narzędzie komunikacji i wyraz kultury świata mediów*, [w:] *Media i edukacja w globalizującym się świecie. Teoria, praktyka, oddziaływanie*, M. Sokołowski (red.), Kastalia, Olsztyn 2003.
- Blak K., *Netykieta, czyli o kulturze zachowania w sieci*, (online), <http://socjomania.pl/netykieta-czyli-o-kulturze-zachowania-w-sieci/>, [dostęp: 07.05.2017].
- Bober W.J., *Nie tylko reguły*, (online), <http://www.computerworld.pl/artykuly/212161-Nie.tyIk0.reguly.html>, [dostęp: 26.04.2017].
- Bogucki D., *Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu beneficjentów instytucji rynków pracy i zabezpieczenia społecznego*, Wnioski z „European Innovation Scoreboard 2007”, (online), [www.ukie.gov.pl](http://www.ukie.gov.pl), [dostęp: 03.04.2016].
- Bógdoł-Brzezińska A., *Cyberterrorizm i problemy bezpieczeństwa informacyjnego we współczesnym świecie*, Oficyna wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa 2007.
- Braun-Gałkowska M., *Oddziaływanie Internetu na psychikę dzieci i młodzieży*, „Edukacja Medialna”, 2003.
- Bromski J., *Wojna o ACTA – ukryta strona*, (online), [http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna\\_o\\_ACTA\\_\\_\\_ukryta\\_strona.html?as=1](http://m.wyborcza.pl/wyborcza/1,105226,11304604,Wojna_o_ACTA___ukryta_strona.html?as=1), [dostęp: 12.05.2017].
- Brown S., *Before the Lights Came On: Observations of a Synergy*, [w:] *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, L. McCaffery (red.), Duke University Press, London 1991.
- Buber M., *Człowiek z człowiekiem*, przeł. F. Jęcz, „Przystań”, nr 15–16, 1981.
- Buber M., *Ja i Ty. Wybór pism filozoficznych*, Pax, Warszawa 1992.
- Buber M., *O Ja i Ty*, przeł. B. Baran, [w:] *Filozofia dialogu*, B. Baran (red.), Znak, Kraków 1991.
- Budrea G., Coiffet P., *Virtual Reality Technology*, t. 1, John Wiley & Sons, New York 2003.
- Byty wirtualne*, (online), [www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt](http://www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt), [dostęp: 14.01.2012].
- Cabell D., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/cabell/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Cechy społeczeństwa informacyjnego, Strategia rozwoju społeczeństwa informacyjnego w Polsce na lata 2007–2013*, (online), [http://www.si.podkarpackie.pl/Pliki/2008/Zalacznik\\_nr\\_2\\_v\\_3\\_04%5B1%5D.pdf](http://www.si.podkarpackie.pl/Pliki/2008/Zalacznik_nr_2_v_3_04%5B1%5D.pdf), [dostęp: 10.02.2016].
- Centelmi T., Gfifó L. G., *Wirtualny umysł: fascynująca pajęczyna Internetu*, przeł. L. Rodziewicz, Kraków 2003.
- Chmielewski M., *Metodologiczne problemy posoborowej Teologii Duchowości Katolickiej*, Wydawnictwo KUL, Lublin 1999.
- Chmura R., W. Włodarczyk, *Netykieta i cyberjęzyk*, (online), [http://www.netlaw.pl/internet/netykieta\\_i\\_cyberjzyk.html](http://www.netlaw.pl/internet/netykieta_i_cyberjzyk.html), [dostęp: 04.05.2016].
- Chon M., *Wprowadzenie do cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/modules.html>, [dostęp: 06.03.2016].
- Przegalińska A. K., *Fenomenologia istot wirtualnych*, (online), <https://depotuw.ceon.pl/bitstream/handle/item/463/Fenomenologia%20istot%20wirtualnych-1.pdf?sequence=1>, [dostęp: 15.03.2016].
- Cieciura M., *Wybrane problemy społeczne i zawodowe informatyki*, Vizja Press&IT, Warszawa 2012.
- Ciećwierz J., *Budowanie (w) cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,5829>, [dostęp: 05.07.2016].
- Davis F., *Technoza. Mit, magia + mistycyzm w wieku informacji*, REBIS, Poznań 2002.

- Day C., *Rozwój zawodowy nauczyciela*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008.
- Davis F., *Komputer czyli wszechświat*, (online), [http://magazynsztuki.home.pl/post\\_modern/3.htm](http://magazynsztuki.home.pl/post_modern/3.htm), [dostęp: 20.03.2016].
- Dogan S. L., *Cyberspacelaw* (online), <http://www.cyberspacelaw.org/dogan/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Doktorowicz K., *Koncepcja społeczeństwa informacyjnego w polityce Unii Europejskiej*, (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz0-r10.pdf>, [dostęp: 03.04.2016].
- Dracklé D., *Media Anthropology and Theory*, (online), [http://www.media-anthropology.net/lboro\\_drackle.pdf](http://www.media-anthropology.net/lboro_drackle.pdf), [dostęp: 27.02.2016].
- Duch W., *Świat Bytów Wirtualnych. Kierunki rozwoju nowoczesnych technologii*, Uniwersytet Łódzki, 2004, (online), [www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt](http://www.is.umk.pl/~duch/Wyklady/Krotkie/Boty/BytyWirtualne1.ppt), [dostęp: 09.02.2016].
- Duchliński P., *Rola wartości osobowych w kształtowaniu sumienia. Próba rozwinięcia koncepcji sumienia przy założeniach etyki teoretycznej Romana Ingardena*, [w:] *Dziedzictwo aksjologii fenomenologicznej. Studia i szkice*, P. Duchliński (red.), WAM, Kraków 2011.
- Dziamski S., *Racjonalność jako kategoria aksjologiczna*, [w:] *Rozprawy z etyki*, J. Pawlak (red.), Wydawnictwo UMK, Toruń 1999.
- Easton E. B., *Pierwsza Poprawka w cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/easton/index/html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Escobar A., *Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture*, "Current Anthropology", 35, 1994, pp. 211–231, [za:] *Riflessioni sulla Cyberantropologia*, M. Montemurro, (online), [http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02\\_riflessioni.html](http://marcomontemurro.altervista.org/cyberantropologia/02_riflessioni.html), [dostęp: 27.02.2016].
- Fahrenkrug D. T., *Cyberspace Defined*, (online), [http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace\\_defined\\_wrightstuff\\_17may07.htm](http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/wrightstuff/cyberspace_defined_wrightstuff_17may07.htm), [dostęp: 22.02.2016].
- Rutkowski L., *Metody i techniki sztucznej inteligencji*, PWN, Warszawa, 2005.
- Fischer M. D., Zeitlyn D., *Visual anthropology in the digital mirror: Computer-assisted visual anthropology*, (online), [http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers\\_nggwun.html](http://lucy.ukc.ac.uk/dz/layers_nggwun.html), [25.02.2012].
- Fisher J., *Postmodernistyczny raj. Dante, cyberpunk i technozofia cyberprzestrzeni*, [w:] *Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów*, A. Gwóźdź (red.), Universitas, Kraków 2001.
- Frankiewicz J., *Krótką historia Internetu*, Accadia Group SA, Rzeszów 2011.
- Fromm E., *Ucieczka od wolności*, przeł. O. i A. Ziemiński, Czytelnik, Warszawa 1993.
- Fukuyama F., *Koniec historii – 10 lat później*, przeł. Ł. Sommer, „Gazeta Wyborcza”, nr 141, 1999.
- Gajda S., *Media – stylowy tygiel współczesnej polszczyzny*, [w:] *Język w mediach masowych*, J. Bralczyk, K. Mosiołek-Kłosińska (red.), Rada Języka Polskiego, Warszawa 2000.
- Gajda S., *Sytuacja językowa w Polsce na przełomie wieków XX na XXI*, [w:] *Współczesna polska i słowiańska sytuacja językowa*, S. Gajda, A. V. Mucha (red.), Krakowskie Towarzystwo Popularyzowania Wiedzy o Komunikacji Językowej „Tertium”, Opole 2003.
- Galanciak T., *Internet – historia powstania*, „Magazyn T3”, (online), <http://magazynt3.pl/Internet-historia-powstania/>, [dostęp: 07.09.2016].

- Galimberti C., Riva G., *Aktorzy, artefakty i procesy. Szkic społecznej psychologii cyberprzestrzeni*, [w:] *Internet a psychologia. Możliwości i zagrożenia*, W. J. Paluchowski (red.), przeł. A. Krawulka-Ptaszyńska, PWN, Warszawa 2009.
- Gasparski W., *O etyce nauki, techniki i gospodarki (biznesu) przypomnień kilka*, [w:] *Dylematy etyczne dnia dzisiejszego i przyszłości*, I. Wojnar (red.), Elipsa, Warszawa 2001.
- Gleason D., Friedman L., *Proposal for an Accessible Conception Of Cyberspace*, (online), <http://www.info-ethics.com/docs/Proposal-for-an-Accessible-Conception-of-Cyberspace.pdf>, [dostęp: 10.05.2017].
- Goban-Klas T., *E-edukacja w e-szkole*, (online), [www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref\\_TGK.html](http://www.ap.krakow.pl/ptn/Referaty/Ref_TGK.html), [dostęp: 06.04.2016].
- Goban-Klas T., *Ontologia Internetu*, (dokument elektroniczny w zbiorach Biblioteki AGH w Krakowie, 2004), (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/033-040.pdf>, [dostęp: 3.08.2016].
- Godzic W., *Rozumieć telewizję „i ty polubisz reality show”*, [w:] *Społeczeństwo wirtualne. Społeczeństwo informacyjne*, R. Szwed (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2003.
- Gogołek W., *Z badań nad uwarunkowaniami edukacji w zakresie technologii informacyjnych*, [w:] *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, M. Banaś (red.), Wyższa Szkoła Pedagogiczna ZNP, Kraków 2005.
- Golata R., *Internet – aspekty prawne*, Difin, Warszawa 2003.
- Górnjak-Kocikowska K., *Droga do etyki komputerowej*, (online), <http://www.computer-world.pl/artykuly/21017/Droga.do.etyki.komputerowej.html>, [dostęp: 07.05.2017].
- Górnikiewicz J., *Studia na odległość w USA i w Polsce na przełomie XX i XXI wieku*, Trans Humana, Białystok 2004.
- Grabińska T., Zabierowski M., *Aksjologiczny krąg solidarności*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 1998.
- Grabińska T., Zabierowski M., *O znaczeniu słowa „solidarność” i ruchu „Solidarność”*, „Biuletyn Naukowo-Informacyjny”, nr 4, 1997.
- Gromkowska A., *Tożsamość w cyberprzestrzeni – (re)konstrukcje i (re)prezentacje*, „Kultura Współczesna”, nr 3(21), 1999.
- Gruza E., Goc M., Moszczyński J., *Kryminalistyka – czyli rzecz o metodach śledczych*, [w:] *Klub kryminalny*, Warszawa WaiP, 2008, (online), <http://www.klubkryminalny.pl/index.php/informatyka-kryminalistyczna/>, [dostęp: 18.05.2017].
- Güner F., *Virtuelle Realität*, „Die Fontäne – Online”, nr 18, 2002, (online), <http://www.fontaene.de/Issue/detail/virtuelle-realitat>, [dostęp: 06.02.2016].
- Gutowski P., *Egzystencjalny wymiar filozofii Williama Jamesa w świetle jego interpretacji tzw. maksymy pragmatycznej*, [w:] *Byt i sens Księga Pamiątkowa VII Polskiego Zjazdu Filozoficznego*, R. i J. Ziemiański (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Szczecińskiego, Szczecin 2005.
- Hagen T., *Etyka czynu*, (online), <http://pl.shvoong.com/humanities/philosophy/1767823-etyka-czyn-ludzki/#ixzz1RbVS1Vlo>, [dostęp: 25.04.2017].
- Hakken D., *Cyborgs@Cyberspace. An ethnographer Look sto the Future*, [za:] *Ethnographies*, V. Bitti, (online), <http://www.politicaonline.it/?p=157>, [dostęp: 24.02.2012].
- Haręza A., *Doktryna Hakerów – mit czy rewolucja? Uwagi na temat natury informacji, entropii cyberprzestrzeni i postawy awangardy rewolucji postindustrialnej*, (online), [http://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/23674/PDF/Doktryna\\_Hakerow.pdf](http://www.bibliotekacyfrowa.pl/Content/23674/PDF/Doktryna_Hakerow.pdf), [dostęp: 22.02.2016].
- Hesse W., *Virtualität und der Verlust der Natürlichkeit*, (online), [http://www.online.uni-marburg.de/sem/WS99\\_00/docs/virtual.pdf](http://www.online.uni-marburg.de/sem/WS99_00/docs/virtual.pdf), [dostęp: 06.02.2016].

- Hetmański M., *Przestrzeń cybernetyczna jako interfejs człowieka i maszyny*, [w:] *Przestrzeń w nauce współczesnej*, t. II, S. Symotiuk, G. Nowak (red.), Lublin 1999.
- Hilton A., *Logic, computing, machines and automation*, Spartan Books, 1963.
- Howiec M., *Czas wielkiego ściemnienia. Próba charakterystyki duchowego klimatu współczesności*, [w:] *Media i kultura*, A. Kobyliński (red.), Płock 2002.
- Isaacson W., *In search of the real Bill Gates*. "Time" Vol. 149, no. 2, 1997, (online), <http://www.time.com/time/gates/gates2.html>, [dostęp: 16.03.2016].
- Jachowicz Ł., *Spółczesność w dobie internetu*, (online), <http://honey.7thguard.net/esays/antropologia.php>, [dostęp: 22.02.2016].
- Jakubski K., *Przestępczość komputerowa – zarys problematyki*, „Prokuratura i Prawo”, nr 12, 1996.
- Jaroszyński P., *Etyka. Dramat życia moralnego*, Fundacja „Nasza Przyszłość”, Warszawa 1993.
- Jaskóła J., Olejarczyk A. (red.), *Prawda a metoda. Aporie myśli współczesnej*, Wrocław 2003.
- Jabłoński M., Wygoda K. (red.), *Dostęp do informacji i jego granice*, Wrocław 2002.
- Jaszczak A., *Cyberedukacja seksualna i cyberseks młodzieży*, [w:] *Całe życie w sieci*, B. Szmigielska (red.), WAM, Kraków 2009.
- Jaworska B., *Kształtowanie przyszłych edukatorów medialnych*, [w:] *Definiowanie McLuhana, media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006.
- Johnson D. G., *Czy programy komputerowe powinny stanowić czyjąkolwiek własność*, (online), [https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI\\_01.pdf](https://repozytorium.amu.edu.pl/jspui/bitstream/10593/502/26/REP-WDEI_01.pdf), [dostęp: 16.05.2017].
- Jung B., *Rozwój rynku multimediów*, [w:] *Media. Komunikacja. Biznes elektroniczny*, B. Jung (red.), Wydawnictwo Difin S.A., Warszawa 2001.
- Juszczak S., *Internet – współczesne medium komunikacji społecznej*, Referat na 21. Ogólnopolskim Sympozjum naukowym „Człowiek – Media – Edukacja”, Kraków 2011, (online), <http://www.ap.krakow.pl/ktirne/symp2011/referaty2011/juszczak.pdf>, [dostęp: 20.02.2016].
- Kaczmarczyk K., *Polska walka o ACTA trwa*, (online), <http://www.artweb-media.com/pl/blog/entry/polska-walka-o-acta-trwa.html>, [dostęp: 16.05.2017].
- Kamińska M., *Nowy kształt. Cyberkomunikacja jako narzędzie przeformułowania tożsamości usieciowionych*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, W. Kalaga (red.), Universitas, Kraków 2004.
- Kampka F., *Solidarność w nauczaniu Jana Pawła II*, [w:] *Idea solidarności dzisiaj*, W. Zuziak (red.), Wydawnictwo Naukowe PAT, Kraków 2001.
- Kantor R., *Kanoniczne aspekty obecności Kościoła w Internecie*, „Tarnowskie Studia Teologiczne”, XXVI, 2007.
- Kantor R., *Nowoczesne środki społecznego przekazu w posłudze ewangelizacyjnej Kościoła katolickiego. Niektóre uwagi na kanwie kan. 822 KPK*, [w:] *Wychowanie a wyzwania ponowoczesności*, E. Osewska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Stefana Kardynała Wyszyńskiego, Warszawa 2011.
- Kapuściński R., *Wiek XX już minął*, „Tygodnik Powszechny”, nr 7, 1995.
- Kaszuba P., *Solidarność w cyberprzestrzeni – Digital dyvidens ideałów*, [w:] *Ruch Solidarności wobec stanu wojennego. Antynomia wartości*, M. Jabłoński, J. Sadowski (red.), Ignatianum, Kraków 2012.
- Kesan J., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/kesan/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].

- Kisielnicki J., *Cyberterroryzm jako element zagrożenia współczesnej cywilizacji*, [w:] *Cyberterroryzm nowe wyzwania XXI wieku*, J. Kisielnicki (red.), WSIZiA, Warszawa 2009.
- Knorr A., *Digital cultures*, (online), [http://www.digitalcultures.de/?page\\_id=34](http://www.digitalcultures.de/?page_id=34), [dostęp: 26.02.2016].
- Kocańda B., *Rola Internetu w kształtowaniu duchowości*, (online), [http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola\\_internetu\\_w\\_kształtowaniu\\_duchowosci.html](http://www.jp2w.pl/pl/38260/0/Rola_internetu_w_kształtowaniu_duchowosci.html), [dostęp: 22.03.2016].
- Konieczniak M., *Poszukiwanie tożsamości w cyberprzestrzeni. Implikacje pedagogiczne*, (online), [www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/konieczniak.pdf](http://www.up.krakow.pl/ktime/symp2011/referaty2011/konieczniak.pdf), [dostęp: 03.02.2016].
- Konik R., *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, (online), <http://www.diametros.iphils.uj.edu.pl/pdf/diam21konik.pdf>, [dostęp: 20.05.2017].
- Korsak Z., *Media i ludzie – wzajemna relacja*, [w:] *Etyka w mediach w dobie globalizacji. Wyzwania i zagrożenia*, E. Laskowska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2008.
- Kowalski T., *Mediamorfoza – rzecz o przyszłości mediów i mediach przyszłości w aspekcie konwergencji*, „Studia Medioznawcze”, nr 1(2), 2001.
- Krajewski K., *Wstęp*, [w:] *Racjonalność w etyce – normatywna moc prawdy*, K. Krajewski (red.), Wydawnictwo KUL, Lublin 2007.
- Krajewski M., *O starym i nowym typie symulowania rzeczywistości*, [w:] *Człowiek między rzeczywistością realną a wirtualną*, M. Krajewski (red.), Ośrodek Wydawnictw Naukowych, Poznań 2006.
- Królikowska A., *Pomocna dłoń w cyberprzestrzeni. Poszukiwanie pomocy i formy jej udzielania w Internecie*, [w:] *Spółeczna przestrzeń Internetu*, D. Batorski, M. Marody, A. Nowak (red.), Academica, Warszawa 2006.
- Kruger M., *Artificial Reality*, Reading, Mass, Addison-Wesley, 1991, (online), <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/VR.html>, [dostęp: 02.02.2016].
- Kryt J., *Blaski i cienie informatyków w Kanadzie, czyli Kodeks Etyki i Standardy Postępowania*, (online), [http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/\\_kei/bicwkpjk.html](http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/bicwkpjk.html), [dostęp: 09.05.2017].
- Kryt J., *Etyka w miejscu pracy – Work place Ethics 101*, (online), [http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/\\_kei/ewmppjk.html](http://www.wampnm.webd.pl/~dorozynskij/_kei/ewmppjk.html), [dostęp: 09.05.2017].
- Krzysztofek K., *Percepcja cyberprzestrzeni*, „Public Standard”, 2007, (online), <http://www.publicstandard.pl/artykuly/56260/Percepcja.cyberprzestrzeni.html>, [dostęp: 5.05.2016].
- Kubas G., *Netykieta – kodeks etyczny czy prawo Internetu?*, (online), [http://www.netykieta.dlawas.net/mgr\\_G.Kubas-Netykieta-Kodeks\\_Etyczny\\_Czy\\_Prawo\\_Internetu.pdf](http://www.netykieta.dlawas.net/mgr_G.Kubas-Netykieta-Kodeks_Etyczny_Czy_Prawo_Internetu.pdf), [dostęp: 06.05.2017].
- Kudlatz A., *Życie seksualne cyborgów*, (online), <http://neurobot.art.pl/03/teksty/cyborg/cyborg.html>, [dostęp: 14.03.2016].
- Kula M., Małachowski A., *Internet jako platforma komunikacji społecznej: analiza i ocena wyników badań własnych*, [w:] *Współczesne aspekty informacji*, „Monografie i Opracowania” t. 3, Szkoła Główna Handlowa, Warszawa 2010.
- Kulicki P., *Inteligencja sztuczna*, (online), <http://www.ptta.pl/pef/pdf/i/Inteligencjaszt.pdf>, [dostęp: 15.03.2016].
- Kupczak A., *Cybersocjologia? Internet jako przedmiot zainteresowania socjologów*, (online), <http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty/0037/cz1-r19.pdf>, [dostęp: 04.03.2016].
- Kurzweil R., *Wnerwiający nanoboty*, przeł. J. Stradowski, „Gazeta Wyborcza”, 1 stycznia 2001.

- Kuzior A., *Człowiek jako racjonalny podmiot działań w świetle działań koncepcji zrównoważonego rozwoju*, (online), <http://ekorozwoj.pol.lublin.pl/no2/g.pdf>, [dostęp: 20.05.2017].
- Kuzior A., *Kilka słów o tożsamości awatara*, (online), <http://pzf.polsl.pl/r/4989/Sekcja-Filozofia%20Techniki%20Zbiorczo.pdf>, [dostęp: 19.05.2017].
- Kwasik K., *Szybka jazda bez trzymanki. Człowiek w blogosferze*, [w:] *Nowe media – możliwości i pułapki*, A. Adamski, M. Laskowska (red.), Scriptorium, Poznań–Opole 2011.
- Lakomy M., *Strategie mediów tradycyjnych w perspektywie konwergencji*, „Nowe Media” 2010, nr 1.
- Lanier J., *Wirtualna obecność*, przeł. A. Bartnik, „Świat Nauki”, nr 6, 2001.
- Laszlo E., *Evolution in an Interconnected Universe. New Conception Mater, Life and Mind*, Working paper, Prague 1996.
- Laurel B., *Computers as Theatre*, Pearson Education, New Jersey 2014.
- Laurel B., *Computers as Theatre*. Reading, Mass, Boston 1991.
- Leniek A., *VR lub Virtual Reality, Rzeczywistość wirtualna*, (online), <http://www.i-slownik.pl/1,1535,vr,lub,virtual,reality,rzeczywistosc,wirtualna.html>, [dostęp: 15.05.2016].
- Leniek A., *Cyberkultura*, (online), <http://www.i-slownik.pl/322,cyberkultura/>, [dostęp: 10.03.2016].
- Lesch W., „Cyberword” – *Verlust oder Ersatz der Lebenswelt? Manuskript zum Vortrag auf dem Kolloquium der Schweizerischen Akademie der Geistes – und Sozialwissenschaften*, „Informationsgesellschaft – Geschichte und Wirklichkeit“, Gerzensee, Schweiz, 16–21. März, SAGW-kolloquium 2003.
- Lévy P., *Cyberprzestrzeń*, (online), <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen.htm>, [dostęp: 21.02.2016].
- Loren L., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/loren/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Loska K., *Człowiek i maszyna, czyli ciało technologiczne, w epoce nowych mediów*, „Kultura Współczesna”, nr 1 – 2, (23–24), 2000.
- Macek J., *Defining Cyberculture*, (online), [http://macek.czechian.net/defining\\_cyberculture.html](http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.html), [dostęp: 10.03.2016].
- Majka J., *Filozofia społeczna*, Ośrodek Dokumentacji i Studiów Społecznych, Warszawa 1982.
- Makosz A., *Haker*, (online), <http://www.gazetaprawna.pl/encyklopedia/prawo/hasla/332774,haker.html>, [dostęp: 13.05.2017].
- Małachowski A., *Cechy i rodzaje komunikacji*, [w:] *Wartości w komunikowaniu*, M. Wawrzak-Chodaczek (red.), Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2009.
- Mara K., New W., *IP Enforcement Work at WIPO Gets Boost from Developing Nations*, „Intellectual Property Watch”, 2009.
- Marsmann B., *Virtualität. Versuch einer terminologischen Verdichtung*, (online), [http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann\\_birgit.htm](http://www.inst.at/ausstellung/enzy/reflexions/mersmann_birgit.htm) 2011, [dostęp: 12.03.2016].
- Mazurek F. J., *Godność osoby ludzkiej podstawą praw człowieka*, Wydawnictwo KUL, Lublin 2001.
- McQuail D., *McQuail's Mass Communication Theory*, London 2000.
- Michalski C., *Czas wizerunków*, „Życie”, 2000.
- Miczka T., *Ponowoczesne gry z tożsamością – oferty medialne*, „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne”, nr 1–4, 2000.



- Miczka T., *Rzeczywistość wirtualna jako postmodernistyczna gra. O niektórych aspektach teleobecności*, [w:] *Gry w języku, literaturze i kulturze*, M. Grochowski (red.), Energia, Warszawa 1997.
- Mielec B., *Godność osoby ludzkiej*, [w:] *Chrześcijanin wobec zagadnień społecznych*, P. Andryszczak (red.), Wydawnictwo Św. Stanisława Archidiecezji Krakowskiej, Kraków 2002.
- Mielżyńska A., *Narodziny i rozwój Internetu na świecie. Powstanie internetowych form dziennikarskiej ekspresji*, [w:] *Dziennikarstwo internetowe – teoria i praktyka*, G. Habrajska, J. Mikosz (red.), Primum Verbum, Łódź 2010.
- Mikos L., *Zur Popularität von Cyberspace*, [w:] *Cyberspace. Gemeinschaften, Virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten*. Hrsg. M. Faßler, W. R. Halbach, München 1994.
- Minsky M., *Will Robots Inherit the Earth?*, (online), <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/sciam.inherit.html>, [dostęp: 15.03.2016].
- Mizrach S., *Advancing The Purposes Of Anthropology Through Electronic Technology*, (online), <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/electric-anthro.html>, [dostęp: 26.02.2016].
- Mizrach S., *Cyberanthropology*, (online), <http://www.cybercultura.it/keywords3.asp?NOME=CyberAnthropology>, [dostęp: 23.02.2016].
- Moor J. H., *Czym jest etyka komputerowa?*, [w:] *Wprowadzenie do etyki informatycznej*, A. Kocikowski, K. Górniak-Kocikowska, T. Bynum (red.), MRS, Poznań 2001.
- Moran T. P., *Introduction to the History of Communication: Evolutions & Revolutions*, Peter Lang, New York 2010.
- Morbitzer J., *Świat wartości w Internecie*, (online), [http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol\\_Int\\_AGH\\_JMorbitzer.pdf](http://www.tuo.agh.edu.pl/Aksjol_Int_AGH_JMorbitzer.pdf), [dostęp: 18.02.2017].
- Mudyń K., *Technoświadomość o zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, [w:] *Człowiek wobec zmiany*, D. Kubacka-Jasiecka (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2002.
- Mudyń K., *Technoświadomość. O zmieniającym się poczuciu realności i własnej tożsamości u użytkowników cyberprzestrzeni*, (online), <http://www.uj.edu.pl/documents/1749407/b9470c92-ab27-41ef-8a9d-70dca9286362>, [dostęp: 16.05.2016].
- Murdock G., Golding P., *Cyfrowe możliwości a realia rynku: sprzeczności konwergencji*, [w:] *Media, kultura i ekonomia. Krytyczne pytania. Antologia tekstów*, G. Murdock, przeł. M. Łuczak, Wrocław 2010.
- Muweis J., *Zachowanie strategiczne przedsiębiorstw w warunkach globalizacji*, [w:] *Społeczeństwo informacyjne*, W. Sewera, G. Baran (red.), Wiedza – Praca – Rozwój, Kraków 2003.
- Myoo S., *Tożsamość człowieka w środowisku elektronicznym*, „Kwartalnik Filmowy”, nr 62–63, 2008.
- Neubauer Z., *Přímluvce postmoderny*, Hrnčířství a nakladatelství Michal Jůza & Eva Jůzová, Praha 1994.
- Niedzialewski D., *„Etyczni hakerzy” balansują na granicy prawa*, (online), <http://www.networld.pl/news/344405/Etyczni.hakerzy.balansuja.na.granicy.prawa.html>, [dostęp: 16.05.2017].
- Nowak J., *Wszyscy jesteśmy cyberpunkami. Człowiek w sieci – literackie prognozy a rzeczywistość*, [w:] *Definiowanie McLuhana: media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*, M. Sokołowski (red.), ALGRAF, Olsztyn 2006.
- Nowak K., *Media cyfrowe w praktyce pedagogicznej nauczyciela*, (online), [http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod\\_resource/content/0/Media\\_cyfrowe\\_w\\_praktyce\\_pedagogicznej\\_nauczyciela.pdf](http://nauczyciele.sp1.choszczno.edu.pl/pluginfile.php/1109/mod_resource/content/0/Media_cyfrowe_w_praktyce_pedagogicznej_nauczyciela.pdf), [dostęp: 12.04.2016].

- Nowak M., *Cybernetyczne przestępstwa – definicje i przepisy prawne*, (online), <http://www.ebib.info/2010/113/a.php?nowak>, [dostęp: 22.03.2017].
- Obuchowski K., *Uwagi o powiązaniach osobowości z techniką*, [w:] *Etyka i technika w poszukiwaniu ludzkiej doskonałości*, B. Chyrowicz (red.), Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2004.
- Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa 1987.
- Okoń Z., *Cyberprawo*, (online), <http://acn.waw.pl/markiz/Strony/cyberprawo.htm>, [dostęp: 08.03.2016].
- Okoń Z., *Prawo autorskie*, (online), <http://webmaster.pckurier.pl/2000/kwiecien/okon/autor.html>, [dostęp: 06.05.2017].
- Olbrycht K., *Tożsamość kulturowa człowieka z perspektywy nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 1999.
- Ostrowicki M., *Doświadczenie telematyczne w rzeczywistości elektronicznego realis*, (online), <http://www.ostrowicki.art.pl/Doswiadczenie%20telematyczne%20w%20rzeczywistosci%20%20elektronicznego%20realis.%20Odczuwanie.pdf>, [dostęp: 03.04.2016].
- Perelman Ch., *O sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1959.
- Pesoviitz D., *Zmysłowa cyberprzestrzeń*, „Świat Nauki”, 1999.
- Pieszczek S., *Wartości etyczne w biznesie*, (online), <http://www.slawop.net/wartosci-etyczne-w-biznesie>, [dostęp: 14.05.2017].
- Pisarski M., *Cyberprzestrzeń – definicje*, (online), [http://www.techsty.art.pl/hiper-tekst/cyberprzestrzen/cybe\\_696.htm](http://www.techsty.art.pl/hiper-tekst/cyberprzestrzen/cybe_696.htm), [dostęp: 21.02.2016].
- Pląza A., *Przestępstwa komputerowe*, (online), <http://prawo.vagla.pl/skrypts/przestepstwa.htm>, [dostęp: 19.05.2017].
- Podgórski M., *Wirtualne społeczności i ich mieszkańcy. Próba e-tnografii*, [w:] *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu*, J. Kurczewski (red.), Wydawnictwo Trio, Warszawa 2006.
- Poleszczuk J., *Kultura Internetu. Technologia komunikacji i problem integracji społecznej*, [w:] *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe*, J. Mucha (red.), Wydawnictwo Nomos, Kraków 2010.
- Rath M., *Homo medialis und seine Bruder zu den Grenzen eines (medien-) anthropologie – Wesensbegriffs*, [w:] *Homo medialis. Perspektiven und Probleme Anthropologie der Medien*, M. L. Pirner, M. Rath (red.), München 2003.
- Rawls J., *Teoria sprawiedliwości*, PWN, Warszawa 1994.
- Reith E., *Cultural Formation in Text. Based Virtual Realities*, (online), <http://www.parcftp.xerox.com/>, [dostęp: 04.04.2017].
- Rheingold H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, (online), <http://www.rheingold.com/vcintro.html/book/>, [dostęp: 23.02.2016].
- Robak M., *Wprowadzenie restrykcyjnych regulacji prawnych w Internecie to utopia*, (online), [http://ekai.pl/wydarzenia/temat\\_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/](http://ekai.pl/wydarzenia/temat_dnia/x50653/wprowadzenie-restrykcyjnych-regulacji-prawnych-w-internecie-to-utopia/), [dostęp: 19.05.2017].
- Robins K., *Cyberspace and the World We Live In*, [w:] *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk. Cultures of Technological Embodimeru*, M. Featherstone, M. Burrows (red.), London – Thousand Oaks – New Delhi 1995.
- Rodriguez Luño A., *Etyczne aspekty korzystania z internetu*, przeł. B. Jakubowski, (online), <http://barbakan.edu.pl/index.php/czytelnia-artykuy-mainmenu-33/36-artykule/125-etyczne-aspekty-korzystania-z-internetu>, [dostęp: 05.07.2016].
- Rodziński A., *U podstaw kultury moralnej*, Wydawnictwo ODISS, Warszawa 1989.

- Rogerson S., Bynum T. W., *Cyberspace: The Ethical Frontier*, [w:] *Times Higher Education Supplement*, The London Times, 1995.
- Rymsza A., *CETA, czyli tylny wejście dla ACTA*, (online), <http://www.dobreprogramy.pl/CETA-czyli-tylny-wejscie-dla-ACTA,Aktualnosc,34227.html>, [dostęp: 20.05.2017].
- Rynkiewicz R., *Netykieta*, (online), <http://www.netykieta.dlawas.net/>, [dostęp: 07.05.2017].
- Rzeźniczak P., *Psychoterapia online: kozetka i myszka a problemy etyczne*, (online), <http://www.wieczestem.us.edu.pl/psychoterapia-online-kozetka-i-myszka-problemy-etyczne>, [dostęp: 20.09.2016].
- Sadurski W., *Teoria sprawiedliwości. Podstawowe zagadnienia*, PWN, Warszawa 1988.
- Sanchez-Taberner A., *Issues in Globalisation*, [w:] *Handbook of Media Management And Economics*, A. B. Albarran, S. M. Chan-Olmsted, M. O. Wirth (red.), Lawrence Erlbaum Associates, Routledge 2006.
- Sapieżasko G., *Netykieta*, (online), <http://ldhp715.immt.pwr.wroc.pl/~sapi/sieci/netykieta/index.html>, [dostęp: 07.05.2017].
- Scheler M., *Der Formalismus in der Ethik und die materiale Wertethik*, Gesammelte Werke, t. 2, Bonn 1980.
- Seifert J., *Prawda a transcendencja człowieka*, „Ethos”, nr 1, 1988.
- Siemianowski A., *Człowiek i prawda*, „W drodze”, Poznań 1986.
- Siemieniecki B., *Edukacja humanistyczna i komputery*, [w:] *Edukacja medialna*, J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta, Impuls, Toruń 2004.
- Siemieniuk N., *Informatyka a etyka*, [w:] *Ekonomia – Polityka – Etyka*, A. F. Bocian (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku, Białystok 2010.
- Sieńko M., *Internet jako zjawisko komputerowe*, (online), <http://www.sienko.net.pl/cwp/cwp06.html>, [dostęp: 26.03.2016].
- Sieńko M., *W lustrze nowoczesnej techniki*, (online), <http://www.sienko.net.pl/lustro.html>, [dostęp: 23.03.2016].
- Silver D., *Looking Backwards, Looking Forward*, “Cyberculture Studies” 1990–2000 San Francisco, (online), <http://rccs.usfca.edu/intro.asp>, [dostęp: 09.03.2016].
- Silver D., *Wprowadzenie Cyberkultura*, (online), [http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing\\_cyberculture.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/introducing_cyberculture.html), [dostęp: 09.03.2016].
- Silver D., *Wprowadzenie cyberkultury. Patrząc wstecz, patrząc do przodu: cyberkultura, Studies 1990–2000*, (online), <http://www.politicaonline.it/?p=154>, [dostęp: 10.03.2016].
- Simo I., *Rzeczywistość wirtualna a etyczny wymiar postmodernistycznej koncepcji człowieka i społeczeństwa*, [w:] *Etyka wobec problemów współczesnego świata*, H. Promieńska (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2003.
- Sinha I., *Nomadzi cyberprzestrzeni*, przeł. T. Misiorek, Helion, Gliwice 2004.
- Sitarski P., *Czy rzeczywistość wirtualna to odkrycie nowego świata?*, [w:] *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku. Antologia*, M. Hopfinger (red.), Oficyna Naukowa, Warszawa 2005.
- Sitarski P., *Nieprowadzenie projektu rzeczywistości wirtualnej*, [w:] *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury*, E. Wilk, J. Kolańska-Pasterczyk (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2008.
- Siy S., *The Trouble with ACTA*, (online), <http://www.acslaw.org/node/15774>, [dostęp: 16.05.2017].
- Skornowicz J., *ACTA 2 – co to jest? Na czym polega? Od kiedy obowiązuje?*, (online), <https://www.komputronik.pl/informacje/acta-2-co-to-jest/>, [dostęp: 05.06.2019].
- Sosińska-Kalata B., *Internet i nowoczesna technologia komputerowa a etyka pracownika informacji naukowej*, [w:] *Profesjonalna informacja w Internecie*, M. Kocójowa (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2005.

- Sowa M., *Odpowiedzialność karna sprawców przestępstw internetowych*, „Prokuratura i Prawo”, nr 4, 2002.
- Sowiński S., „Więź” 2005, nr 7, (online), [http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan\\_pawel\\_solidarny](http://www.laboratorium.wiez.pl/teksty.php?jan_pawel_solidarny), [dostęp: 21.04.2017].
- Spafford E., *Are Computer Hacker Break-Ins Ethical?*, „Journal of Systems and Software”, nr 1, 1992.
- Spafford E., *Viruses: Dealing with Electronic Vandalism and Programmed Threats*; ADAPSO, 1989.
- Steffensen J., *Doing It Digitally*, [w:] *Reload, rethinking women cyberculture*, M. Flanagan, A. Booth, Cambridge 2002.
- Strate L., *The Varieties of Cyberspace: Problems in Definition and Delimitation*, “Western Journal of Communication”, Vol. 63, No. 3. [w:] *Cyberspace: Definition and Implications*, R. Ottis, P. Lorents, (online), <http://dumitrudumbra.files.wordpress.com/2012/01/cyberspace-definition-and-implications.pdf>, [dostęp: 21.02.2016].
- Suler J., *Identity Management in Cyberspace*, (online), <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/identitymanage.html>, [dostęp: 18.03.2016].
- Suler J., *Psychologia cyberprzestrzeni*, (online), <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/basicfeat.html>, [dostęp: 02.03.2016].
- Szpunar M., *Społeczności wirtualne jako społeczności – próba ujęcia socjologicznego*, [w:] *Jednostka-grupa-cybersieć. Psychologiczne, społeczno-kulturowe i edukacyjne aspekty społeczeństwa informacyjnego*, M. Radochoński, B. Przywara (red.), Wydawnictwo Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania, Rzeszów 2004.
- Szwed-Kasperek M., *Postbiologiczne technociała: od ciała cyborga do ciała wirtualnego*, [w:] *Estetyka wirtualności*, K. Wilkoszewska (red.), Universitas, Kraków 2005.
- Talarczyk M., *Znaczenie wartości*, (online), [http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06\\_138/02](http://www.wychowawca.pl/miesiecznik/06_138/02), [dostęp: 20.05.2017].
- Tauro S., *Edu ROM – cyberedukacja*, (online), <http://www.pcworld.pl/artykuly/6809/eduROM.cyberedukacja.html>, [dostęp: 08.04.2016].
- Turkle S., *Tożsamość w epoce Internetu*, [w:] *Koncepcja odbioru mediów*, Z. Rosiecka, Blaustein, przeł. E. Olender-Dmowska, Prószyński i S-ka, Warszawa 2001.
- Urbański T., *Netykieta*, (online), [www.netykieta.urbanski.net.pl](http://www.netykieta.urbanski.net.pl), [dostęp: 06.05.2017].
- Vidali P., *Esperienza e comunicazione nei nuovi media*, [w:] *Le nuove tecnologie della comunicazione*, E. G. Bettetini, F. Colombo (red.), Bompiani, Milano 1993.
- Tomlinson R., *The First Network Email sent by Ray Tomlinson*, (online), <http://www.computinghistory.org.uk/det/6116/First-e-mail-sent-by-Ray-Tomlinson/>, [dostęp: 07.09.2016].
- Wadowski J., *Informacja i odpowiedzialność. Kryzys odpowiedzialności w technologicznym społeczeństwie sieci*, [w:] *Odpowiedzialność w mediach – od przypadku do celu*, A. Baczyński, M. Drożdż (red.), Biblos, Tarnów 2012.
- Wagłowski P., *Internet i Netykieta a dobra osobiste człowieka*, (online), [www.vagla.pl/d\\_o/d03.htm](http://www.vagla.pl/d_o/d03.htm), [dostęp: 06.05.2017].
- Waksmańska K., *Pojęcie cybersocjologii i cyberprzestrzeni*, (online), [http://www.wcwi.pl/index.php?option=com\\_content&task=view&id=1375&Itemid=173](http://www.wcwi.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=1375&Itemid=173), [dostęp: 06.03.2016].
- Weatherall K., *Politics, Compromise, Text and the Failures of the Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, „The Sydney Law Review”, nr 2, 2011.
- Welsch W., *Transkulturowość. Nowa koncepcja kultury*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, R. Kubicki (red.), Fundacja Humaniora, Poznań 1998.

- Wilkowski M., *Digital natives? Jaki jest społeczny potencjał cyfrowych tubylców?* „Historia i Media”, 2010, (online), <http://historiaimedia.org/2010/03/25/digital-naives-jaki-jest-spoeczny-potencjal-cyfrowych-tubylcow/>, [dostęp: 06.09.2016].
- Wiński M., *Siedem mitów głównych o ACTA*, (online), [http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem\\_mitow\\_glownych\\_o\\_acta\\_](http://www.winski.pl/aktualnosci/47/siedem_mitow_glownych_o_acta_), [dostęp: 19.05.2017].
- Wolska U., *Negatywne skutki wybranych zjawisk związanych z globalizacją w świecie dla kondycji duchowej współczesnego człowieka*, (online), <http://katedra.uksw.edu.pl/posiedzenia/20pos.htm>, [dostęp: 26.03.2016].
- Wójcik A., *O zapomnianej/zagubionej somie*, (online), <http://www.anthropos.us.edu.pl/anthropos2/texty/wojcik.htm>, [dostęp: 25.03.2016].
- Wójcik J. W., *Zagrożenia w cyberprzestrzeni a przestępstwa ekonomiczne*, (online), <http://www.dobrauczelnia.pl/upload/File/KONFERENCJE/Cyberterroryzm/Wojcik.pdf>, [dostęp: 18.05.2017].
- Wójtowicz R., *Osoba a wartość moralna. Ujęcie filozoficzno-społeczne Karola Wojtyły – Jana Pawła II*, „Sofia. Pismo filozofów krajów słowiańskich”, nr 3, 2003.
- Zabierowski M., *Personalistyczna krytyka utylitaryzmu. Antropologiczna analiza brytyjskiej filozofii czynu*, (online), <http://swkatowice.forumoteka.pl/viewtopic.php?t=4238>, [dostęp: 15.10.2016].
- Zachariasz A. L., *Wartości, czyli obowiązywanie i powinność jako momenty bytowe kultury*, [w:] *Byt i powinność czyli status i funkcje wartości*, A. L. Zachariasz (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego, Rzeszów 2005.
- Zagrabska M., *Wirtualna rzeczywistość, czyli życie w „nie-bycie”*, (online), [www.edukacja.edu.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php](http://www.edukacja.edu.pl/p-3292-wirtualna-rzeczywistosc.php), [dostęp: 08.04.2016].
- Zasępa T., *Globalizacja – mass media – Internet*, [w:] *Internet i nowe technologie – ku społeczeństwu przyszłości*, T. Zasępa, R. Chmura (red.), Wydawnictwo św. Pawła, Częstochowa 2003.
- Zwołński A. (red.), *Encyklopedia nauczania społecznego Jana Pawła II*, Polwen 2003.
- Zwołński A., *Obraz w relacjach społecznych*, WAM, Kraków 2003.

### 3. Literatura pomocnicza

- (online), <http://dsp-psd.pwgsc.gc.ca/Collection/Statcan/85-558-X/85-558-XIE2002001.pdf>, [dostęp: 08.03.2016].
- (online), <http://nosspam-pl.net/print.php?file=standard>, [dostęp: 06.05.2017].
- Anti-Counterfeiting Trade Agreement*, (online), [http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc\\_147937.pdf](http://trade.ec.europa.eu/doclib/docs/2011/may/tradoc_147937.pdf), [dostęp: 14.05.2017].
- ASC, (online), <http://www.asc-cybernetics.org/foundations/definitions.htm>, [dostęp: 12.01.2016].
- Co po ACTA? Internauci chcą wolności w sieci*, (online), <http://www.polskieradio.pl/5/3/Artykul/554894,Co-po-ACTA-Internauci-chca-wolnosci-w-sieci>, [dostęp: 18.02.2014].
- Coman M., *Media Anthropology: An Overview*, (online), [http://www.media-anthropology.net/coman\\_maoverview.pdf](http://www.media-anthropology.net/coman_maoverview.pdf), [dostęp: 22.02.2016].
- Couchot E., *Images. De l'optique au numérique. Les arts visuels et l'évolution des technologies*, Paris 1988.
- Coudenhove-Kalergi R. N., *Apologie der Technik*, Leipzig 1922, cyt. [za:] *Człowiek wobec dylematów filozofii techniki*, A. Kiepas, Gnome, Katowice 2000.

- Crews K. D., *Cyberspacelaw*, (online), <http://www.cyberspacelaw.org/crews/index.html>, [dostęp: 08.03.2016].
- Cyberculture: Society, Culture, and the Internet – Cyberpersonalities In Virtual Communities*, (online), <http://ecommerce.hostip.info/pages/283/Cyberculture-Society-Culture-Internet-CYBERPERSONALITIES-IN-VIRTUAL-COMMUNITIES.html>, [dostęp: 09.03.2016].
- Cybernetyka*, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2553914/>, [dostęp: 12.01.2016].
- Cyberprawo Indii*, (online), <http://www.cyberlawsindia.net/>, [dostęp: 08.03.2016].
- Cyberprawo*, (online), <http://biznes.dlaszkoly.info/cyberprawo.htm>, [dostęp: 08.03.2016].
- Cyberprzestępstwa w kodeksie karnym*, (online), <http://www.itwadministracji.pl/numery/maj-2009/cyberprzestepstwa-w-kodeksie-karnym.html>, [dostęp: 14.05.2017].
- Cyberprzestrzeń*, (online), <http://searchsoa.techtarget.com/definition/cyberspace>, [dostęp: 03.08.2016].
- Cyberprzestrzeń*, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2553915/cyberprzestrze%C5%84>, [dostęp: 20.02.2016].
- Cyberpsychologia*, (online), <http://tajniki-psychologi.gra.elk.pl/cyberpsychologia.php>, [dostęp: 02.03.2016].
- Cyberpsychologia*, (online), [http://www.hale.comuv.com/Info\\_Cyberpsychologia\\_Insid.html](http://www.hale.comuv.com/Info_Cyberpsychologia_Insid.html), [dostęp: 02.03.2016].
- Cyberpsychologia*, (online), <http://www.psychcentral.com>, [dostęp: 18.03.2016].
- Cyberpsychology*, (online), <http://www.cyberpsychology.com/>, [dostęp: 04.03.2016].
- Cybersocjologia – dlaczego warto studiować socjologię internetu*, (online), <https://www.kozminski.edu.pl/pl/review/cybersocjologia-dlaczego-warto-studiowac-socjologie-internetu>, [dostęp: 28.08.2023].
- Cyberspace*, (online), <http://www.businessdictionary.com/definition/cyberspace.html>, [dostęp: 20.02.2016].
- Cyberspace*, (online), <http://www.merriam-webster.com/dictionary/cyberspace>, [dostęp: 04.05.2016].
- Czym jest transhumanizm?*, (online), <http://transhumanizm.pl/f-a-q/>, [dostęp: 22.03.2016].
- Domena*, (online), <http://pl.bab.la/slownik/polski-angielski/domena>, [dostęp: 22.02.2016].
- DNS, (online), <http://www.cs.put.poznan.pl/ddwornikowski/sieci/sieci2/dns.html>, [dostęp: 07.09.2016].
- Etyczny haker*, (online), [http://helionica.pl/index.php/Etyczny\\_haker](http://helionica.pl/index.php/Etyczny_haker), [dostęp: 12.05.2017].
- Etyka informatyka*, (online), [www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka\\_informatyka.doc](http://www.cocoon.inter-netdsl.pl/etykaa/etyka_informatyka.doc), [dostęp: 04.05.2017].
- Europe and Global Society – Recommendation 10 the European Council, Europe's Way to the Society: An Action Plan*, (online), <http://www.cyber-rights.org/documents/bangemann.htm>, [dostęp: 27.03.2016].
- Gdzie zawiedzie nas ewolucja*, (online), <http://infra.org.pl/nauka/czowiek/857-gdzie-zawiedzie-nas-ewolucja>, [dostęp: 23.03.2016].
- GUS., *Spółczesność informacyjna w Polsce. Wyniki badań statystycznych z lat 2011–2015*, (online), <http://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spolczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-wyniki-badan-statystycznych-z-lat-2011-2015>, [dostęp: 15.12.2016].
- Haker*, (online), [http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do\\_czytania.html](http://czytelnia.onet.pl/0,1118398,do_czytania.html), [dostęp: 12.05.2017].

- Haker*, (online), <http://prawo-karne.wieszjak.pl/slownik/87737,Haker.html>, [dostęp: 14.05.2017].
- Hakerzy najczęściej pracują nocą*, (online), [http://gazetapraca.pl/gazetapraca/1,9043\\_9,4918323.html](http://gazetapraca.pl/gazetapraca/1,9043_9,4918323.html), [dostęp: 15.05.2017].
- Haking etyczny*, (online), <http://securityawareness.pl/haking-etyczny>, [dostęp: 14.05.2017].
- Hipertekst*, (online), <http://www.techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/immersja.htm>, [dostęp: 09.02.2016].
- IEEE*, (online), <http://www.ieee.org/index.html>, [dostęp: 18.05.2017].
- Internet*, [w:] *Słownik terminologii medialnej*, W. Pisarek (red.), Universitas, Kraków 2006.
- Japan Proposes New IP Enforcement Treaty*, (online), <http://www.ip-watch.org/weblog/2005/11/15/japan-proposes-new-ip-enforcement-treaty>, [dostęp: 18.05.2017].
- Już 2,6 mld ludzi używa telefonów komórkowych*, (online), <http://wiadomosci.gazeta.pl/wiadomosci/1,114873,4459376.html>, [dostęp: 08.02.2016].
- Kodeks etyczny zawodu informatyka*, (online), <http://dis2.waw.pl/dis/artkuy-i-polemiki/133-kodeks-etyczny-zawodu-informatyka>, [dostęp: 12.05.2017].
- Kodeks zawodowy informatyków*, Polskie Towarzystwo Informatyczne, (online), <http://www.intersec.pl/aktualnoci/27-etyka-informatyka>, [dostęp: 10.05.2017].
- Kodeksy etyczne w informatyce*, (online), [www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act=o=article&page](http://www.dis.waw.pl/index.php?lg=pl&act=o=article&page), [dostęp: 11.05.2017].
- Komenda Główna Policji, Warszawa 2008, *Wymiana doświadczeń w zakresie prze-stępczości*, (online), [http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty\\_platnicze.pdf](http://www.katowice.szkolapolicji.gov.pl/pdf/Karty_platnicze.pdf), [dostęp: 19.05.2017].
- Konferencja szkoleniowa dla rodziców, *Zagrożenia cyberprzestrzeni. Mit czy rzeczywistość?*, (online), <http://www.podstawowa6.pl/mit.pdf>, [dostęp: 15.02.2016].
- Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji, *Spółczeństwo Informacyjne w Polsce*, (online), <http://kbn.icm.edu.pl/pub/info/dep/spo.html>, [dostęp: 03.04.2016].
- Max More*, (online), <http://www.maxmore.com/becoming.htm>, [dostęp: 22.03.2016].
- Netiquette*, (online), [http://www.atish.org/tg2k/\\_netiquette.html](http://www.atish.org/tg2k/_netiquette.html), [dostęp: 06.05.2017].
- Netiquette*, (online), <http://www.onlinenetiquette.com/>, [dostęp: 05.05.2017].
- Netykieta*, (online), [http://www.zhr.pl/nasz\\_serwer/netykieta.htm](http://www.zhr.pl/nasz_serwer/netykieta.htm), *Netykieta*, (online), <http://internet.interia.pl/por/net>, [dostęp: 04.05.2017].
- Nieśmiertelni z urodzenia*, (online), <http://zwierciadlo.pl/2011/psychologia/programy-eichelbergera/niesmiertelni-z-urodzenia>, [dostęp: 24.03.2016].
- Oksymoron*, (online), <http://sjp.pwn.pl/sjp/2569639>, [dostęp: 04.07.2011].
- Orliński W., *Przemoc w TV, przemoc w życiu*, Dodatek Nauka „Gazeta Wyborcza”, 29.03.2002.
- Początki i rozwój World Wide Web*, <http://e-informator.pl/kaciki/internet/www.php>, [dostęp: 08.09.2016].
- Psychotherapia*, (online), [http://stres.namiary.info/pomoc\\_specjalisty\\_online.html](http://stres.namiary.info/pomoc_specjalisty_online.html), [dostęp: 18.03.2016].
- Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice*, (online), <http://www.acm.org/about/se-code#full>, [dostęp: 10.05.2017].
- Solidarni. Wolni przez prawdę*, (od redakcji), „Ethos”, nr 11–12, Lublin 1990.
- Somewhere between Meatspace and Cyberspace*, (online), <http://attackzack.com/somewhere-between-meatspace-and-cyberspace/>, [dostęp: 12.03.2016].
- Spółczeństwo informacyjne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo\\_infor-macyjne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_infor-macyjne.php), [dostęp: 10.02.2016].

- Spółeczeństwo informacyjne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo\\_informacyjne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_informacyjne.php), [dostęp: 03.04.2016].
- Spółeczeństwo postindustrialne*, (online), [http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo\\_post-industrialne.php](http://www.firma-ela.com.pl/Spoleczenstwo_post-industrialne.php), [dostęp: 10.02.2016].
- Sztuczna inteligencja*, (online), <http://edu.pjwstk.edu.pl/wyklady/nai/scb/wyklad1/w1.htm>, [dostęp: 15.03.2016].
- Sztuczna inteligencja*, (online), <http://www.dobreprogramy.pl/przemor25/Sztuczna-inteligencja,28884.html>, [dostęp: 15.03.2016].
- Sztuczny człowiek*, (online), <http://www.pcworld.pl/news/384790/Sztuczny.czlowiek.html>, [dostęp: 15.09.2016].
- Technologia informatyczna i informacyjna a współczesny świat*, (online), <http://www.softwarepatch.pl/Vartykuly/0/753/70Iffechnologia-infonnatyczna-i-infonnacyjna-a-wspolczesny-swiat/Jak-to-jest-z-etyka-i-kultura-informatyczna-w-Polsce-.html>, [dostęp: 12.05.2017].
- Telefon komórkowy ma już 35 lat*, (online), <http://www.wirtualnemedi.pl/arttykul/telefon-komorkowy-ma-35-lat-foto>, [dostęp: 03.09.2016].
- Tożsamość człowieka w rzeczywistości wirtualnej*, (online), <http://www.kheper.auz.com/future/transhumanismandextropianism.htm>, [dostęp: 25.03.2016].
- Transhumanistyczne FAQ (czyli transhumanistyczne pytania i odpowiedzi)*, (online), <http://www.transhumanism.org/translations/polish/PolishFAQ.htm>, [dostęp: 24.03.2016].
- Transhumanizm jako światopoglądowa podstawa architektury wirtualnej*, (online), [http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id\\_dzialu=77&id\\_fragment=1134&od=20](http://www.architekci.pl/architektura/index.php?id_dzialu=77&id_fragment=1134&od=20), [dostęp: 26.03.2016].
- Transhumanizm*, (online), <http://www.aleph.se/Trans/Intro/index-2.html#Intro>, [dostęp: 23.03.2016].
- UK cybercrime raport*, (online), [http://www.garlik.com/file/cybercrime\\_report\\_attachment](http://www.garlik.com/file/cybercrime_report_attachment), [dostęp: 08.03.2016].
- Virtual reality*, (online), [http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New\\_Hackers\\_Dictionary\\_The.pdf](http://rosco.protei.net/sempro/Research/Sources/Incomplete/New_Hackers_Dictionary_The.pdf), s. 678, [dostęp: 04.02.2016].
- What is Meatspace*, (online), <http://www.wisegeek.com/what-is-meatspace.htm>, [dostęp: 13.03.2016].
- Wirtualny*, (online), <http://sjp.pwn.pl/slownik/2536590/wirtualny>, [dostęp: 04.02.2016].
- Zawód: Ethical Hacker (Etyczny Haker)*, (online), <http://www.wup.lublin.pl/wup/foty/fckeditor/File/ciz/poradnictwo/kluby/zawody/Etyczny-haker.pdf>, [dostęp: 14.05.2017].



## Streszczenie

**Paweł Kaszuba**

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

pawel.kaszuba@upjp2.edu.pl  <https://orcid.org/0000-0003-2341-6159>

### **Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni**

**DOI:** <https://doi.org/10.15633/9788363241452>

Niniejsza książka jest próbą modelowego zastosowania personalistycznej etyki do nowych uwarunkowań etycznych przestrzeni cyfrowej. Celem prezentowanej pracy jest teoretyczna konstrukcja i pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Konstrukcja ta uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata, ukształtowanego procesami rozwoju technologii cyfrowych. W książce pokazano modelowo normy zachowań i działań człowieka jako osoby w sztucznym świecie wytworów myśli technologicznej.

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

Książka składa się z dwóch części. W pierwszej dokonano analizy dostępnych międzynarodowych definicji cyberprzestrzeni. Podjęto próbę usystematyzowania pojęć w kontekście interdyscyplinarnym. Uwzględniono także kontekst antropologiczno-kulturowy, ukazując procesy digitalizacji i usieciowienia relacji społecznych. Druga część koncentruje się na poszukiwaniu modelu etycznego, który stanowiłby podstawę uniwersalnego i całościowego

projektu etyki cyberprzestrzeni. Punktem wyjścia są propozycje dostępnych regulaminów, kodeksów etycznych oraz próby normatywności prawnej, państwowej i międzynarodowej. Personalistyczny projekt etyki cyberprzestrzeni wydaje się najlepszym i najbardziej uniwersalnym gwarantem odpowiedzialnego uczestnictwa człowieka w przestrzeni nowych technologii.

**Słowa kluczowe:** cyberprzestrzeń, przestrzeń cyfrowa, wirtualna rzeczywistość, etyka cyberprzestrzeni, zagrożenia, dylematy, modelowanie etyczne, personalizm, odpowiedzialność

## Abstract

**Paweł Kaszuba**

The Pontifical University of John Paul II in Krakow

pawel.kaszuba@upj2.edu.pl  <https://orcid.org/0000-0003-2341-6159>

### **Ethical modeling of cyberspace from a person perspective. The project of the personalist ethics of cyberspace**

**DOI:** <https://doi.org/10.15633/9788363241452>

This book is an attempt of modelled personal ethics application in order to new cyberspace ethics conditions. The purpose of my monograph is the theoretical construction and the display of personal cyberspace ethics project, which can comprise ethical model of human operations assessment in cyberspace from the human value and dignity perspective. This construction takes into account the current state of the virtual world, shaped by the processes of development of digital technologies. In the book shows to present models of behavioral norms and human operations as a person in an artificial world of technological thought products.

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

The book consists of two parts. In the first part the analysis of available international cyberspace definitions was accessed. The author attempts to systematize concepts in interdisciplinary context. The anthropological and cultural context was also considered, showing the digitize and networking of social relationship processes. In second part the author concentrates on ethical model search, which could determine the basis of universal and comprehensive project of cyberspace ethics. The starting point are suggestions of

available regulations, ethical codes as well as attempts of legal, national and international normativity. Personal project of cyberspace ethics seems to be the best and the most universal guarantor of responsible participation in cyberspace.

**Keywords:** cyberspace, digital space, virtual reality, cyberspace ethics, dangers, dilemmas, ethical modeling, personalism, responsibility



Książka dra Pawła Kaszuby jest wartościową monografią, wynikiem wieloletniej pracy. Stanowi ona nowe, oryginalne ujęcie zagadnienia modelowania etycznego cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Dotąd nikt nie zbudował w oparciu o personalizm projektu etyki cyberspace.

*ks. prof. dr hab. Józef Kloch (UKSW)*

Aktywna działalność człowieka w wygenerowanej wraz z postępem technologicznym cyberprzestrzeni otwiera niewątpliwie nowe możliwości dla jego rozwoju, w życiu społecznym, zawodowym, rodzinnym i osobistym. Wiąże się jednak z nieznanymi dotychczas wyzwaniami i niebezpieczeństwami, co domaga się namysłu nad normowaniem występujących w niej zachowań i relacji. (...) monografia *Modelowanie etyczne cyberprzestrzeni z perspektywy osoby. Projekt personalistycznej etyki cyberprzestrzeni* jest próbą zastosowania personalistycznej myśli etycznej wobec napotkanych w nowym środowisku działalności człowieka wyzwań i zagrożeń. Po jej lekturze można stwierdzić, że próba ta jest udana, a zawarte w niej analizy mogą być pomocne w znalezieniu drogi do wykorzystania drzemiących w cyberprzestrzeni możliwości z poszanowaniem godności własnej i napotkanych w niej osób.

*ks. dr hab. Sławomir Soczyński (UPJP2)*

Niniejsza monografia jest próbą modelowego zastosowania personalistycznej etyki do nowych uwarunkowań etycznych przestrzeni cyfrowej. Celem prezentowanych badań jest teoretyczna konstrukcja i pokazanie projektu personalistycznej etyki cyberprzestrzeni, która może stanowić etyczny model wartościowania działań człowieka w cyberprzestrzeni z perspektywy wartości i godności osoby. Publikacja uwzględnia aktualny stan wirtualnego świata ukształtowanego procesami rozwoju technologii cyfrowych. Próbuje pokazać modelowo normy zachowań i działań człowieka w sztucznym świecie wytworów myśli technologicznej. W pierwszej części autor analizuje dostępne międzynarodowe definicje cyberprzestrzeni oraz systematyzuje pojęcia w kontekście interdyscyplinarnym. Uwzględnia także kontekst antropologiczno-kulturowy, ukazując procesy digitalizacji i usieciowienia relacji społecznych. W drugiej części koncentruje się na poszukiwaniu modelu etycznego, który stanowiłby podstawę uniwersalnego i całościowego projektu etyki cyberprzestrzeni. Punktem wyjścia są propozycje dostępnych regulaminów, kodeksów etycznych oraz normatywności prawnej, państwowej i międzynarodowej.



Uniwersytet Papieski  
Jana Pawła II  
w Krakowie



[www.universitas.com.pl](http://www.universitas.com.pl)