

Andrzej Zwoliński

Uzależnienie „ekranowe” jako współczesne zagrożenie dla rodziny

Labor et Educatio 2, 247-270

2014

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

DYSKUSJE I POLEMIKI

Andrzej Zwoliński

Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie

**Uzależnienie „ekranowe”
jako współczesne zagrożenie dla rodziny**

**“Screen” Addiction
as a Contemporary Threat to the Family**

Wstęp

Polski Internet istnieje już ponad 20 lat. Przyniósł z sobą szereg zmian, głównie sprawionych przez ludzi młodych i dzieci, dla których rodzice kupują komputery i podłączają je do sieci. Sami rodzice też usiedli za ekranem komputera i zaczęli wieść „życie w sieci”. Polak, nawet podłączony do sieci, pozostaje zamknięty. Przeciętnie rozmawiamy przez telefon 40 minut dziennie, podobnie jak małomówni Japończycy. Rekordziści, Włosi, dziennie przegadują prawie 2 godziny. Dziennie wysyłamy średnio 7 wiadomości SMS, przy czym ludzie młodzi aż 16 wiadomości. Pomimo tych elektronicznych kontaktów, nadal pozostajemy jednak samotni i wyobcowani, bez rzeczywistego kontaktu z innymi, z poczuciem coraz większego wyobcowania ze środowiska¹

¹ Zob. E. Bendyk, *Zamurowani*, „Polityka” 2009, nr 37, s. 72–77.

Ritzer, współczesny amerykański socjolog, profesor University of Maryland, autor słynnej książki *Makdonaldyzacja społeczeństwa* (wyd. polskie Muza 1997, 2003), jest autorem pojęcia „globalizacji niczego”. W kolejnym dziele *Globalization of Nothing (Globalizacja niczego, 2004)* wskazuje, że coraz więcej pojęć jest zapisywanych nową jakością, namiastką treści tradycyjnych instytucji i obszarów życia. I tak współczesny człowiek zatracza tożsamość, żyjąc w miejscach nienaznaczonych żadną specyficzną cechą, żyje „nigdzie”, albo „prawie nigdzie”, upodabniając swe „nie-domy” (przystały być przystanią w życiu, są noclegownią i poczekalnią) do domów w innych konsumpcyjnych krajach. Najważniejsze stało się konsumowanie życia, które jednak nie jest zaspokojeniem potrzeb (robimy zakupy nie po to, by się ubrać, lecz żeby coś kupić, sensem stało się samo kupowanie). Podobnie pojawiła się „nie-polityka” (oferuje idee przydatne na czas wyborów, bez związku z dobrem wspólnym współczesnego świata), „nie-uniwerytety” (wabią studentów nie jakością nauczania, zasobami bibliotek, czy osiągnięciami wykładowców, lecz stadionami, przydatnością dla otrzymania pracy czy festiwalami).

Ten sam proces dotyczy kwestii życia rodzinnego. Transcendencja czy głód metafizyczny człowieka nie ma tam specjalnego znaczenia, jest sprowadzony do roli pretekstu. Tworzą one z wiecznie poszukujących sensu życia rodzaj „nie-wspólnoty”, której istotny cel i metody działania są z zasady zakryte i manipulacyjne, a więc z góry skazujące poszukujących braterstwa i bliskości na rolę tworzywa. To klasyczna „nie-wspólnota”. Istotą owej „nie-wspólnoty” jest jej wirtualność.

Uzależnienie „ekranowe”

Spotkanie z komputerem jest całkowicie apersonalne: uczestniczy w nim wyłącznie człowiek i maszyna, a obecność drugiej osoby staje się zbędna. Przy czym komputer ulega personifikacji i zachowuje się niemal jak człowiek. Pośród innych rodzajów mediów tylko komputer umożliwia powstanie relacji interakcyjnych – osoba obsługująca komputer pozostaje cały czas aktywnym partnerem komputera. Dodatkowo dalszy rozwój komputerów zmierza do porozumiewania się z nimi za pomocą mowy ludzkiej, a nie – jak dotychczas – klawiatury.

Wpływ komputerów na zdrowie użytkowników nie jest do końca wyjaśniony. Wiele dolegliwości i schorzeń wiąże się z wielogodzinnym przebywaniem

przed monitorem. Należą do nich: zawroty głowy, spowodowane przeciążeniem oczu, nieergonomicznym stanowiskiem pracy, częstym korzystaniem z okularów VR; bóle głowy – skutek promieniowania elektromagnetycznego, przemęczenia oczu, złej pozycji podczas pracy; zespół Sicca – przemęczenie oczu; zaburzenie widzenia; podrażnienie błony śluzowej – reakcje na wysokie stężenie ozonu w powietrzu, wywołane m.in. przez drukarki laserowe; zespół cieśni nadgarstka – następstwo nieprawidłowego ułożenia rąk podczas korzystania z klawiatury; Repetitive Strain-Injury System (RSI) – zespół urazów wywołanych jednostronnym, chronicznym przeciążeniem kończyn górnych na odcinku dłoń-bark; dolegliwości kręgosłupa i pleców; impotencja – przyczyny są niejasne, prawdopodobnie elektrostres; zaburzenia krążenia – w kończynach dolnych i górnych; usztywnienie mięśni na skutek przyjmowania niewłaściwej pozycji podczas pracy i złego ustawienia monitora; podrażnienie skóry – wywołane bombardowaniem skóry przez dodatnio naładowane cząsteczki kurzu odpychane przez monitor.

Korzystanie z komputera wymaga więc od użytkownika wysokiej formy zarówno psychicznej (koncentracji i uwagi), jak i fizycznej. Komputer i monitor wydzielają bezwonne gazy (tlenki i furany) – zaliczane do trucizn środowiska naturalnego, mających działanie rakotwórcze. Wchodzą one w skład emulsji ognioodpornej, którą pokrywa się obudowy monitorów².

Nieograniczone możliwości, jakie daje komputer sprawiają, że często zapomina się o fizycznych i psychicznych niebezpieczeństwach, które mogą się wiązać z jego użytkowaniem. Nieświadomość bądź lekceważenie zagrożeń przynoszą wiele tragicznych skutków, np. uzależnienie od komputera, wzrost agresji wśród młodych ludzi, nowe choroby cywilizacyjne, zanik tradycyjnych relacji rodzinnych i społecznych, itd.

Najbardziej istotne zagrożenie dotyczy wpływu Internetu na jednostkę, jej sposób przeżywania świata i rozumienia własnego życia. Na temat wpływu Internetu na życie psychiczne poszczególnych ludzi panuje dość duże różnicowanie poglądów. Niektórzy podkreślają, że już można zauważyć objawy „internetowej choroby”. Przejawia się ona w depresjach psychicznych i zaburzeniach kontaktu z innymi ludźmi. Z nowych zjawisk w grupie uzależnień za szczególnie niebezpieczny uważa się zespół IAD (*Internet Addicton Disorder*) oraz zazwyczaj współwystępującą z nim „padaczkę ekranową”. Zespół

² Zob. E. Cudak, *Relacje wirtualne relacjami międzyludzkimi...?*, [w:] *(Bez)radność wychowania...?*, red. Z. Marek, M. Madej-Babula, Biblioteka Horyzontów Wychowania, Kraków 2007, s. 32 i n.

IAD – po raz pierwszy zdefiniowany przez American Psychiatric Association (Goldberg) i Instytut Psychofarmakologii w Nowym Jorku – charakteryzuje się wewnętrznym przymusem „bycia w sieci”, któremu ulega statystycznie 10% do 20% użytkowników. Ilość godzin spędzonych przez monitorem przekracza 60 tygodniowo (niekiedy nawet drastycznie więcej – do ok. 120!). Typowe jest zjawisko obniżania się „wieku komputerowego”, ponieważ dzieci szybko i skutecznie uczą się obsługi Internetu, postrzegając go jako „istotę”, która nie limituje im czasu i uwagi, daje poczucie „kontakту”, ma często charakter zastępczy w związku z nie satysfakcjonującymi relacjami rodzinnymi³. Zalety korzystania z komputera są liczne, ale nie mogą przesłonić zagrożeń związanych z korzystaniem z niego, zwłaszcza w sposób niekontrolowany⁴.

Uzależnienie od Internetu jest różne określane, np.: Patologiczne Używanie Internetu, Nadużywanie Internetu, Kompulsywne Używanie Internetu. Najczęściej używa się określenia zaproponowanego przez prof. Andrzeja Jakubika: „Zespół Uzależnienia od Internetu” (ZUI). Niekiedy mówi się też o „siecioholizmie”. W fachowych pracach amerykańskich używane są terminy: „Internet Addiction Disorder”, „Internet Addicton Syndrome”, „Internet Abuse”, „Compulsive Internet Use”, „Pathological Internet Use”. Najczęściej używa się terminu, zaproponowanego przez Goldberga: „Internet Addiction Disorder” (IAD) – zespół uzależnienia od Internetu.

Uzależnienie od Internetu może być definiowane jako zaburzenie kontroli impulsów, wynikające z wielogodzinnego obcowania z Internetem, nie powodujące intoksykacji. Statystyka mówi o liczbie 5 mln osób uzależnionych w ten sposób w Stanach Zjednoczonych. W Europie Zachodniej leczy się z tego zaburzenia ponad 2000 osób w wieku od 6 do 70 lat. Dane te jednak niewiele mówią o skali problemu, ze względu na brak prowadzenia właściwych kartotek uzależnień, ale też dlatego, że uzależnieni nie zgłaszają się chętnie do leczenia. Brak jest też placówek pomocy specjalistycznej⁵.

W kolejnym wydaniu DSM (klasyfikacji zaburzeń Amerykańskiego Towarzystwa Psychiatrycznego), na rok 2013, po raz pierwszy uzależnienie od Internetu zostanie wpisane na listę schorzeń, chociaż z zastrzeżeniem, że ciągle wymaga dalszych badań i analiz. W Chinach, Tajwanie, Korei Południowej,

³ Zob. R. J. Harris, *A Cognitive Psychology of Mass Communication*, London 1992.

⁴ Zob. A. Wójcik, M. Zdziarski, *Teleopieka i senior fony*, „Uważam Rze” 2013, nr 7, s. 86–87.

⁵ Zob. A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica” 2002, nr 3, s. 12 i n; A. Goodman, *Addiction defined: Diagnostic criteria for addictive disorder*, „American Journal of Preventive Psychiatry and Neurology” 2001, nr 4, s. 56 i n.

uzależnienie od Internetu zostało już uznane za narodowy problem. Ale to właśnie w Azji miało miejsce zdarzenie (2011), w którym młoda para zagłodziła noworodka, bo w tym samym czasie karmiła wirtualne dziecko. Coraz częściej naukowcy ostrzegają, że Internet i jego zabawki (smartfony, tablety i gry) zmieniają ludzi w cyborgi. Wirtualne nałogi mogą prowadzić do realnego obłądzenia⁶.

Wśród symptomów wskazujących na uzależnienie od Internetu wymienia się: przesadne zaabsorbowanie Internetem (myślenie o ostatnich sesjach i niecierpliwe oczekiwanie na następne); coraz dłuższy czas przebywania w Sieci; wielokrotnie podejmowane lub nieudane próby kontrolowania, ograniczenia lub zaprzestania korzystania z Internetu; znaki niepokoju lub złości podczas prób ograniczania korzystania z sieci; częste przedłużanie sesji ponad zaplanowany czas; pojawienie się ryzyka zaniedbania lub nawet utraty ważnych kontaktów, szkoły, pracy lub możliwości awansu spowodowane użytkowaniem Internetu; zaprzeczanie rzeczywistości zaangażowaniu się w Sieć; korzystanie z Internetu w celu ucieczki od problemów lub stosowania go jako środka przynoszącego ulgę w chwilach złego nastroju, osamotnienia, winy, złości lub depresji.

Do najważniejszych skutków uzależnienia zalicza się: utratę wolnego czasu; ograniczenie czasu spędzanego z ludźmi na rzecz Internetu; posługiwanie się rozwiązaniami internetowymi w życiu, narzekanie na wysokie rachunki telefoniczne, co jest spowodowane dużą ilością połączeń internetowych; minimalne lub żadne zaangażowanie się w codzienne sprawy domu; ograniczenie kontaktów międzyludzkich; nieprzydatność zaangażowania internetowego dla domu i rodziny.

Znany pisarz japoński, Murakami, opisywał skutek uzależnienia osób od Internetu jako rodzaj schizofrenii. Wszystko w Internecie, od życia seksualnego po grę w piłkę, wychodzi lepiej. Ekran komputera i rzeczywistość wirtualna wygrywa w konfrontacji z rzeczywistością realną. Taka sytuacja rodzi ucieczkę w świat ekranu, izolację do świata. Nie wytrzymując presji realnej rzeczywistości ludzi uciekają do Internetu, aby ich awatar, doskonalszy alter ego, sprawił, by chociaż na chwilę poczuli się doskonalsi⁷.

Profesor Robert Kraut z Carnegie Mellon University w Pensylwanii, w wywiadzie dla BBC, stwierdził, że „użytkownicy Internetu czują się bardziej sa-

⁶ Zob. S. Heuer, *Ile bitów, tyle kłamstw* (za: „Courrier International”, 3 III 2011), „Forum” 2011, nr 13, s. 10–14.

⁷ Zob. M. Meckel, *Homo googlens* (za: „Die Zeit”, 28 VI 2012), „Forum” 2012, nr 31, s. 16–19.

motni, łatwiej popadają w depresję, szybciej padają ofiarą stresu i mają mniej przyjaciół niż osoby stroniące od globalnej sieci⁸. W analizie Internetu i w badaniach jej użytkowników pojawiają się też głosy obrońców. Ze złą opinią na temat Internetu nie zgadzają się np. analitycy amerykańskiej firmy Activmedia twierdząc, że użytkownicy Internetu traktują to medium tylko jako środek rozszerzenia kontaktów społecznych. Po analizie grupy ludzi korzystających z Internetu wyodrębnili oni cztery ich kategorie, określające stopień korzystania z sieci: „super podłączonych”, „podłączonych”, „częściowo podłączonych” oraz „niepodłączonych”. Okazało się, że „podłączeni” to ludzie młodzi, w przedziale wieku 20–40 lat. Spośród nich 52% stanowią mężczyźni, a 48% kobiety. Stwierdzono, że „super podłączeni” i „podłączeni” są o wiele lepiej niż inni zorientowani w życiu społecznym i kulturalnym. Są otwarci na innych ludzi i optymistycznie patrzą w przyszłość. W porównaniu z „częściowo podłączonymi” i „niepodłączonymi” więcej czasu poświęcają na lekturę codziennej prasy i książek. Zauważono, że ważne są dla nich takie wartości, jak: rodzina, dom, dzieci i praca. Ponadto w obrębie uczestników Internetu tworzą się różnego rodzaju grupy specjalistów poszczególnych dziedzin nauki i techniki, hobbyistów, ludzi o zbliżonych poglądach politycznych i światopoglądowych. Profesor socjologii, Turkle, przeprowadziła badania osób odwiedzających internetowe salony dyskusyjne (ang. *chatroom* – plotkarium) i inne miejsca wymiany informacji. Okazało się, że kobiety często podają się w Internecie za mężczyzn, wypowiadają się swobodniej i są uważniej słuchane, natomiast udający panie mężczyźni bywają napastowani seksualnie lub karceni za gadulstwo. Doszła do wniosku, że w Internecie wcale nie roi się od ludzi uzależnionych od Sieci lub unikających odpowiedzialności za swe słowa, jest to raczej miejsce, gdzie zwykły człowiek stopniowo poszerza w sposób pozytywny zakres kontaktów interpersonalnych. Niepokoi ją jednak powierzchowne traktowanie komputerów - ludzie nie rozumieją, a nawet nie próbują zrozumieć, jak one działają. Zastanawiająca jest również skłonność dużej grupy użytkowników do zmiany swej roli, „granie” w Internecie kogoś innego. Groźne zaczynają być też konsekwencje nadmiernego emocjonalnego angażowania się ludzi w programy komputerowe⁹. Uzależniony od komputera ojciec rodziny traci związek z jej

⁸ Za: M. Hausman, *Elektroniczny obywatel*, „Wprost” 1999, nr 1, s. 17.

⁹ Zob. N. Negroponte, *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, Wydawnictwo Książka i Wiedza, Warszawa 1997; K. Zimie, *Młody konsument*, „W Sieci” 2013, nr 8, s. 40–42; Nielsen/Net Ratings, Dane statystyczne agencji z sierpnia 2006, www.nielsen-netratings.com [dostęp: 28.03.2014].

członkami – wybór komputera zamiast spotkania z najbliższymi jest zawsze deklaracją woli opuszczenia jej dla wirtualnego świata.

Seks internetowy

Każdego dnia z Internetu w 1999 roku korzystało od 9 do 15 milionów ludzi na całym świecie. Szacowano wówczas, że liczba użytkowników co trzy miesiące zwiększa się o 25 procent. Osoby, które w tym samym czasie przebywają na różnych kontynentach, daleko od siebie, mogą dzielić się najszybciej tajemnicami, widzieć i słyszeć siebie nawzajem. W realnym, rzeczywistym, nie-wirtualnym świecie takie spotkanie nie byłoby możliwe. W cyberprzestrzeni za pomocą poczty elektronicznej, chatów, kamer cyfrowych i mikrofonów ludzie poznają się, rozmawiają, zakochują się w sobie, a także uprawiają seks (cyberseks, seks wirtualny, net-sex). Wraz z postępującą komputeryzacją zjawisko cyberseksu rozwinęło się i upowszechniło, przybierając coraz bardziej wyrafinowane postaci. Stało się nowym zjawiskiem społecznym, które stworzyło szereg dotąd nieznanych problemów. W 2000 roku Kościół katolicki zakwalifikował internetowe stosunki seksualne do niewierności. Inne wpływowe instytucje społeczne nie podjęły się wyrażenia swego zdania na temat seksu w Internecie.

Wśród wielbicieli nagości w Internecie znane są wskazówki pomagające w poszukiwaniu pożądanego „materiału”. Są więc strony poświęcone blondynkom lub brunetkom, zbiory prezentujące młodociane modelki, prezentujące nagość orientalną (Tajlandia, Chiny, Japonia), niedyskretne zdjęcia aktorek, modelek i aktorów, strony ludzi o odmiennych poglądach seksualnych (lesbijki, geje, transwestyci, fetyszyści, masochiści, pedofilia, przemoc). Za pomocą Internetu można nawiązać rozmowę na specjalnym kanale zwanym „chat room”, obejrzeć wirtualny striptiz, krótki film instruktażowy, czy podjąć bezpośrednią rozmowę „na żywo”, podglądać sceny z życia ekshibicjonistów czy życie domów publicznych¹⁰.

Analiza przyczyn uczynienia z Internetu miejsca ekspresji, poszukiwań doznań i satysfakcji seksualnej, wskazuje na pewne cechy sieci, do jakich należy: dostępność Internetu – możliwa niemal w każdym miejscu na ziemi, 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu, nawet za pośrednictwem telefonu

¹⁰ Zob. Ch. Arthur, *Kres intymności* (za: „The Guardian”, 28 II 2012), „Forum” 2012, nr 10, s. 24–27; J. Ziemacki, *Nie rozłączaj się, kotku*, „Przekrój” 2013, nr 9, s. 46–49.

komórkowego; przystępność cenowa - oferowanie licznych promocji i pakietów abonamentowych, w których Internet jest opłacony wraz z telewizją kablową i telefonem w ramach jednej comiesięcznej opłaty; anonimowość - który niweluje strach przed ewentualnymi konsekwencjami, pozwala na swobodę ekspresji seksualnej (łącznie z zachowaniami dewiacyjnymi), dotyczy zarówno anonimowości osoby, jak i samego przekazu (złudzenie - dany internauta jest zapisany na odpowiednich serwerach). Zawsze jednak to sam człowiek decyduje w jaki sposób wykorzystuje dostępne mu możliwości i za nie rzeczywiście moralnie odpowiada, jako za zachowania wolne, świadome i rozumne.

Sam Internet też stał się miejscem uwodzenia, tym bardziej niebezpiecznym, że pozwala na działania skryte i całkowicie zafalszowane, np. z podawaniem płci, wieku czy poglądów absolutnie innych niż są one w rzeczywistości. W tym także w Internecie ma miejsce „grooming”, czyli uwodzenie dzieci celem seksualnego ich wykorzystania. Pierwszy kontakt z dzieckiem, które ma stać się ofiarą pedofila, odbywa się poprzez Internet. Następne etapy rozwijają się w zależności od przebiegu groomingu. Jego cechą jest bowiem proces, który ma stopniowo wprowadzać dziecko w aktywność seksualną za pomocą kontaktu nawiązanego przez Internet. Grooming pozbawia dziecko psychologicznych granic dotyczących intymności, chroniącej na co dzień przed podjęciem przedwczesnych zachowań seksualnych¹¹.

Pojawienie się pornografii także w mediach, które umożliwiły wyjątkowo masowe rozpowszechnienie jej treści, znacznie wpłynęło na zwielokrotnienie negatywnych jej skutków odczuwalnych w życiu jednostki, grup społecznych i w sferze obyczajowości. Poprzez oddziaływanie mass mediów, a szczególnie telewizji, w dużym stopniu ułatwiony został dostęp do pornografii, która m.in. „jest dla umysłu i emocji mężczyzn tym, czym benzyna dla ognia”¹². Niezwykle radykalne i rewolucyjne zmiany w obszarze życia seksualnego współczesnego człowieka dokonują się za przyczyną najnowszych technologii, z wykorzystaniem komputera, Internetu, telefonu komórkowego i urządzeń do wejścia w rzeczywistość wirtualną. Technologia zmienia obyczaje, w tym także wizję miłości, albo raczej tego, co się pod tym terminem jeszcze rozumie. Całość owej technologicznej rewolucji seksualnej nazywa się „cyberseksem”.

¹¹ Zob. S. Neudecker, *Pokolenie cyberporno* (za: „Die Zeit”, 2009), „Forum” 2009, nr 26, s. 30–36; W. Gawędziarz, *Seks w cyberprzestrzeni*, „Wprost”, 17 I 1999.

¹² T. Latlaye, *Wychowanie seksualne w rodzinie*, Wydawnictwo Pojednanie, Lublin 1994, s. 189.

„Cyberseks” to termin określający wszelkie formy życia seksualnego sterowane elektronicznie (od ang. *cybernetics* – cybernetyka). Do najbardziej popularnych należą:

- gry komputerowe o treści erotycznej, w tym gry przygodowe („sex-adventures”), czy w pokerowy striptiz, w którym rozbierana jest kobieta lub mężczyzna;
- utwory erotyczne i pornograficzne, rozprowadzane na dyskietkach pocztą elektroniczną, ściągane za pomocą modemu pamięci operacyjnej komputerów i sekwencje podniecających zdjęć;
- erotyczno-pornograficzne CD-ROM-y, przez które ekran komputera staje się sceną dla pokazów multimedialnych;
- internetowe teksty o treści erotycznej, jak tekstowe „peep-show” (ang. „peep” – przyglądać się z ukrycia; pokazy nagości celowo erotyzujące oglądających), elektroniczne usługi informacyjne jak ogłoszenia kontaktowe, giełdy partnerów, grupy dyskusyjne, spotkania „on-line”, które niekiedy kończą się rzeczywistą randką (rodzaj rozwiniętego seksu przez telefon);
- seksualne interakcje za pomocą komputera, gdy partnerzy w tzw. „rendez-vous on-line” przesyłają sobie stymulujące teksty, zdjęcia, filmy (oglądają się przy użyciu internetowych kamer) lub pobudzają się fizycznie za pomocą mانشet z elektrodami;
- seksualne kontakty z komputerem – miłość komputerowa, gdy na użytkownika przenoszone są impulsy komputera za pomocą np. hełmów (urządzenia audio i wizualne); hełmów cybernautycznych; rękawic do poruszania się w cyberprzestrzeni; nakładek na palce umożliwiające „feedback” dotykowy; tzw. „magic hands” pobudzających piersi lub pośladki; tzw. „genital units” zakładanych na zewnętrzne narządy płciowe skoordynowanych ze scenami z wyświetlanym na ekranie komputera filmem pornograficznym; wibratorów (cyberpenisy, sztuczne pochwy dla mężczyzn z efektami ssania i masowania); tzw. cyberkondomów. Powstają też nowe kombinezony obejmujące całe ciało (cyberkombinezony). Wśród nowych seksmaszyn znane są też tzw. orgazmotrony (do kostek przyczepia się dwie żelowe diody, przez które płynie prąd, pobudzając nerwy, za których pośrednictwem bodźce docierają do mózgu doprowadzając do orgazmu);

- zakochanie się w komputerze (uzależnienie się od niego zamiast rzeczywisty erotyzm), które bierze swój początek w przekonaniu o pozornej zdolności komputera do zaspokojenia wszelkich zachcianek użytkownika. W zapowiedziach cybernetycznych przewiduje się m.in. konstrukcję specjalnego czujnika umożliwiającego seks na odległość. „Chip organu” byłby wszczepiony w mózg i umożliwiał, poprzez Internet, kontakt z sygnałem elektronicznym od dowolnej osoby¹³.

Statystyka uczestników cyberseksu jest podawana najczęściej szacunkowo, ze względu na intymny charakter kontaktów i brak wiadomości na temat intencji wejścia na odpowiednie strony Internetu (wielu może to czynić przypadkowo).

Badania polskie wykazują, że około 50% osób w wieku 15–49 lat było już na czatach erotycznych, 28% wchodziło tam kilka razy, a 17% nie wyobraża sobie bez nich życia¹⁴. W krajach wysoko rozwiniętych już 26% osób, w wieku 25–35 lat, zaspokaja swoje potrzeby seksualne przez Internet, a od cyberseksu uzależnionych jest w USA 65 mln internautów. Seksuolodzy szacują, że około 150 mln osób dziennie korzysta z seksualnych gadżetów, które zastępują im realnego partnera.

Badania dotyczące cyberseksu dopiero się rozwijają. Przeprowadzone przez Ala Coopera, Davida L. Delmonica i Rona Burga (2000), na próbie 9265 użytkowników sieci, pozwoliły wyróżnić trzy kategorie osób wykorzystujących Internet do celów związanych z seksem: 1. Osoby wykorzystujące zawarte w sieci treści i materiały dla celów rekreacyjnych, bardziej z ciekawości lub dla rozrywki – nie są kwalifikowane jako osoby z problemami w tym względzie – 84% badanych. 2. Osoby na granicy ryzyka, u których by się nie rozwinęły problemy z zachowaniami seksualnymi, gdyby nie miały dostępu do Internetu, wykorzystują sieć do celów związanych z czynnościami seksualnymi przez ograniczoną ilość czasu – około 10% badanych. Mogą zmienić swe postępowanie lub wejść na etap zachowań kompulsywnych. 3. Osoby wykazujące kompulsywne zachowania seksualne wskutek patologicznych skłonności, dla których Internet jest forum ich realizacji – około 6% badanych. Cechuje te osoby występowanie takich czynników związanych z Internetem, jak izola-

¹³ Zob. Griffiths M., *Sex on the Internet: Observations and implications for Internet sex addiction*, „The Journal of Sex Research” 2001, nr 38 (4), s. 35 i n.; M. Bunda, *Seks, przemoc i małolaty*, „Polityka” 2011, nr 37, s. 30–32.

¹⁴ Zob. Z. Izdebski, *Seks po polsku*, Wydawnictwo MUZA, Warszawa 2003, s. 87 i n.; J. Flankowska, *Trzy spotkania w realu*, „Newsweek Polska”, 2003, nr 48, s. 74.

cja, fantazje, anonimowość i przystępność, które wiążą się z określonymi ich cechami osobowościowymi. Intensywność korzystania z Internetu doprowadza je do etapu, gdy kontrola nad ich zachowaniem staje się bardzo trudna. Kompulsywność to oznaka zaburzeń z uzależnieniem w tle, podobnym do uzależnienia od alkoholu czy narkotyków. Grupę „cyberseksualnie kompulsywnych” stanowiły w 21 proc. kobiety i w 79 proc. mężczyźni. Osoby te spędzały powyżej 11 godzin tygodniowo, angażując się z Internetową Aktywność Seksualną (IAS – w języku angielskim: *Online Sexual Activity* – OSA). Średni wiek cyberseksualnie kompulsywnego wynosił 33,5 roku. W tej grupie osób heteroseksualnych było 63 proc.; homoseksualnych – 16 proc., biseksualnych – 21 proc., osób w związku formalnym – 38 proc., w związku nieformalnym – 15 proc., osób samotnych spotykających się z innymi – 26 proc., a osób samotnych, które nie spotykają się z innymi – 21 proc.¹⁵ Badania agencji Nielsen z 2006 roku mówią o 322 milionach ludzi korzystających z Internetu w sposób aktywny. Oznaczałoby to, iż około 20 mln osób (6 procent z 322 mln) wymaga interwencji w związku z kompulsywnym zachowaniem seksualnym w sieci¹⁶.

Cybernetyczna miłość rozwija się i zyskuje coraz większą popularność, wielu wiąże to z szeroką reklamą i ogromnymi dochodami, które kryją się za najnowsza formą „porno-biznesu”¹⁷. Psycholodzy społeczni coraz częściej podnoszą problem pojawienia się nowego pokolenia nastolatków, które już nie jest zdolne do głębszych kontaktów interpersonalnych, w tym samym do przyjaźni i miłości. 70 procent nastolatków w wieku 15–17 lat napotkało przypadkowo pornografię w Internecie, a 23 procent stwierdziło, że zdarza się im to „dość często”. Spotkanie z Internetem jest też dla nich najważniejszym źródłem edukacji seksualnej¹⁸.

Współczesna „sztuka kochania” wiąże się z istotnym dla każdego pokolenia zagadnieniem rozumienia miłości i samego siebie. Dla pokolenia starszego

¹⁵ Zob. A. Cooper, D. L. Delmonico, R. Burg, *Cybersex Users, Abusers, and Comulsives: New Findings and Implications*, „Sexual Addiction and Compulsivity” 2000, nr 1, s. 34 i n.; Vice.com, *Seks w wirtualu, kasa w realu*, „Forum” 2014, nr 3, s. 63–65.

¹⁶ Zob. Nielsen/Net Ratings, *Dane statystyczne agencji z sierpnia 2006*, www.nielsen-netratings.com [dostęp: 28.03.2014].

¹⁷ G. Steingart G., *Już nic nie będzie normalne* (za: „Der Spiegel”, 2011), „Forum” 2011, nr 15, s. 27 i n.; zob. T. Szlendak, *Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej*, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wrocław 2004.

¹⁸ Zob. M. Rucki, *Masowa demoralizacja młodzieży*, „Miłujcie się!” 2013, nr 3, s. 39–44; I. Gołębiowska, *Cyberprzemoc*, „Wychowawca”, 2010, nr 7–8, s. 12–15.

jest ona okazją do zrewidowania wszelkich dawnych obyczajów, nawyków czy tradycji związanych z życiem erotycznym.

Nałogowe korzystanie ze stron pornograficznych i podejmowanie czynności seksualnych w ramach cyberseksu wiąże się często z sięganiem po nielegalne materiały o zabarwieniu seksualnym (pornografia dziecięca, usługi zabronione prawnie). Wirtualny seks wydaje się być atrakcyjniejszy i przyjemniejszy niż prawdziwe życie seksualne, co zmniejsza zaangażowanie seksualne w związku małżeńskim czy partnerskim. Uzależnienie nie znosi jednak zawstydzenia i poczucia winy powodowanych niewłaściwym zachowaniem. Uzależnienie od cyberseksu może być dalszym etapem wcześniejszych zainteresowań i działań danej osoby. Wielu wskazuje na uzależnienia od pornografii czy tzw. skatologii telefonicznej (ang. *telephone scatologia*, *obscene phone calls*), która polega na osiągnięciu pobudzenia seksualnego wskutek prowadzenia obscenicznych rozmów telefonicznych z obcymi osobami. To zaburzenie bywa związane z ekshibicjonizmem. Sprawcy często masturbują się podczas rozmowy. Ofiarami takich działań stają się najczęściej kobiety. W Internecie tego rodzaju zachowanie zyskuje nowe możliwości¹⁹.

Podniecenie seksualne, oczekiwane podczas kontaktu z Internetem, może mieć różne podłoże, zależne od wzorca, jaki użytkownik ukształtował sobie w okresie dorastania. Wymaga sytuacji intymnej – stąd poradniki uprawiania cyberseksu podsuwają myśl, by wchodzić do Internetu w sytuacji nieobecności w domu żony, partnerki czy dzieci. Trzeba odsunąć się od swych bliskich, aby zbliżyć się do wirtualnych postaci z Internetu.

Bardzo często w cyberseksie, a zwłaszcza na etapie uzależnienia od niego, pojawiają się różnego rodzaju odmiany i formy nieprawidłowych zachowań, jak: fantazjowanie, podglądactwo, ekshibicjonizm, uwodzenie, seks zarobkowy, seks płatny, seks anonimowy, sadomasochizm, wykorzystywanie seksualne. Stało się to możliwe, gdyż Internet uwalnia od tradycyjnej kontroli społecznej tej sfery zachowań. Tak było przez całe tysiąclecia, gdy stosunki międzyludzkie rozwijały się w kontekście obecności drugiego człowieka bądź grupy. Twierdzenie, że cyberseks ma też pozytywne strony i daje wymierne korzyści jej uczestnikom, jak choćby możliwość realizacji fantazji seksualnych, ułatwia ujawnienie i poznanie potrzeb przez grupy, których seksualność jest krępowana, jest nadużyciem. W polskich badaniach TNS OBOP realizowa-

¹⁹ Zob. F. Schirrmacher, *Stan odmóżdżenia* (za: Der Spiegel, 16 XI 2009), „Forum”, 2010, nr 7, s. 26–29.

nych w 2005 roku aż 97 procent badanych osób zadeklarowało, że wirtualny seks nie może być równie satysfakcjonujący jak seks z realnym partnerem. Cyberseks sam w sobie świadczy o ogromnej samotności ludzi, destrukcji ich myślenia na własny temat, staje się protezą intymnych spotkań i doświadczeń. Indywidualność człowieka nie sprowadza się wyłącznie do cech, które manifestują się na zewnątrz²⁰.

Życie seksualne bez człowieka

Obraz świata, budowany na podstawie spotkań internetowych, jest schematyczny i podporządkowany prostym konstrukcjom, które można zauważyć w grach komputerowych. Pomimo pojawienia się gier coraz bardziej skomplikowanych i złożonych w swej fabule, niosą one z sobą schematyczny świat, odarty z bogactwa człowieczeństwa. Podobnie jak film, gry komputerowe, są budowane na zasadzie redukcji niektórych aspektów życia, celem wydobycia i ukazania wątków najbardziej sensacyjnych i zaskakujących. Życie tymczasem zawiera w sobie całą rzeczywistość, niesie naraz wszystkie jego elementy. Efektem jest spojrzenie na życie własne i innych na zasadzie redukcji: odrzucenia tego, co „nudne”, „takie same”, „bezbarwne”, a wydobyć z niego tego, co frapujące. Jednak gdy to jest możliwe w grze czy filmie, staje się niemożliwe w życiu, które musi być traktowane całościowo. Z tego samego powodu można twierdzić, że gry ogłupiają – twierdzenie, że dostarczają nowej wiedzy, pozwalają postrzegać pomyłki nie jako porażki, lecz możliwość rozwoju, pozwalają testować różne rozwiązania problemów, przygotowują do nowych wyzwań i testowania różnych hipotez – jest mylące. W życiu realnym bowiem najczęściej nie ma możliwości „powtórki”, „testowania”, „nowego poszukiwania” - czego przykładem jest rola wierności i stałości dla wielu decyzji i działań człowieka²¹.

Poprzez Internet użytkownik działa jak „hurtownik”, nie skupiając uwagi na indywidualnych spotkaniach. Gorączkowe poszukiwanie kontaktu w Internecie, bardzo łatwo zaspokojone i realizowane, nie prowadzi do prawdziwego spotkania, które wymaga bezpośredniego zetknięcia się osób. Przestrzeń między nimi nie może być zniekształcona przez jakiegokolwiek pośrednika, choć-

²⁰ Zob. E. Bendyk, *Co czyha w sieci*, „Polityka” 2010, nr 6 (2742), s. 19–22; M. Pęczak, *Przyjemności zastępcze*, „Polityka”, 2005, nr 26, s. 42–44; M. Pozdał, *Cyberseks – cyberprzyjemność? Internetowa Aktywność Seksualna. Nowe możliwości i zagrożenia*, [w:] *Tabu seksuologii*, red. A. Jodko, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2008, s. 49 i n.

²¹ Zob. M. Maciejewska, *10 mitów o grach komputerowych*, „Wprost” 2009, nr 36, s. 56–58.

by to była internetowa sieć, stwarzająca złudzenie spotkania. Lecz otrzymać od kogoś garść informacji, zredagowanych dla potrzeb owego kontaktu, nie jest jeszcze spotkaniem. Może być zaledwie pretekstem i przyczynkiem do niego²².

Cechą spotkania internetowego jest jego szybkość i nerwowość. W erze Internetu wygrywa umysł, który skacze z jednego źródła danych o świecie na inne. Dzięki cyfrowym mediom człowiek znalazł się w nowym systemie postrzegania, które wyklucza skupienie uwagi i koncentrację oraz namysł. Skupienie się na jednym obiekcie zainteresowania kończy się bowiem stagnacją, pozostaniem poza grupą „zorientowanych”, posiadaniem „starego sprzętu” i niezajomością nowych trendów w technologicznych ofertach. To dzięki nim coraz to nowsze komputery i podłączone do nich urządzenia znajdują swych nabywców i swe miejsce w domu, w biurze, w szkole i w innych, różnych miejscach codziennego przebywania ludzi. Takie zaburzenia, jak nadpobudliwość, deficyt koncentracji i nadaktywność (ADHD) okazują się w zasadzie czymś normalnym, a chorobliwe wydaje się zdolność do skupienia i prowadzenia spokojnej refleksji. Thom Hartman mówi o niekorzystnym dla pracodawców przypadku „przekoncentrowania”. Poszukują oni bowiem pracowników zdolnych do natychmiastowych zmian zajęć, błyskawicznej reakcji na nowe potrzeby rynku. Powinno się mówić o „niedostatecznej zdolności do zmiany zadań” (task switching deficite disorder, TSDD), jako o braku predyspozycji do podjęcia pracy. Peter Mausek wysunął nawet hipotezę, że warunki życia w epoce informatyki spowodowały powstanie nowej wersji kultury zbieracko-łowieckiej. Wymaga ona takich zdolności, jak czujność i umiejętność możliwie szybkiego przenoszenia uwagi z jednego obiektu na drugi. Taką właściwość musieli posiadać praludzie, gdy prowadzili koczowniczy tryb życia. Koncentracja uwagi była cechą osadniczego trybu życia, a tym samym należała do epoki przedcyfrowej²³.

Komputer umożliwia prawie natychmiastowe połączenie i kontynuowanie kontaktu niezależnie od jego długości – bez zbędnych obciążeń ekonomicznych czy świadomości zajmowania komuś linii. Stąd użytkownicy komputera często pozostają na łączącej ich linii (*online*) w sumie całe godziny, wypełnione długimi okresami głębokiej ciszy, przerywanej jedynie odgłosem stukania po klawiaturze. Możliwe jest również szybkie zerwanie kontaktu, nawet po krót-

²² Zob. K. Lubelska, *Kolekcjonerzy dusz*, „Polityka” 2009, nr 37, s. 102–103.

²³ Zob. E. Kaeser, *Co klik, to myk* (za: „Neue Zurcher Zeitung”, 27 VIII 2012), „Forum” 2012, nr 40, s. 54–55.

kiej pogawędce (chat). Z pewnością techniczny pośrednik między ludźmi, łącząc ich, czyni to w sposób jakby niezauważalny i pozornie nieobecny²⁴.

Pozorna nieobecność komputera i całej sieci, która tworzy wzajemne powiązania między „ja” i anonimowymi „oni”, ma ogromne znaczenie dla budowanej komunikacji. Jednostce łatwiej jest się poddać złudzeniu, że inni są blisko i obok niej. Tworzenie nowej kategorii relacji, czyli wspólnego „my”, przebiega w sposób mało zauważalny przez jednostkę, bez pokonywania trudności, jaką stwarza poczucie obcości wobec innych. Dopiero później, z czasem, okazuje się, że jednak mentalność techniczna ma ogromny wpływ na kulturę moralną. Największą trudnością jest bowiem zachowanie w kontakcie technicznym sfery aksjologicznej, uszanowanie wartości, które wnoszą z sobą inni. Poczucie wartości i odczytanie ich hierarchii wymaga bowiem pełnego spotkania człowieka z człowiekiem, osobowego kontaktu. Wzrost ilości zdobywanej i przechowywanej informacji nie czyni człowieka lepszym²⁵. Dostępność przez komórkę, blackberry i e-mail coraz bardziej staje się celem samym w sobie. Sam proces komunikowania jest ważniejszy od osoby, którą podejmuje się ową łączność. Osoba pozostaje w tle tego procesu²⁶.

Nie przypadkowo Erich Fromm kult techniki wiązał z nekrofilią. Dławi ona zainteresowanie ludźmi, przyrodą oraz organizmami żywymi, rodząc upodobanie do mechanicznych, martwych dóbr, które traktuje się niezwykle poważnie, niekiedy nawet z czułością, dbając o nie, interesując się nimi. Tymczasem świat stechnicyzowany jest pozbawiony życia, jest jedną z postaci świata śmierci i rozkładu. Człowiek cybernetyczny jest niemal wyłącznie zorientowany korowo – jest człowiekiem monokorowym (monocerebral man), czysto racjonalnym. Podchodzi do siebie samego, jak i do świata, czysto racjonalnie, dociekając, jakie są rzeczy, na czym polega ich funkcjonowanie, w jaki sposób można je wytwarzać i nimi manipulować. Takie podejście nazywa „postępowym”, pomijając podejście emocjonalne, a rodząc swoisty narcyzm, którego przedmiotem jest on sam, stanowiąc symbiotyczną jedność z maszyną, która go otacza. Maszyny stają się jego „drugą naturą”, która chroni go i dba o niego. Człowiek cybernetyczny ma skłonność do zachowania się w sposób zrutynizowany, stereotypowy, pozbawiony spontaniczności. Jego cechą jest

²⁴ Zob. Ch. Jonscher, *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, Wydawnictwo MUZA, Warszawa 2001, s. 189–222.

²⁵ Zob. M. Iłowiecki, *Jesteśmy snem komputera*, „Spotkania”, 1992/1993, nr 52–53, s. 50–52.

²⁶ Zob. M. Merkel, *Mailuję, więc jestem* (za: „Die Zeitung”, 2008), „Forum”, 208, nr 25, s. 37–40.

m.in. brak rozróżnienia między materią martwą a żywą, niechęć do nawiązywania trwałszych związków z innymi ludźmi, używanie języka bardziej dla manipulacji niż komunikacji²⁷.

Dla określenia współczesnej globalnej rzeczywistości społecznej coraz częściej używa się terminu „kultura typu instant”, która przejawia się w symbolicznej triadzie *fast food, fast sex, fast car*” Przejawem natychmiastowości takiej kultury jest bezkarne odczucie oddalenia się od wszelkich instytucji, w tym rodziny, a także zanikanie intymności i prywatności²⁸.

Głoszona jest „ewangelia natychmiastowej nagrody”: oferty wzywają, by korzystać teraz, płacić później, nie przejmować się problemami, być dobrym dla siebie, nie zwracać uwagi na problemy i cierpienie innych, w tym także najbliższych z rodziny. Odchodzący w kierunku komputera ojciec rodziny zapomina o sprawach i kłopotach innych, ukrywa się przed nimi i odpoczywa – choćby kosztem tych, którzy są mu bliscy²⁹.

W konsekwencji niekontrolowanych kontaktów internetowych wzrasta liczba związków, tzw. *trójkątów*. Nie widać ich jednak, gdyż sama ich natura jest niedostrzegalna gołym okiem, bo stanowią go: on, ona i ktoś z sieci. Ekran przestaje być z czasem barierą: jedna trzecia znajomości przeniesionych w *real* kończy się zdradą małżeńską. Większość czatujących kłamie na swój temat: upiększa się i zamieszcza nieaktualne zdjęcia. Potrafią oni też przeżywać orgazm, napędzając się samymi tylko fantazjami. Po komputerowej grze wstępnej z internetowym partnerem mąż jest dla żony tylko żywym wibratorem. Docełowo jednak wirtualna znajomość zmierza do rzeczywistych relacji, które uskutecznione prowadzą do zdrady³⁰. Ślady tej zdrady pozostają w sieci na długo, nawet po decyzji zerwania znajomości. Związek ten, chociaż skończony w *realu*, na zawsze będzie istniał w *wirtualu* i może mieć wpływ na sytuację w rodzinie, np. w przypadku odkrycia go przez własne dzieci lub współmałżonka³¹.

²⁷ Zob. E. Fromm, *Anatomia ludzkiej destrukcji*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1999, s. 383–401.

²⁸ Zob. Z. Melosik, *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, [w:] *Edukacja w czasach popkultury*, red. W. J. Burszta, A. de Tchorzewski, Wydawnictwo Akademii Bydgoskiej im. Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2002, s. 14–17.

²⁹ Zob. V. Duminuco, *Niektóre wyzwania dla wychowania chrześcijańskiego na progu nadchodzącego tysiąclecia*, [w:] *Kultura i media*, t. 1: *Kontrast*, Wydawnictwo Fundacji ATK, Warszawa 1995, s. 64.

³⁰ Zob. I. T. Miecik, *Cyberek z myszką*, „Newsweek Polska”, 2008, nr 47, s. 80–88.

³¹ Zob. K. Romanowska, *Miłość i rozstanie w czasach Facebooka*, „Do Rzeczy” 2013, nr 20, s. 88–90.

Rośnie liczba związków, dla których pierwszym impulsem był kontakt w przestrzeni wirtualnej. To prowadzi do radykalnego przedefiniowania spotkania i miłości. Stosunkowa niewielka ilość informacji, jaką można przekazać, w porównaniu z bogactwem wrażeń i odczuć, jakie dostarcza prawdziwe spotkanie, powoduje, że brakujące dane wpisuje się korzystając z klisz kulturowych, wyobrażeń i fantazji³². Portale randkowe składają niedorzeczne reklamowe obietnice, jakoby miłość *on line* mogła istotnie zabezpieczyć partnerów przed zawodem. Celem, dla wielu kontaktów tego typu, staje się seks, traktowany jako niewinna aktywność w czasie wolnym od obowiązków rodzinnych i zawodowych. Przypadkowy seks ma być grą, która opiera się na nowych zasadach i regułach, niż tradycyjne spotkanie³³. Randka za pośrednictwem iPhone'a, pocałunek wirtualnego narzeczonego czy seks uprawiany z wirtualnym partnerem prowadzą do odejścia od prawdziwej miłości³⁴.

Komputerowe osamotnienie

Technika opiera się na innych zasadach niż przyroda, może być jej dopełnieniem, czy wspomaganie, ale nie może jej zastąpić bez redukcji bogactwa zjawiska życia. Podobnie pomyłką jest techniczne traktowanie natury, czego przykładem może być pierwszy biokomputer, skonstruowany w 1994 roku przez amerykańskiego informatyka i biologa, Leobarda Adlemana. Jego celem było takie „zaprogramowanie” cząsteczek DNA, by – dzięki odpowiednim enzymom – rozwiązywały logiczne zadania³⁵. Przeszkodą do tego typu działań jest „wirus nadmiaru”, który pojawia się w każdym komputerowym otwarciu percepcji świata. Granice nauki i techniki są wyznaczone przez ograniczenia w ludzkiej zdolności rozumienia, które jest osadzone w ludzkiej naturze³⁶.

Podobne ograniczenia dotyczą kontaktu z ludźmi. Psychologia oblicza, że liczba osób, z którymi człowiek jest w stanie nawiązać prawdziwe relacje, jest ograniczona do 150 osób. Nadmiar kontaktów prowadzi do ich powierzchowności i tymczasowości. Wobec stu pięćdziesięciosobowej grupy jednostka jest

³² Zob. E. Bendyk, *Romeo i Julia w na randce internetowej*, „Polityka” 2012, nr 6, s. 70–71.

³³ Zob. S. Jefferies, *Miłość w czasach cyberzarazy* (za: „The Guardian”, 7 II 2012), „Forum” 2012, nr 7, s. 42–45.

³⁴ Zob. A. Kaniewska, *Japoński odlot*, „Fokus Extra” 2011, nr 5, s. 46–50.

³⁵ Zob. T. Rożek, *Komputer, który żyje*, „Gość Niedzielny” 2012, nr 25, s. 54–55.

³⁶ Zob. R. Dubos, *Tyle człowieka, co zwierzęcia*, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1973, s. 166–172.

w stanie w miarę racjonalnie strzec swej intymności i prywatności. Tymczasem w samych Stanach Zjednoczonych ponad 90 procent uczniów i studentów korzysta z różnych portali społecznościowych, zwiększając bez limitów liczbę kontaktów. Ich nadmiar prowadzi do komercjalizacji samych kontaktów (oceniając ich pod kątem: „czy on się opłaca?”), a jednocześnie pogłębienia skrajnego indywidualizmu, wielu płytkich relacji z większością „facebookowych” znajomości. Sami internauci oceniają, że zdecydowana większość znajomych z Internetu to „powierzchniowi znajomi” (27% w badaniach amerykańskich), a drugą grupę stanowią „aktywni znajomi” (24% to znajomi ze studiów czy z pracy). Tak więc Internet może pomagać podtrzymać kontakt, zbudowany jednak na realnym spotkaniu w określonym środowisku życia. Nie może zbudować znajomości i przyjaźni (o takim zjawisku mówiło jedynie 2% badanych użytkowników sieci – znają swych „znajomych” jedynie on-line)³⁷.

Odkrycie, że partner życiowy bądź członkowie rodziny są zaangażowani w kompulsywne lub nieprawidłowe zachowania erotyczne w Internecie powoduje szok. Partnerzy są wówczas w niezwykle trudnym położeniu, nie wiedzą jak się zachować, jaka przyjąć metodę działania. Do najczęstszych reakcji należy wówczas: próba podjęcia odpowiedzialności za osoby sobie bliskie, podejmowanie prób „zasłużenia sobie na miłość”, zepchnięcie własnych potrzeb i zainteresowań na dalszy plan, silne przywiązanie emocjonalne do partnera z wykluczeniem przyznania istnienia jego choroby, utrata własnej tożsamości i brak percepcji własnych uczuć i potrzeb. Wszystkie one wskazują na istnienie tzw. współuzależnienia wobec partnera. Uzależnienie bowiem nie dotyczy tylko jednej osoby, lecz wpływa na funkcjonowanie całej rodziny.

Uzależnienie się jednego ze współmałżonków wpływa nie tylko na wywiązywanie się z roli współmałżonka, ale też rodzica. Większość (76,9%) badanych w tym względzie uzależnionych przyznało, że wpłynęło ono negatywnie na ich życie. Wśród efektów uzależnienia jego z rodziców od cyberseksu najczęściej wymienia się: utratę przez dzieci czasu i uwagi rodzicielskiej; skazywanie ich na przyjmowanie roli świadka awantur między rodzicami, odczuwanie napięcia panującego w domu; narażanie dzieci na zetknięcia się z materiałami

³⁷ Zob. A. M. Manago, T. Taylor, P. Greenfield, *Me and my 400 Friends: The Anatomy of College Students' Facebook Networks. Their Communication Patterns and Well-Being*, „Developmental Psychology” 2012, nr 48, s. 369–381; T. Albecki, „Online” jako nowy ojciec i wychowawca, „Pedagogia Ojcostwa” 2011, nr 2, s. 247–250.

pornograficznymi, a niekiedy na bycie świadkiem masturbacji uzależnionego rodzica. W tym zakresie dzieci można też nazwać współuzależnionymi³⁸.

Partner osoby uzależnionej od cyberseksu rozpoznaje swą sytuację najczęściej przez zmniejszenie lub brak zainteresowania seksem partnerskim – badania mówią o 34 proc. badanych przypadków. Partnerzy osób uzależnionych nadal odczuwają potrzebę seksu z partnerem, który jednak zaspokaja swoją seksualność kontaktami internetowymi. Wówczas pojawiają się dyskomfortowe odczucia – odrzucony partner czuje się odrzucony, gorszy od „wirtualnych” partnerów. Uzależniony używał wielu wymówek, by uniknąć seksu z partnerką, odwołując się do zmęczenia, złego nastroju lub przepracowania. Podczas zachowań seksualnych z realnym partnerem uzależniony zdawał się być emocjonalnie nieobecny, skoncentrowany wyłącznie na własnych potrzebach. 16 procent badanych przyznało, że po odkryciu uzależnienia od cyberseksu u swych partnerów, sami odczuwali niechęć do seksu, niekiedy całkowicie wycofali się z uprawiania seksu lub decydowali na niego wyłącznie z obawy, że to mogłoby wpłynąć na angażowanie się uzależnionego w cyberseks. Wielu badanych, bo 30 procent, uznało uprawianie wirtualnego seksu z inną osobą za działanie równoznaczne z realną zdradą. Było to traktowane jako prowadzenie przez niego drugiego, alternatywnego związku. Podawali przy tym różne powody takiego podejścia: interaktywny seks z drugą osobą jest zdradą, bez względu na to, czy osoby są rzeczywiście fizycznie blisko; efektem cyberseksu było mnóstwo kłamstw, ukrywania i zatajania aktywności internetowej, co jest bolesnym elementem zdrady; cyberseks zabiera związkowi życie seksualne; realna osoba nie może konkurować z fantazją, uzależniony traci zainteresowanie partnerką, bo znalazł swój idealny związek; cyberseks zabiera także partnerowi czas i emocje, a skutkiem jest coraz dalsze zdystansowanie się od małżeństwa³⁹.

Po odkryciu faktu uzależnienia danej osoby od aktywności seksualnej w Internecie partnerka wchodzi w stan coraz głębszego współuzależnienia. Do charakterystycznych cech tego stanu należą: 1. trwanie w zмовie z partnerem – budowanie z partnerem wspólnego frontu, fasady prezentowanej światu zewnętrznemu; dotrzymywanie tajemnic, chroniącej uzależnienie partnera; podejmowanie kłamstw kryjących problem; zwiększenie aktywności seksualnej celem zadowolenia wymogów partnera; wmawianie sobie, że cyberseks nie

³⁸ Zob. H. Noga, *Relacje rodzinne graczy komputerowych*, „Wychowawca”, 2011, nr 2, s. 16–19.

³⁹ Zob. V. Ozminkowski, *Bunt zamkniętego pokoju*, „Newsweek Polska” 2011, nr 11, s. 23–25.

jest problemem, skoro jest czysto wirtualnym kontaktem; 2. obsesje – całkowita koncentracja na partnerze, której celem jest unikanie własnych uczuć; myślenie wyłącznie o zachowaniu partnera i jego motywach; sprawdzanie poczty, portfela, teczki, historii stron internetowych; gotowość do puszczenia wielu spraw w niepamięć; przesiadywanie przed komputerem połączone z przeglądaniem stron, które interesują partnera; 3. zaprzeczanie – odrzucanie własnych przeżyć; nadmierne oddanie się pracy zawodowej; wiara w powodzenie planów zmiany zachowań partnera; zaprzeczenie istnienia problemu; 4. rozchwianie emocjonalne – utrata kontroli nad emocjami; huśtawka emocjonalna; doświadczenie nieokreślonego wstydu i lęku; wieczny kryzys, stały problem; 5. manipulacja – odgrywanie roli męczennika, bohatera lub ofiary; wykorzystywanie seksu do łagodzenia sporów; nieudane starania kontroli zachowań partnera; groźenie odejściem do uzależnionej osoby; przejmowanie nadzoru nad komputerem; instalowanie automatycznego oprogramowania szpiegującego; 6. nadmierne poczucie odpowiedzialności – obwinianie siebie; przekonanie, że zmiana siebie zmieniałaby zachowania partnera; przejmowanie odpowiedzialności za uzależnienie partnera; tworzenie sytuacji, w których współuzależniony staje się niezbędny dla uzależnionego; 7. zagrożenie dla własnej tożsamości bądź jej utrata – rezygnacja z własnych celów życiowych i rozwijania swych zainteresowań; działania wbrew własnym zasadom moralnym i przekonaniom; zmiana sposobu ubierania się i wyglądu w celu uzyskania zadowolenia partnera; przyjmowanie norm erotycznych partnera jako własnych; 8. wina i kara – odczuwanie poczucia wyższości i skłonności do karania; destrukcyjne podejście do innych; myśli i uczucia, w którym pojawia się morderstwo jako jedyne rozwiązanie; nawiązywanie romansów w Internecie lub w świecie realnym celem ukarania partnera lub sprawdzenia swej atrakcyjności; nieutrzymywanie z partnerem kontaktów seksualnych; 9. wrażliwość seksualna - tłumienie własnych potrzeb i pragnień seksualnych; brak poczucia bliskości w czasie stosunku; poszukiwanie wymówek dla braku zainteresowania seksem; chowanie się przed partnerem, np. w czasie przebierania⁴⁰.

⁴⁰ Zob. A. Robinson, *Odmienne stany skupienia* (za: „The Guardian”, 14 X 2012), „Forum” 2012, nr 43–44, s. 46; P. Stasiak, *Jak wychowywać dzieci (w sieci)*, „Polityka” 2012, nr 22, s. 90–92.

Podsumowanie

Niewłaściwa relacja ojciec – dzieci, czy ojciec – jego żona, zniekształcony przez nadmierną obecność Internetu w życiu „głowy rodziny”, prowadzi w przyszłości do dewiacji. Rodzina to dynamiczny układ osób, w którym nieprawidłowość jednej części sprawia, że inne ulegają zniekształceniu i deformacji. Jak poruszenie jednego ramienia w trójkącie – wprowadza nieład w całej figurze. Np. zasadniczym czynnikiem psychicznym prowadzącym do rozwoju homoseksualizmu jest niewłaściwa relacja ojciec – syn. Ojcowie homoseksualistów są zwykle nieobecni w rodzinie – nie tylko fizycznie, np. z powodu śmierci lub rozwodu, lecz często emocjonalnie, mimo swej fizycznej obecności. 84 procent homoseksualistów i jedynie 18 procent heteroseksualistów stwierdziło w badaniach, że ich ojcowie byli obojętni i nie interesowali się nimi w okresie dzieciństwa. Obojętność ta była rysem dominującym tych relacji, a nie sporadycznym brakiem uwagi⁴¹. Przyczyna nieobecności ojca nie odgrywa istotnej roli dla deformowania kształtu rodziny. Internetowe źródło owej emocjonalnej nieobecności ojca, uzależnionego od kontaktów komputerowych, nie zmienia istotnie natężenia destrukcyjnego wpływu tego zjawiska.

O obcości etycznej maszyn i związanej z nimi alienacji decyzyjnej mówił już Lem, gdy pisał: „Alienacja decyzyjna powstaje, kiedy człowiek tworzy układy pseudopersonalistyczne (roboty, androidy, automaty posiadającego jakiś odpowiednik psychicznego życia wewnętrznego, o stopniu podobieństwa do wzorów ludzkich narzucającym się nuieodparcie) albo kiedy przekazuje funkcje podejmowania decyzji urządzeniom wprawdzie niepersonalistycznym, lecz takim, które zastępują go również tam, gdzie zapadają decyzje etycznie uwikłane (...). Idea jej polega na sporządzaniu komputera o decyzyjnej charakterystyce, stanowiącej kopię preferencji, jakie są właściwe pewnemu człowiekowi, np. menadżerowi. (...) Pytanie brzmi, czy żywy oryginał odpowiada czy też nie odpowiada moralnie za decyzje swego symulatora, o ile są one etycznie uwikłane. Problem ten, przerzucony na najwyższy z możliwych poziomów, jest pytaniem o to, czy ludzie są w dobrym prawie przekazać lwią część decyzyjnych problemów – urządzeniom nieludzkim, tj. czy można zaakceptować jakąkolwiek formę komputokracji”⁴².

⁴¹ Zob. K. Boczkowski, *Homoseksualizm*, Wydawnictwo Inter Esse, Kraków 2003, s. 69–70, 79–82.

⁴² Za: J. Bańka, *Przeciw szokowi przyszłości*, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 1977, s. 240.

Spotkanie się dwóch rzeczywistości: osób i rzeczy, ze sobą, co ma miejsce w konfrontacji techniki i miłości, w konsekwencji należy do istotnych problemów współczesności. Wygrania techniki doprowadzić mogą do podporządkowania człowieka wymogom materii i techniki, uczynić osobę ich niewolnikiem. Szczęście człowieka może bowiem być rozumiane jako wytwór sprzężenia życia z techniką, co niesie degradację człowieka do wymiarów dostępnych materii. Zachowanie prymatu osoby ludzkiej daje nadzieję na rozumne wykorzystanie wszelkich nowości technicznych i technologicznych dla dobra całego świata⁴³.

Abstract: The technique is based on different principles than the Nature is. It may complement or assist the Nature but it cannot replace it without reducing the richness of the phenomenon of life. Similar restrictions apply to the contact with people. Psychologists claim that the number of people with whom a person is able to establish a real relationship, is limited to 150 persons. Excess of contacts leads to superficiality and temporariness. The discovery that life partner or family members are involved in compulsive or inappropriate online erotic behavior causes a shock. Partners are then in a very difficult position, they don't know how to behave, what method of operation to adopt. The most common reactions include: attempt to take responsibility of the loved ones, attempts "to deserve the love", pushing their own needs on the back burner of their interests, strong emotional attachment to a partner with exclusion of admitting the existence of the disease, loss of self-identity and lack of perception of own feelings and needs. All of these indicate the existence of so-called codependency to your partner. In fact the addiction affects not just one person, but the functioning of the entire family.

Keywords: screen-addiction, father, family, communication in the family, cybersex

Literatura przedmiotu

- Albecki T., *Online jako nowy ojciec i wychowawca*, „Pedagogia Ojcostwa” 2011, nr 2.
Arthur Ch., *Kres intymności* (za: „The Guardian”, 28 II 2012”), „Forum”, 2012, nr 10.
Bańka J., *Przeciw szokowi przyszłości*, Wydawnictwo Śląsk, Katowice 1977.
Bendyk E., *Zamurowani*, „Polityka”, 2009, nr 37.
Bendyk E., *Co czyha w sieci*, „Polityka” 2010, nr 6 (2742).

⁴³ Zob. A. Scola, *Pytanie o człowieczeństwo w obliczu nauki i techniki*, „Społeczeństwo”, 2007, nr 4–5, s. 549–559; P. Kucharczyk, *TV do pudła*, „Gość Niedzielny”, 2011, nr 42, s. 42–43.

- Bendyk E., *Romeo i Julia w na randce internetowej*, „Polityka”, 2012, nr 6.
- Boczkowski K., *Homoseksualizm*, Wydawnictwo Inter Esse, Kraków 2003.
- Bunda M., *Seks, przemoc i małolaty*, „Polityka”, 2011, nr 37.
- Cooper A. D., Delmonico L., Burg R., *Cybersex Users, Abusers, and Comulsives: New Findings and Implications*, „Sexual Addiction and Compulsivity”, 2000, nr 1.
- Cudak E., *Relacje wirtualne relacjami międzyludzkimi...?*, [w:] *(Bez)radność wychowania...?*, red. Z. Marek, M. Madej-Babula, Biblioteka Horyzontów Wychowania, Kraków 2007.
- Dubos R., *Tyle człowieka, co zwierzęcia*, Państwowy Zakład Wydawnictw Lekarskich, Warszawa 1973.
- Duminuco V., *Niektóre wyzwania dla wychowania chrześcijańskiego na progu nadchodzącego tysiąclecia*, „Kultura i media”, t. 1: *Kontrast*, Wydawnictwo Fundacji ATK, Warszawa 1995.
- Flankowska J., *Trzy spotkania w realu*, „Newsweek Polska” 2003, nr 48.
- Fromm E., *Anatomia ludzkiej destrukcji*, Biblioteka Nowej Myśli, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1999.
- Gawędziarz W., *Seks w cyberprzestrzeni*, „Wprost”, 17 I 1999.
- Gołębiowska I., *Cyberprzemoc*, „Wychowawca” 2010, nr 7 – 8.
- Goodman A., *Addiction defined: Diagnostic criteria for addictive disorder*, „American Journal of Preventive Psychiatry and Neurology” 2001, nr 4.
- Griffiths M., *Sex on the Internet: Observations and implications for Internet sex addiction*, „The Journal of Sex Research” 2001, nr 38 (4).
- Harris R. J. A., *Cognitive Psychology of Mass Communication*, brak wyd. London 1992.
- Hausman M., *Elektroniczny obywatel*, „Wprost” 1999, nr 1.
- Heuer S., *Ile bitów, tyle kłamstw* (za: „Courrier International”, 3 III 2011), „Forum” 2011, nr 13.
- Howiecki M., *Jesteśmy snem komputera*, „Spotkania” 1992/1993, nr 52 – 53.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica”, 2002, nr 3.
- Jefferies S., *Miłość w czasach cyberzarazy* (za: „The Guardian”, 7 II 2012), „Forum” 2012, nr 7.
- Jonscher Ch., *Życie okablowane. Kim jesteśmy w epoce przekazu cyfrowego?*, Wydawnictwo MUZA, Warszawa 2001.
- Kaeser E., *Co klik, to myk* (za: „Neue Zürcher Zeitung”, 27 VIII 2012), „Forum” 2012, nr 40.
- Kaniewska A., *Japoński odlot*, „Fokus Extr” 2011, nr 5.
- Kucharczyk P., *TV do pudła*, „Gość Niedzielny”, 2011, nr 42.
- Lahaye T., *Wychowanie seksualne w rodzinie*, Wydawnictwo Pojednanie, Lublin 1994
- Lubelska K., *Kolekcjonerzy dusz*, „Polityka”, 2009, nr 37.
- Maciejewska M., *10 mitów o grach komputerowych*, „Wprost” 2009, nr 36
- Manago, A.M. T. Taylor, P. Greenfield, *Me and my 400 Friends: The Anatomy of College Students' Facebook Networks. Their Communication Patterns and Well-Being*, „Developmental” Psychology, 2012, nr 48.

- Meckel M., *Homo googlens* (za: „Die Zeit”, 28 VI 2012), „Forum” 2012, nr 31.
- Melosik Z., *Kultura instant: paradoksy pop-tożsamości*, [w:] *Edukacja w czasach popkultury*, red. W. J. Burszta, A. de Tchorzewski, Wydawnictwo Bydgoskiej Akademii im. Kazimierza Wielkiego, Bydgoszcz 2002.
- Merkel M., *Mailuję, więc jestem* (za: „Die Zeitung”, 2008), „Forum” 2008, nr 25.
- Mieciak I.T., *Cyberek z myszką*, „Newsweek Polska” 2008, nr 47.
- Negroponte N., *Cyfrowe życie. Jak się odnaleźć w świecie komputerów*, Wydawnictwo Książka i Wiedza, Warszawa 1997.
- Neudecker S., *Pokolenie cyberporno* (za: „Die Zeit”, 2009), „Forum”, 2009, nr 26.
- Nielsen/Net Ratings, *Dane statystyczne agencji z sierpnia 2006*, www.nielsen-netratings.com [dostęp: 28.03.2014].
- Ziemacki J., *Nie rozłączaj się, kotku*, „Przekrój” 2013, nr 9.
- Noga H., *Relacje rodzinne graczy komputerowych*, „Wychowawca” 2011, nr 2.
- Ozminkowski V., *Bunt zamkniętego pokoju*, „Newsweek Polska” 2011, nr 11.
- Pęczak M., *Przyjemności zastępcze*, „Polityka” 2005, nr 26.
- Pozdań M., *Cyberseks – cyberprzyjemność? Internetowa Aktywność Seksualna. Nowe możliwości i zagrożenia*, [w:] *Tabu seksuologii*, red. A. Jodko, Wydawnictwo SWPS Academica, Warszawa 2008.
- Robinson A., *Odmienne stany skupienia* (za: „The Guardian”, 14 X 2012), „Forum”, 2012, nr 43.
- Romanowska K., *Miłość i rozstanie w czasach Facebooka*, „Do Rzeczy” 2013, nr 20.
- Rożek T., *Komputer, który żyje*, „Gość Niedzielny” 2012, nr 25.
- Rucki M., *Masowa demoralizacja młodzieży*, „Miłujcie się!” 2013, nr 3.
- Schirmacher F., *Stan odmóżdżenia* (za: „Der Spiegel”, 16 XI 2009), „Forum” 2010, nr 7.
- Scola A., *Pytanie o człowieczeństwo w obliczu nauki i techniki*, „Społeczeństwo” 2007, nr 4 – 5.
- Seks w wirtualu, kasa w realu*, „Forum”, 2014, nr 3.
- Stasiak P., *Jak wychowywać dzieci (w sieci)*, „Polityka” 2012, nr 22.
- Steingart G., *Już nic nie będzie normalne* (za: „Der Spiegel”, 2011), „Forum” 2011, nr 15.
- Szlendak T., *Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej*, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej, Wrocław 2004.
- Wójcik A., Zdziarski M., *Teleopieka i seniorfony*, „Uważam Rze” 2013, nr 7.
- Zimie K., *Młody konsument*, „W Sieci” 2013, nr 8.