

Maria JANUKOWICZ

Akademia im. Jana Długosza w Częstochowie

Kontakt: mariajanuk2@gmail.com

Jak cytować [how to cite]: Janukowicz, M. (2016). Dryfujemy w stronę nie zrównoważonego rozwoju. *Podstawy Edukacji. Zrównoważony rozwój*, 9, 97–111.

Dryfujemy w stronę nie zrównoważonego rozwoju

Streszczenie

Od dawna teorię zrównoważonego rozwoju uważa się za pryncypialną dla istnienia świata. Zwykle postrzegana jest ona w perspektywie społeczno-kulturalnej, środowiskowej i ekonomicznej. Na tym tle mówi się też o potrzebie integralnego rozwoju osobowości człowieka. Niestety, staje się on coraz bardziej niemożliwy, na co wskazuje autorka tekstu. Nietrudno zauważyć, że jesteśmy świadkami wirtualnego szaleństwa, które odziera istotę ludzką z jej człowieczeństwa. Pędzimy w kierunku nowych technologii, nabieramy coraz większych umiejętności zdobywania informacji, korzystania z nowinek technologicznych, nie dostrzegając obok siebie drugiego człowieka. Zawężeniu ulegają kontakty interpersonalne, które w największym stopniu kształtują naszą duchowość. Dokonujemy coraz śmielej podboju świata wirtualnego, izolując się od realnie otaczającej nas rzeczywistości, a to nie sprzyja znów zrównoważonemu rozwojowi człowieka.

Słowa kluczowe: cyberkultura, techno, człowieczeństwo, cyberczłowiek.

Wprowadzenie

W powszechnie znanej historii myśli filozoficznej często natrafiamy na pytanie o naturę człowieka. Śmiało formułowane przez myślicieli zafascynowanego człowiekiem pytania typu: kim jest człowiek, jaka jest jego natura, co decyduje o jego wielkości, wciąż prowokowały do poszukiwania odpowiedzi. Powstawały w ten sposób opasłe rozprawy, eseje, szkice, dysertacje, ale w gruncie rzeczy nie uzyskano jednomyślności w poglądach na naturę człowieka. Erazm z Rotterdamu przypisywał mu naturę zwierzęcości, zważywszy na obecność ciała, które jest bezrozumnym pierwiastkiem zwierzęcym (Erazm z Rotterdamu, 1965, s. 50–52). F. Nietzsche traktował go jako „linę rozpiętą pomiędzy zwierzęciem i nadczłowiekiem – linę ponad przepaścią” (Suchodolski, Wojnar, 1988,

s. 316). Subtelni myśliciele, jak M. Montaigne i F. Nietzsche, nie ukrywali też, że człowiek jest drapieżnikiem. Oznacza to maksimum wolności dla innych i dla siebie, maksimum odpowiedzialności za siebie, samotności, skrajną konieczność utrzymania się przy życiu przez walkę, zwyciężanie, niszczenie (Suchodolski, Wojnar, 1988). C.K. Norwid pisze o człowieku, że jest on najniewdzięczniejszym tworem na świecie (za: Glenskowie, 1986, s. 247). Z natury swej jest więc człowiekiem i nieczłowiekiem (*homo non homo*). Jest, jak powiada F. Dostojewski, katem demokratycznie podzielonym, konstruktorem dobra i zła w jednej osobie (za: Krejči, 1994, s. 35). Nie tylko potrafi zadawać ból aż po uśmiercenie, ale też bronić, pomagać. Nie tylko potrafi być autodestrukcyjny, ale też autokreatywny. Może nawet wcielić się w anioła. Nie można więc patrzeć na działania człowieka tylko jako na konstruktora zła. Znajdują się w nim bowiem ogromne pokłady dobra. Zauważał to G. Pico Della Mirandola, pisząc, że „człowiek jest wielkim cudem, istotą najbardziej godną czci” (za: Suchodolski, Wojnar, 1988, s. 118), ale też Protagoras, twierdząc, że „człowiek jest miarą wszystkich rzeczy” (Suchodolski, Wojnar, 1988, s. 30), i wreszcie A. Pare, mówiąc o nim, że jest „pewną jakby sztuczną odbitką i wzorem boskiego majestatu” (za: Suchodolski, Wojnar, 1988, s. 134). To paradoksalna istota, wewnętrznie rozdarta między wiedzą a niewiedzą, pewnością a niepewnością, dobrem a złem. Z natury jednak niesłychanie słaba, krucha, potrzebująca pomocy, narażona na wszelkie zniewagi losu, ale wciąż zachwycająca, tajemnicza i niezmiennie przeobrażająca się w swoim jestestwie. Choć w swej naturze człowiek pozostał taki sam, to jego fizyczność, wymiar intelektualny i duchowy stały się odmienne. W porównaniu z poprzednią epoką człowiek wydaje się istotą jakościowo inną, zorientowaną na specyficzny świat wartości, lansującą swoisty styl życia i edukowaną na przekór zasadom harmonijnego rozwoju.

Efekt rozstrojenia mózgu

W kulturze kofiguracywnej dominującym wzorem dla członków społeczeństwa jest zachowanie rówieśników (Mead, 2000, s. 59). Pokolenie rodziców i dziadków przejmuje rolę osób towarzyszących w rozwoju, lecz nieodgrywających znaczącej roli w ich wychowaniu. Młodzi opierają się na takich doświadczeniach, które nie mają odpowiednika w zachowaniach rodziców i dziadków. Pokolenie przodków nie dostarcza im wzoru zachowania odpowiedniego dla ich wieku. Tworzą własny styl zachowania, oparty na osobistym doświadczeniu, który najczęściej pozostaje w konfrontacji z dotychczasową tradycją. Łatwiej jest im utożsamić się z wzorami podsuwanymi przez rówieśników aniżeli przez starsze pokolenie. Dziś, zdaniem M. Mead, „dzieci żyją w świecie, o którym starsi nie mają pojęcia i tylko niewielu dorosłych mogło przypuszczać, że sytuacja taka mogła się zdarzyć” (Mead, 2000, s. 95). To jest świat szalony, pełen atomizacji, automatyzacji, ekspansji elektronicznych maszyn. Do tego dochodzi

jeszcze natłok informacji, nieustające newsy, sensacje, tempo wydarzeń. Wszystko to jest poważnym zagrożeniem dla rozwoju intelektualnego człowieka. Rodzący się na naszych oczach cyberczłowiek „tworzy taki rodzaj kultury, która czyni istotę ludzką automatycznym, bezmyślnym jej odbiorcą, ze wszechmiar zniewolonym” (Romanowska-Łakomy, 2009, s. 219). Intensywny kontakt z wirtualnym światem sprawia, że ludzkie mózgi ulegają korozji. Z teorii atrofii mózgu wynika, że „liczba fal beta odpowiedzialnych za uwagę maleje wprost proporcjonalnie do ilości spędzanych godzin przy komputerze” (Mieleszczenko, 2012, s. 213). Niewielką liczbę fal beta zauważa się głównie u pasjonatów gier komputerowych. „U tych, którzy systematycznie grają, zanotowano szcztątkową liczbę tych fal, przy jednoczesnym wzroście fal alfa, co wskazuje na stan ciężkiej demencji” (za: Mieleszczenko, 2012, s. 213). Cyfrowe media sprzyjają też odciążaniu pamięci i ograniczaniu samodzielnego myślenia. Dość lekkomyślnie nadużywamy komputerowej funkcji „zapisz”. Nie musimy kodować w pamięci szeregu faktów, zdarzeń, wystarczy, że naciśniemy ten klawisz i ponownie wszystko odnajdujemy w sieci. Ta czynność jest prosta dla człowieka, ale dla mózgu jest destrukcyjna. „Z czasem pozbawiamy się w ten sposób fachowej wiedzy tak bardzo potrzebnej dla rozsądnego obchodzenia się z internetem. To z kolei odbiera nam możliwość samodzielnego myślenia (w sieci i nie tylko) oraz korzystania z własnej pamięci [...]. Przyjmując taką postawę wobec internetu i przyzwyczajając się do takiego korzystania z sieci, pozbywamy się ostatecznie kontroli nad własnym myśleniem” (Spitzer, 2016, s. 95–96). Dzisiejsza technologia oferuje nośniki pamięci o niewyobrażalnych pojemnościach. Na popularnej małej płytce CD możemy zapisać wszystko, co stworzymy każdego dnia. Maszyny potrafią zanalizować ogromne strumienie informacji i wyłowić z nich elementy interesujące lub ważne dla człowieka. Ale zastępująca pamiętanie tekstów i namysł nad nimi erudycja jest tylko pozorem mądrości. Don Tapscott, opisując zachowania młodego cyfrowego pokolenia zanurzonego w cyberprzestrzeni, twierdzi, że dziś młodzi ludzie „są mniej inteligentni niż my w ich wieku” (Tapscott, 2010, s. 39). Jeszcze mocniejsze stwierdzenie znajdujemy u M. Bauerleina, który konstatuje: „Nastolatkom XXI wieku, podłączonym do sieci i wykonującym wiele zadań równocześnie, autonomicznemu, a równocześnie dążącemu do partnerstwa, nie udało się wykonać ogromnego kroku naprzód w dziedzinie ludzkiej inteligencji, globalnego myślenia i obywatelstwa sieci. Młodzi użytkownicy nauczyli się tysiąca nowych rzeczy, co do tego nie ma wątpliwości. Pobierają i wysyłają pliki, surfują i rozmawiają na czatach, postują i projektują, ale nie potrafią analizować skomplikowanych tekstów, zapamiętywać faktów, zrozumieć decyzji dotyczących polityki zagranicznej, wyciągać wniosków z historii, pisać bez błędów ortograficznych” (za: Tapscott, 2010, s. 44–45). Kłopotliwe są dla nich pytania syntetyczne, analityczne, bo wymagają głębokiego namysłu, refleksji. Młode pokolenie mało czyta, cierpi na zespół de-

ficytu uwagi, nie potrafi się na niczym skoncentrować. „Człowiek poznający świat za pomocą myszy komputerowej zastanawia się nad nim mniej dogłębnie niż wtedy, gdy pojmuje [...] wszystkimi zmysłami otaczającą go rzeczywistość. Kto na temat wyuczonego tekstu podyskutuje z dwiema realnymi osobami, zapamięta go lepiej, niż gdyby czatował z nimi za pośrednictwem monitora i klawiatury” (Spitzer, 2016, s. 68–69). Słabnące procesy zapamiętywania, uwagi i myślenia spowodowane są tym, że komputery wyręczają nas w pracy umysłowej.

Mózg domaga się zrównoważenia wszystkich jego czynności i funkcji. Ale intensywna konsumpcja mediów rozpoczynająca się od wczesnych lat dzieciństwa uniemożliwia tę równowagę. Potwierdzają to badania J. Izdebskiej, które wskazują, że „kontakt z mediami rozpoczyna się od najwcześniejszych lat i przybiera charakter codzienny, permanentny, wielogodzinny” (Izdebska, 2000, s. 35). Większość pierwszych doświadczeń dzieci ma charakter wizualno-medialny. Ich rozwój zaczyna się od obcowania w kulturze obrazu. Zdaniem T. Gobana-Klasa, „młode pokolenie to pokolenie, któremu puls bije szybko. Bombardowani obrazami mają stałą, niesłabnącą potrzebę odbierania nowych wrażeń” (Goban-Klas, 2002, s. 46). Kontakt z człowiekiem coraz częściej wypierany jest przez kontakt z obrazem. Kulturę słowa zastępuje kultura obrazu. Jest on wszechobecny, dominuje zarówno w domu rodzinnym, jak i w środowisku szkolnym i pozaszkolnym. Wszędzie wykorzystuje się technologiczny kanał transmisji, skłaniając ludzi do koncentracji uwagi na obrazie, a nie na tekście. W przestrzeni społecznej obraz zyskuje znaczące miejsce. Mamy właściwie do czynienia ze światem, „który odbieramy jako ekran, na którym obserwujemy przebieg następujących po sobie obrazów” (Hudzik, 2005, s. 43). Mają one atrakcyjną formę, przyciągają kolorystyką, prostotą, symboliką. Są łatwe w odbiorze, nie wymagają większego wysiłku intelektualnego. Ale ta „percepcja obrazu staje się substytutem myśli” (Krzysztofek, 2006, s. 46). Obrazy rozleniwiają mózg. Konsumujemy je bez konieczności aktywizowania pracy mózgu. „Patrzenie – nieodłączny atrybut nowych mediów – jest bezrefleksyjne, przyzwyczajają do kierowania się głównie odczuciami i odruchami, nie do refleksji” (Krzysztofek, Szczepański, 2005, s. 184). Obrazy są groźne zwłaszcza gdy występują w nadmiarze, bo to „zubaża nasze rozumowanie” (Sartori, 2005, s. 26). Jak to się ma do tych obrazów, które postrzegamy w realnym świecie? Ich percepcja z pewnością jest inna. W opinii B. Kosmalskiej, „ruchome obrazy naśladują rzeczywistość, wcale nią nie będąc, jednakże znaczna liczba bodźców wzrokowych docierających do nas z ekranu, wywiera dużo większy wpływ na odbiorcę niż percepcja obrazów w rzeczywistości” (Kosmalska, 2006, s. 278). Być może dlatego młode pokolenie ma trudności ze zrozumieniem informacji przekazywanych słownie, z wyrażaniem swoich myśli, używaniem języka dialogu. Duża koncentracja obrazów nie tylko upośledza umiejętności językowe, ale osłabia też zmysł wzroku. Badania naukowe C. Lippmana pokazały, iż „praca przy monitorze komputerowym powoduje powstawanie przemijającej krótko-

wzroczności oraz dolegliwości odczuwane subiektywnie jako zaburzenia wzroku, czyli rozmywanie się obrazu i widzenie podwójne, [...] pieczenie, kłucie, ucisk czy ból. Ponadto można zauważyć takie dolegliwości, jak bóle głowy” (za: Mieleśczenko, 2012, s. 212–213). Symptomy te pojawiają się dość wcześnie. Wynika to z faktu, że edukacja dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym jest już prowadzona za pośrednictwem komputerów.

Mózg domaga się zrównoważenia wszystkich jego czynności i funkcji. Tymczasem od dzieciństwa równowaga ta jest zaburzona poprzez intensywną konsumpcję mediów. Zdaniem M. Spitzera, w szkole podstawowej komputery nie są jeszcze potrzebne, a ich stosowanie przynieść może więcej szkód niż pożytku, „w tym okresie szkolnym należy opanować podstawowe umiejętności, takie jak pisanie, czytanie, liczenie, znajomość otoczenia [...]. Uczone czy ćwiczone powinny być jeszcze ważniejsze zdolności: słuchania i przyzwolenia na to, by ktoś się wypowiedział, koncentracji na jednej rzeczy, dyscypliny [...] i współpracy” (Żylińska, 2013, s. 214–215). Warto więc powstrzymać się od pomysłu wyposażenia pierwszoklasistów w laptopy czy tablety. Klikanie w klawisze klawiatury nie aktywizuje dzieci tak jak pisanie ręką. Prezent w postaci konsoli do gier komputerowych „prowadzi do obniżenia szkolnych osiągnięć, szczególnie w odniesieniu do sprawności czytania i pisania” (za: Żylińska, 2013, s. 215). Uczniowie korzystający z komputerów uczą się gorzej, czego dowodzi eksperyment, który prowadzili Joshua Angrist i Victor Lavy. Ich zdaniem, „po wprowadzeniu komputerów w izraelskich szkołach wśród uczniów czwartych klas nastąpiło pogorszenie wyników z matematyki, a wśród uczniów klas wyższych także z innych przedmiotów” (za: Spitzer, 2016, s. 76). Ograniczeniu ulegają też doświadczenia sensoryczne, albowiem dominuje pisemna forma przekazu. Zanurzanie dzieci w wirtualną rzeczywistość od najwcześniejszych lat ich życia sprawia, że dokonuje się przemiana komórek mózgowych. Oprzyrządowane cyfrowo mózgi nie mogą rozwinąć swojego twórczego potencjału. Wcześniej rozpoczęta, a potem zintensyfikowana praca z komputerem, smartfonem, korzystanie z wyszukiwarek internetowych – nie są przyjazne dla rozwoju mózgu. Torują drogę w kierunku analfabetyzmu i społecznej izolacji. J. Miąso uważa, że „większość młodzieży to medialni analfabeci [...]. Obserwuje się przede wszystkim u dzieci i młodzieży przerażający spadek sprawności werbalnej i umiejętności czytania” (J. Miąso, 2012, s. 49). Czas wolny jest czasem obcowania z komputerem, a nie z książką. Znacznemu ograniczeniu ulega nie tylko czas przeznaczony na czytanie książek, ale też na odrabianie pracy domowej. Maleje kultura czytelnicza. Obszerne badania H. van der Lahr dowodzą, iż „w ostatnich latach wartość lektury książki spadła bardzo wyraźnie [...]. Amerykańscy naukowcy Jerome i Dorothy Singer [...] stwierdzają, że dzieci, którym dużo opowiadano i które wcześniej nauczyły się czytać, rozwijają nie tylko język, lecz także bardziej precyzyjne wyobrażenia o świecie, a aktywni czytelnicy

to ludzie aktywnie myślący” (za: Miąso, 2012, s. 48–49). Im mniej czytania, tym mniej myślenia. Kierunek ten jest coraz bardziej widoczny w rozwoju młodego pokolenia. Coraz silniej zaznaczają się typy umysłów, o jakich pisał W. James. „Są nimi «pobieżny empiryk» i «subtelny teoretyk». Są bliscy intelektu komputerowego – pierwszy przypomina perceptron (elektroniczne urządzenie rozpoznające), drugi maszynę Turinga, ponieważ operuje tylko symbolami” (Nosal, 1997, s. 14). Współczesna technika komputerowa sprzyja kształtowaniu umiejętności selekcjonowania informacji, a przecież znacznie ważniejszym jest to, co wiemy, ile wiemy i w jaki sposób dowiedzieliśmy się o czymś. Abyśmy mogli świadomie obserwować i przeżywać to, co dzieje się wokół nas, mózg musi nie tylko wyszukiwać informacje, ale także przetwarzać je w tym samym rytmie. Korzyści dla potencjalnego rozwoju mózgu nie przynoszą też gadżety, które wypełniają każdą wolną chwilę. Bombardują taką liczbą bodźców, że przesuwa się próg naszej wrażliwości. Potrzebujemy coraz silniejszej stymulacji. Dlatego szybciej popadamy w znudzenie i jest ono dla nas bardziej dotkliwe niż kiedyś. Ataki znudzenia są jednak tak krótkie, że trudno pobudzić kreatywność czy refleksję. Młodych ludzi „nic nie szokuje, są zmęczeni stale napływającym strumieniem informacji, lecz nie potrafią bez niego żyć [...]. Nic nie robi na nich większego wrażenia” (Goban-Klas, 2002, s. 46). Może się więc okazać, że w perspektywie czasu jedynym sposobem na twórcze myślenie będzie uwolnienie się od odtwarzaczy mp3 i telefonów komórkowych podłączonych do internetu.

Efekt spłaszczonej komunikacji interpersonalnej

Atrybutem człowieka zakotwiczonego w społeczeństwie informacyjnym jest umiejętność pozyskiwania, gromadzenia i wykorzystywania informacji. Poszukiwanie ich staje się powszechną czynnością codziennego życia. Dziś już trudno sobie wyobrazić dzień bez newsów internetowych, a klikanie w klawiaturę jest tak powszechne jak zaparzanie herbaty. Nawet wyjazd na wakacje, na świąteczny odpoczynek jest niemożliwy bez laptopa. Sanatoria, hotele, ośrodki wczasowe wyposażone są w łącza internetowe i stanowiska do pracy z komputerem, tak aby każdy czuł się jak u siebie w domu. Cywilizowany świat naszpikowany jest nimi w możliwie jak największym zasięgu. W zasadzie można mówić o infokomputeryzacji lokalnej, regionalnej i globalnej (Murach, 2009, s. 261). Bez względu na jej poziom zmienia to w znacznym stopniu stosunki interpersonalne. Łatwy dostęp do stanowisk komputerowych sprawia, że rodzi się większe zainteresowanie informacją aniżeli drugim człowiekiem. Żyjemy w epoce, w której więcej czasu poświęcamy maszynom, gadżetom niż ludziom. Poświęcamy też więcej czasu dla siebie aniżeli dla innych. Pojawia się swoista dysharmonia pomiędzy komunikacją społeczną a komunikacją ze światem cybernetycznym. Cyberkultura staje się nieporównywalnie silniejsza i bardziej masowa niż oddzia-

ływanie kultury wysokiej, elitarnej. Konsumujemy banalność i miałość informacji, zamiast rozkoszować się głębią rozmowy z drugim człowiekiem. Jego funkcjonowanie, życie prywatne i zawodowe coraz bardziej uzależnione jest od ciągłego poszukiwania informacji. Powoduje to społeczną izolację, ucieczkę przed spotkaniem z innymi ludźmi. Dążymy do spędzania czasu w samotności. Bronimy się przed tym, aby ktoś przeszkodził w surfowaniu po sieci, wysyłaniu wiadomości esemesowych, przeglądaniu portali społecznościowych. Wyniki wnikliwych badań dowodzą, że „niestety więcej niż połowa ludności przekonana jest obecnie, że komputer, telefon, odbiornik telewizyjny razem wzięte powodują rosnącą samotność przy aparatach. W możliwościach, jakie niosą nowe multimedia, wielu widzi raczej uwięzienie w samotności niż postęp komunikacji” (Miąso, 2012, s. 48). Ludzie szukają miejsc wolnych od kontaktu z innymi osobami, choćby najbliższymi, za cenę przeżywania wspólnej samotności w wirtualnym świecie.

Uczestnictwo w cyberkulturze sprzyja pustce duchowej. Człowiek rozwija się w dialogu z drugim człowiekiem, ale niestety nie znajdujemy czasu na spotkanie z nim i na rozmowę. Nie potrafimy też prowadzić rozmów, bo są one tak urzeczowione jak kontakt z maszyną. „Nasza cywilizacja zaciążyła na kulturze do tego stopnia, że uczyniła człowieka duchowym ślepcem, istotą uwarunkowaną tylko zewnętrżnością, nieznającą nawet własnego wnętrza i tłumaczącą swoje zachowania z pozycji przedmiotowej, a nie podmiotowo-twórczej” (Romanowska-Łakomy, 2009, s. 219). Czy można więc mówić o harmonii osobowości, skoro duchowość ulega coraz większej degradacji? Obserwujemy obojętność wobec ludzi i problemów najbliższej społeczności. Bez relacji z nią, bez uczestnictwa w wartościach będziemy spełniać jedynie akty funkcjonalne w polu życia wyznaczonym przez skrajne możliwości. Im bardziej będziemy otwierać się na cybernetyczną komunikację, tym intensywniej będziemy zamykać się na drugiego człowieka. Wartość informacji stała się cenniejsza od wartości dobra, prawdy, piękna, które urzeczywistniane są tylko w relacji z innymi osobami. Uciekamy od realnego świata, bo wirtualny wydaje się ciekawszy, prostszy, niczego od nas nie wymaga. Z innymi trudniej nam być, bo pragną naszego zaangażowania intelektualnego i emocjonalnego. Oczekują wzajemnego przepływu słów, myśli i uczuć. Częstokroć jest to ograniczone subkulturą techno.

„[...] świat [...] «spłaszczył się i uzwyczajnił», utracił głębię i «trzeci» uzasadniający wymiar [...]” (Wileczek, 2010, s. 77). Zdaniem Z. Baumana, jawi się niczym „zbiór pozbawiony głębi czy sedna” (Bauman, 2009, s. 84). „Strategia wobec takiego stanu, przyjmowana przez młodych ludzi – dzisiejszych podmiotów czynności edukacyjnych, wiąże się z rezygnacją z całościowych, dalekosiężnych projektów (także edukacyjnych) na rzecz umiejętności «surfowania» po powierzchni problemów” (Wileczek, 2010, s. 77). Ginie głębia rozmów, tak w sensie merytorycznym, jak i językowym. Przenosimy z cyberprzestrzeni na grunt kontaktów międzyosobniczych potoczność językową, „niskie” rejestry ję-

zykowe, zapominając o języku literackim. Dialog międzyosobniczy stał się nudny, bo nie przeżywa się wielkiego odlotu, szamańskiego transu, jakiego dostarcza cywilizacja techno. Niektórzy twierdzą, że „techno to przeżycie duchowe, niekiedy nawet mistyczne. Bardziej wymagający i wyrafinowani entuzjaści sądzą wręcz, że może pełnić funkcję swoistego katharsis, zabiegu oczyszczającego, umożliwiającego pobudzenie naszego «ciała energetycznego», powodującego uwalnianie się napięć i «wyzwolenie», czemu towarzyszy rezygnacja z racjonalnego myślenia” (Zarębska-Piotrowska, 1998, s. 15). Chorzy na techno propagują nowy styl myślenia, jakim jest unikanie myślenia. Dlatego odpowiadają im nie realne wspólnoty społecznościowe, lecz społeczności internetowe, nazywane często cyberspołecznościami czy też społecznościami wirtualnymi. „Są to grupy osób mające te same zainteresowania, potrzeby i styl życia [...]. Tworzą swoje własne zasady, prawa, reguły, zwyczaje i tradycje, których stosowanie jest równie obowiązkowe, jak w każdej innej społeczności” (Murach, 2009, s. 263). W przeważającej mierze cyberspołecznościami zainteresowani są licealiści, na co wskazują badania M. Wasylewicz, z których wynika, że „wśród licealistów aż 87% z wszystkich badanych ma konto na przynajmniej jednym portalu społecznościowym [...]. Licealiści nie ograniczają się do posiadania swojego konta tylko i wyłącznie na jednym portalu. Czasem mają ich dwa, a nawet więcej. Fakt posiadania profilu/profilów na takich serwisach wiąże się bezpośrednio z ich «odwiedzaniem», śledzeniem i kontaktowaniem się ze znajomymi, wymianą zdjęć, komentowaniem i poszerzaniem grona swoich wirtualnych przyjaciół” (Wasylewicz, 2012, s. 130–131). Otrzymane wyniki badań mogą świadczyć o tym, że większość kontaktów młodzieży ze znajomymi czy też przyjaciółmi ma charakter pośredni, a nie bezpośredni. Do spotkania w realnej rzeczywistości trzeba się przygotować, czasami przemieścić w czasie i przestrzeni, a potem jeszcze wykazać się empatią i podtrzymać dialog. Relacja zapośredniczona przez media jest dużo łatwiejsza. Tu „obowiązuje zasada typowa dla restauracji typu fast food: wchodzę – wychodzę – nigdy mnie tu nie było. Nic, co medialne, nie jest nam obce” (McLuhan, 2004, s. 40). Obowiązuje tu powierzchowność, prosta wymiana myśli, bez głębi doznań pozytywnych. Taka forma komunikowania się z innymi staje się coraz bardziej powszechna. „Polską młodzież wyróżnia wysokie uczestnictwo w serwisach społecznościowych. Korzystanie z tego typu portalu deklaruje 43% młodych internautów. Większy poziom intensywności wykazują tylko nieliczne kraje europejskie” (Raport, 2011, s. 256). Zastnienie i utrzymanie swojej obecności na portalach społecznościowych odbywa się niejednokrotnie kosztem nauki, absorbując czasowo i uzależnia. „Przeciętny polski nastolatek jest prawie 20 godzin tygodniowo on-line” (Raport, 2011, s. 255). Sieć obdarza czymś, o co trudno w świecie analogowym, pozwala na dużo więcej, aniżeli pozwalają dorośli. Można zmanifestować rozmaite postawy i nie być za to ukaranym. „Sieć – daje wolność, można wyrażać swoje poglądy, przekonania, wartości. Nie udawać, żyć w zgodzie z sobą. Jest oazą wol-

ności” (Raport, 2011, s. 257). Ta konstatacja nasuwa pesymistyczne wnioski w kontekście życia w realnej rzeczywistości. Okazuje się, że ta zdecydowanie bardziej młodzież krępuje, ogranicza, nie wzbudza zaufania. Oni po prostu źle się czują wśród ludzi ich otaczających, może nie są rozumiani, inni nie mają dla nich czasu, są obojętni, zanadto krytyczni. A może powód jest zgoła inny. „Nowe media pozwalają na przeżywanie własnego Ja. Ekspozycja w sieci wywołuje reakcje innych, a te zmuszają do przyglądania się własnemu Ja. W ten sposób nowe technologie komunikowania stają się również «technikami siebie». Sieciowa towarzyskość, społecznościowe grona tworzą nową platformę do bycia zauważonym przez ludzi” (Raport, 2011, s. 257). Być może w realnej rzeczywistości nie doświadczają takiego zainteresowania ze strony dorosłych, a może sami są na tyle wycofani, że nie chcą być przez nich zauważeni. Zdaniem S. Turyle, „Członkom takich społeczności internetowych może wydawać się, że są one w stanie zaferować więcej niż doświadczenia świata realnego” (za: Wasylewicz, 2012, s. 125). To jednak pułapka. Najpełniejszym jest kontakt face to face, bo znajdujemy w nim wszelkie bodźce pozwalające na odnajdywanie siebie w swoim człowieczeństwie. Zaangażowanie się w sieć z powodu potrzeby silnego przeżywania własnego Ja jest zgoła narcystyczne. Ma to zły wpływ na stosunki z innymi ludźmi. Zdaniem D. Tapscotta, „Pokolenie Ja często zaniedbuje podstawowe potrzeby – stabilnych związków z bliskimi, poczucia przynależności do wspólnoty, poczucia bezpieczeństwa, prostej drogi prowadzącej w dorosłość” (Tapscott, 2010, s. 156).

Jeśli bezgranicznie zaangażujemy się w portale społecznościowe, może zgasnąć wola spotykania się z ludźmi w realnie otaczającym nas świecie, język komunikacji stanie się kanciasty, a przestrzeń komunikacji stanie się naznaczona kodowaniem i dekodowaniem tekstów. Utracimy bliskość bycia z drugim człowiekiem i umiejętność kochania go. Czy będziemy jeszcze istotami integralnymi? Wszystko zależy od tego, jak szybko i w jakim zakresie będziemy tracić człowieczeństwo, jak dalece uwikłamy się w odurzający świat techno i zaangażujemy w gry komputerowe. Współczesny rynek gier komputerowych zrewolucjonizowały pokemony, a zwłaszcza *Pokemon Go*. Z badań wynika, że już teraz „gracze spędzają w wirtualnym świecie pokemonów więcej czasu niż na Instagramie, Facebooku, Snapchacie. Gra jest obecnie uruchamiana na smartfonach częściej niż popularny serwis Twitter” (Luzak, 2016, s. 30). Wirtualne stworki z Japonii mają moc narkotyku, który jest silniejszy od spaceru z ukochaną osobą czy spektaklu teatralnego obejrzanego w gronie rodzinnym. Pozostawanie w nie-realnym świecie stanowić może nawet problem kliniczny. Gracz odrywa się od świata realnego, przenosi w świat fikcji i ostatecznie granice między życiem realnym a fikcyjnym zacierają się. Gry są przedmiotem masowej rozrywki, wejście do alterrzeczywistości jest stosunkowo łatwe, ale po jej opuszczeniu mogą wystąpić poważne zmiany w osobowości młodych osób. W grach komputero-

wych zawierających znaczny poziom przemocy młodzież często nie znajduje emocjonalnego oczyszczenia (katharsis) i odreagowuje później w trakcie interakcji w grupie rówieśniczej. W wielu grach komputerowych, które wykorzystuje młodzież, jest dużo brutalności, przemocy i seksu (Braun-Gałkowska, 2002). Korzystanie z nich jest jedną z przyczyn rosnącego współcześnie zjawiska agresji. Niejednokrotnie użytkownik gry przenosi komputerowe obrazy do rzeczywistości, wcielając się w role wirtualnych bohaterów, co staje się groźne w skutkach dla otoczenia. „Młody gracz częściej i dłużej ma kontakt z bohaterem gry komputerowej niż z rodzicami – co osłabia więzi rodzinne” (Jędrzejko, 2008, s. 232). Świat gier dostarcza mocnych wrażeń, łącznie z technikami i środkami zabijania innych. Szczególnie niebezpieczne są gry strategiczne i symulacyjne, które prowadzą do negacji zasad życia w rzeczywistości i do nadwrażliwości na innych. Warto jednak zauważyć, że gry są przestrzenią, w której występują tylko bohaterowie fikcyjni. Można ich obserwować, naśladować ich, wcielać się w ich role, ale też całkowicie wykluczyć ich z życia, przestać z nimi obcować, redukując tym samym stopień agresji. Dużo trudniejsze jest to w przypadku, gdy doświadczają się agresji realnie istniejących „bohaterów”, poprzez ekrany innych mediów. Z taką właśnie sytuacją mamy do czynienia w przypadku zjawiska cyberbullyingu, gdy urzędnikami realizacji agresji są nowe media.

R.S. Tokunaga definiuje cyberbullying jako „[...] każde zachowanie realizowane za pomocą elektronicznych lub cyfrowych mediów przez jednostki lub grupy, które regularnie komunikują wrogie lub agresywne wiadomości, mające na celu spowodowanie krzywdy lub dyskomfortu u innych” (za: Pyżalski, 2012, s. 123). Dotyczy to głównie grup rówieśniczych. Sprawcami są młodzi ludzie, którzy dobrze znają swoje ofiary, bo znajdują się na ogół w bliskim ich otoczeniu. Mogą to być rówieśnicy z klasy, z podwórka, z bloku, których się na tyle zna, że wie się, jak skutecznie ich zaatakować. Elektroniczny atak, którego celem jest skrzywdzenie osoby, odbywa się poprzez „grożenie, obrażanie, straszenie, wysyłanie okrutnych tekstów/zdjęć” (Pyżalski, 2012, s. 122) z wykorzystaniem głównie internetu i telefonów komórkowych. Sfera cyberbullyingu coraz bardziej rozszerza się, a najbardziej znanymi jej rodzajami są: flaming, prześladowanie, kradzież tożsamości, upublicznianie tajemnic, śledzenie, happy slapping, poniżenie, wykluczenie, agresja techniczna (Pyżalski, 2012, s. 125–128). Nie chodzi tu tylko o akt jednorazowy, lecz o notoryczne nękanie ofiary. Nowe technologie komunikacyjne potrafią być narzędziem większego okrucieństwa od tego, które jest w świecie offline. Fizyczne bezpieczeństwo odczuwane w domu rodzinnym niejednokrotnie współwystępuje z brakiem bezpieczeństwa psychicznego spowodowanym uczestnictwem w elektronicznych mediach. Czasem jest ono bardzo dotkliwe, ale trudno jest się przyznać do cyberbullyingu rodzicom. Wyniki badań polskich autorów wskazują, że co dziesiąta ofiara przemocy offline informuje o tym swoich rodziców, a bardzo nieliczni – nauczycieli (za: Pyżalski, 2012, s. 135). Pojawiają się obawy, że to może pogorszyć sytuację,

zwłaszcza jeśli w grę wchodzi szantaż. Lęk przed tym, że rodzice mogą zablokować możliwości korzystania z internetu skazuje ich na milczenie, budując jeszcze większy mur w relacji z dorosłymi. Ośmieszanie, poniżanie, obrażanie jest szczególnie dotkliwe, gdy komunikaty trafiają do szerszej społeczności. Nigdy nie wiadomo, kiedy i ilu internautów się z nimi zapoznało. „Akty cyberbullyingu, którym towarzyszy tzw. nieskończona publiczność, mogą pozostawiać rany na całe życie” (za: Pyżalski, 2012, s. 127). Cierpienie, które wywołuje ta forma agresji, odziera ich z duchowości i izoluje od świata offline. Samotność zintensyfikowana jest jeszcze bardziej, jeśli członkowie rodzin są aktywnymi użytkownikami sieci. „W wielu polskich domach w każdym z pokoi znajduje się już nie tylko telewizor, ale także komputer, rodzina taka żyje w «medialnej separacji», każdy z jej członków po wykonaniu określonych czynności i wymianie niezbędnych komunikatów rozchodzi się do swoich pokoi i zajmuje się wybranymi czynnościami w świecie wirtualnym, pozostając samotnym” (Kaczmarek, 2012, s. 290). Natężenie przeżywanej samotności jest jednak diametralnie inne w pokoleniu rodziców i pokoleniu dzieci. Wynika to z zaistniałych zmian społeczno-kulturowych, na co wskazuje Marc Prensky. Autor dzieli użytkowników internetu na dwie grupy: cyfrowych tubylców (*digital natives*) i cyfrowych imigrantów (*digital immigrants*). Dla tych pierwszych, urodzonych po 1983 roku, świat cyfrowy jest naturalnym środowiskiem życia, urodzili się już z umiejętnościami posługiwania się technologią cyfrową. Wzrastając, są przyzwyczajeni do Google’a, Wikipedii, YouTube’a. Cyfrowi tubylcy sprawnie posługują się wszelkimi nowościami technologicznymi. Ich przeciwieństwem są cyfrowi imigranci (np. rodzice), którzy urodzili się w epoce precyfrowej i dla nich poruszanie się w cyberprzestrzeni jest niepotrzebne, męczące, anachroniczne. Aby dogonić młode pokolenie, muszą wciąż uczyć się obsługi komputera, internetu, korzystania z portali społecznościowych. Nietrudno to przecież zrozumieć, bo przybyli ze świata mediów analogowych (Prensky, *Digital Natives*, 2001). Szczególną podgrupę w obrębie cyfrowych tubylców stanowi pokolenie „C”. To osoby urodzone po 1990 roku, które nie potrafią już żyć poza siecią (Sendrowicz, 2011). W internecie poszukują informacji, nawiązują nowe kontakty, dokonują zakupów, słuchają muzyki. Wchodzenie w relacje z innymi osobami w realnym świecie stanowi dla nich przeszkodę w realizacji powziętych celów. To pokolenie sieci, które mówi: Sieć nie jest dla nas technologią, której musieliśmy się nauczyć i w której udało się nam odnaleźć. Sieć jest procesem, który dzieje się i nieustannie przekształca na naszych oczach: z nami i przez nas (Manifest, 2012). Ci, którzy tego nie rozumieją, są im obcy, nie próbują ich nawet przekonywać, że przyszłość będzie rozgrywać się w przestrzeni internetu. Jeśli rodzice nie nadążą za pokoleniem *digital natives*, dialog między nimi będzie obumierać. Jeszcze większe wyzwanie stoi przed nauczycielami. Jeśli nie zrozumieją języka młodych ludzi, nie dostosują stylu nauczania do cyfrowych tubyl-

ców, nie nawiążą z nimi porozumienia. Zdaniem M. Jędrysik, szkoła nie powinna już uczyć, kim był Platon, tylko właściwie jak filtrować informacje. Człowiekiem kulturalnym nie jest ten, kto zna datę urodzin Napoleona, ale ten, który potrafi ją znaleźć w ciągu minuty (Jędrysik, 2011). Czy w ten sposób nie ukształtujemy pokolenia, które posiada umiejętności techniczne, a będzie nieporadne w życiu i bezmyślne w pracy? Już dziś określa się je pokoleniem „kciuka”, pokoleniem „kopiuj-wklej”. Machanie kciukiem po smartfonie to marnowanie czasu, pożyteczniejsze byłoby spotkanie z człowiekiem w świecie offline. Ale to dla cyfrowych tubylców okazuje się nudne. Rzeczywiste relacje zawsze są czymś ograniczone, a oni potrzebują swobody. „Pokolenie sieci upaja się wolnością” (Tapscott, 2010, s. 45–46). Chodzi tu oczywiście o wolność specyficznie rozumianą, bez ograniczeń. Taką właśnie dają elektroniczne media, można swobodnie wybierać programy, kanały, profile, segmenty teoretyczne, surfować bez jakiegokolwiek kontroli. Powoli „młodzi ludzie odrzucają zastaną kulturę kontroli i zastępują ją kulturą przyzwolenia” (Tapscott, 2010, s. 45–46).

Świat wirtualny odbiera im wrażliwość na wartości kardynalne. Liczą się zasadniczo tylko wolność i równość. Reszta jest pozbawiona znaczenia. Co prawda mają oni świadomość istnienia wartości ważnych, ale inaczej je rozumieją. K. Krzysztofek we wprowadzeniu do książki *Kody McLuhana* pisze: „wyrasta pokolenie ukształtowane w hiperspołeczeństwie, które przechodzi proces innej socjalizacji – pierwotnej i wtórnej. Inaczej niż starsze pokolenia rozumie ono pewne kluczowe pojęcia, takie jak wolność, kontrola, prywatność (tak jak my inaczej je rozumiemy w porównaniu do ludzi epoki feudalnej)” (Krzysztofek, 2009, s. 21), Wartości takie jak odpowiedzialność szacunek, sprawiedliwość są dla cyfrowych tubylców pojęciami abstrakcyjnymi, bo nie mają obrazowych odpowiedników. Przyszłość wygra tylko ten, kto połączy znajomość nowych technologii ze światem tradycyjnych wartości (Santorski, 2005). Tych ostatnich doświadczamy jedynie w realnie budowanych relacjach międzyludzkich. Dlatego świat online nie może być jedynym, programującym nasze życie, bo wówczas staniemy się automatami pozbawionymi uczuć, emocji i doznań estetycznych. Stracimy z pola widzenia drugiego człowieka. Już dziś przestrzega się „przed zanurzaniem dzieci w internetowym świecie od dzieciństwa, bo przypominają będą ludzi chorych na autyzm” (Nikodemka, 2011, s. 34). Wielogodzinna aktywność medialna grozi przyjęciem postawy stagnacji wobec tego, co dzieje się w świecie, a nawet w najbliższym lokalnym środowisku. Cyfrowi tubylcy adaptują się do zastanej rzeczywistości, nie są zainteresowani dokonywaniem zmian. Zauważa ten fakt Z. Melosik, pisząc: „pokolenie wychowane w sieci [...] wykazuje sceptycyzm wobec idei większego zaangażowania – głębszego uczestnictwa (nie ma zamiaru dokonywać rebelii czy zmieniać świata w imię jakkolwiek rozumianych alternatyw)” (Melosik, 2003, s. 85). Brak zaangażowania oznacza adaptację do każdego zastanych warunków, nawet najbardziej chaotycznych. Internet coraz bardziej niszczy też kulturę. Ostro pisze o tym A. Keen: „tworzenie

zawartości treściowej przez «sieciowe tłumy» prowadzi do niszczenia, a nawet zabijania kultury, gdyż składają się one z autorów w najbardziej negatywnym rozumieniu tego słowa – po prostu ignorantów i nieuków” (Keen, 2007, s. 11). Skoro tak, to w jakim kierunku dryfujemy?

Przyszłość należeć będzie wyłącznie do cyfrowych tubylców. Ich naturalnym środowiskiem będzie świat online. Będą w nim tak mocno zakotwiczeni, że grozić im będzie cyfrowe uzależnienie. Kontakty społeczne będą ograniczone, a samotność coraz bardziej odczuwana. Dużo wysiłku będą musieli włożyć rodzice i nauczyciele w to, aby znaleźć czas na pomoc w urzeczywistnianiu ich człowieczeństwa. Warto pamiętać, że „prawdziwe życie i doświadczenie znaczą więcej niż wszystko, co może dać modem” (Sokołowski, 2005, s. 109).

Zakończenie

Poddane analizie źródła, pozyskane z literatury naukowej, także sygnałne materiały z zakresu publicystyki społecznej, pozwalają na stwierdzenie, że XXI wiek jest epoką, w której dostrzega się niezrównoważony rozwój osobowości człowieka. Filozofia „mieć” zwycięża nad „być”, komunikacja z maszynami wypiera komunikację z ludźmi, duchowość przegrywa z zewnętrżnością i konsumpcją. Wirtualne szaleństwo wkracza tak daleko w nasze życie, że kontakty międzyludzkie są spłaszczane, odarte z bliskości i wrażliwości na drugiego człowieka. Zасыpujemy dzieci i młodzież informacjami, obrazami, dźwiękami, karmimy nadmierną ilością wiedzy, a nie szlifujemy ich duchowości. To najbardziej osierocone pokolenie, dla którego rodzice nie mają czasu na pomaganie im w urzeczywistnianiu człowieczeństwa.

Bibliografia

- Bauman, Z. (2009). *Niecodzienność nasza codzienna*. W: M. Bogunia-Borowska (red.), *Barwy codzienności. Analiza socjologiczna*. Warszawa.
- Braun-Gałkowska, M., Ulfik-Jaworska, I. (2002). *Zabawa w zabijanie*. Lublin.
- Erazm z Rotterdamu (1965). *Podręcznik żołnierza Chrystusowego nauk zbawieniych pełny*. (tłum. J. Domański). Warszawa.
- Glenskowie, Cz. i J. (oprac.). (1986). *Myśle, więc jestem... Aforyzmy. Maksymy. Sentencje*. Opole.
- Goban-Klas, T. (2002). *Edukacja wobec pokolenia SMS-u*. W: W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), *Media i edukacja w dobie integracji*. Poznań.
- Hudzik, J. (2005). *Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji*. W: M. Ostrowicki (red.), *Estetyka wirtualności*. Kraków.

- Izdebska, J. (2000). Dominacja mediów w środowisku wychowującym dziecka. *Edukacja*, 4.
- Jędrysik, M. (2011). Wszyscy mamy paranoję. *Książki. Magazyn do czytania*, 2.
- Jędrzejko, M. (2008). Zabijanie jako zabawa – na przykładzie gier komputerowych i sieciowych. W: T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Media w edukacji – szanse i zagrożenia*. Toruń.
- Kaczmarek, R. (2012). Cyberprzestrzeń z samotnością w tle. W: T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja*. Toruń.
- Keen, A. (2007). *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*. Warszawa.
- Kosmalska, B. (2006). Telewizja – nierzeczywista rzeczywistość. W: M. Sokółowski (red.), *Definiowanie McLuhana. Media a perspektywy rozwoju rzeczywistości wirtualnej*. Olsztyn.
- Krejčí, J. (1994). Europejski nauczyciel – kto to taki? W: Z. Jasiński (red.), *Niektóre aspekty porównawcze edukacji nauczycielskiej*. Opole.
- Krzysztofek, K. (2006). Okno na e-świat. W: J. Kurczewski (red.), *Wielka sieć. E-seje z socjologii Internetu*. Warszawa.
- Krzysztofek, K., Szczepański, S. (2005). *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*. Katowice.
- Luzak, B. (2016). Pokemony w Auschwitz. *Angora*, 30, s. 30.
- Maj, A., Derda-Nowakowski M. z udziałem D. de Kerckhove'a (2009). *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*. Katowice.
- Manifest dzieci sieci*, <http://www.sdp.pl/manifest-dzieci-sieci-przeglad-mediow-polityka> [15.03.2012].
- McLuhan, M. (2004). *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Warszawa.
- Mead, M. (2000). *Kultura i tożsamość. Studium dysonansu międzypokoleniowego*. Warszawa.
- Melosik, Z. (2003). Kultura popularna jako czynnik socjalizacji. W: Z. Kwieciński, B. Śliwowski (red.), *Pedagogika*. T. 2. Warszawa.
- Miąso, J. (2012). Cyberprzestrzeń wyzwaniem dla głębi bytowania i poznawania w nurcie krytycznego realizmu filozoficznego (kształcenie filozoficzne – konieczność chwili). W: T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja*. Toruń.
- Mieleszczenko, W. (2012). Komputer w okresie wczesnego dzieciństwa. szanse i zagrożenia. W: T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja*. Toruń.
- Murach, A. (2009). Człowiek wobec problemów infokomputeryzacji. W: H. Romanowska-Łakomy, H. Kędzińska (red.), *Człowiek integralny. Holistyczna wizja człowieczeństwa*. Warszawa.
- Nikodemka, J. (2011). Jak nas psuje Facebóg. *Focus*, 2/185.
- Nosal, Cz.S. (1997). Poznaj typ swego umysłu. *Charaktery*, 6, s. 14.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*, www.marcprensky.com [28.12.2016].

- Pyżalski, J. (2012). *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Kraków.
- Raport (2011). *Młodzi 2011*. Boni, M. (red.). Kancelaria Prezesa Rady Ministrów. Warszawa.
- Romanowska-Łakomy, H. (2009). Człowieczeństwo w cyberkulturze. W: H. Romanowska-Łakomy, H. Kędzierska (red.), *Człowiek integralny. Holistyczna wizja człowieczeństwa*. Warszawa.
- Santorski, J. (2005). Pytania na drogę. *Newsweek*, 2.
- Sartori, G. (2005). *Homo videns. Telewizja i post-myślenie*. Warszawa.
- Sendrowicz, B. (2011). Między pokoleniami. *Gazeta Wyborcza*, 17 grudnia, <http://wyborcza.pl/1,75248,10833033,międzypokoleniami.html> [15.03.2012].
- Sokołowski, J. (2005). Internet jako nowoczesne medium komunikacyjne i edukacyjne. *Pedagogika @ Mediów*, 1.
- Spitzer, M. (2016). *Cyfrowa demencja*. Słupsk.
- Suchodolski, B., Wojnar, I. (red.). (1988). *Humanizm i edukacja humanistyczna. Wybór tekstów*. Warszawa.
- Tapscott, D. (2010). *Cyfrowa dorosłość*. Warszawa.
- Wasylewicz, M. (2012). Komunikowanie się pokolenia sieci – szansą czy zagrożeniem relacji interpersonalnych. W: T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Cyberprzestrzeń i edukacja*. Toruń.
- Wileczek, A. (2010). Potoczność językowa i edukacja (szkolna). *Edukacja. Studia. Badania. Innowacje*, 4 (112), s. 77.
- Wojtasik, Ł. (2007). *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*. Warszawa.
- Zarębska-Piotrowska, D. (1998). Wielki odlot. *Charaktery*, 9, s. 15.
- Żylińska, M. (2013). *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*. Toruń.

Drifting towards unsustainable development

Summary

For a long time now, the sustainable development theory has been considered to be of fundamental importance in today's world. It is usually viewed in terms of sociocultural, environmental and economic aspects. In this context, the significance of integral development of personality has been emphasised by the author. However, she finds it increasingly difficult, even impossible to achieve its goals. It should be noted that virtual madness can be seen as an attempt to strip individuals of their humanity. Nowadays, individuals tend to rush to adopt new technologies and to acquire the skills of gathering information and benefiting from technological innovations, completely overlooking another man. Consequently, interpersonal relationships recognised as exerting a profound influence on shaping an individual's spirituality may weaken. Moreover, bold attempts to conquer the virtual world seem to be made in isolation from the real world, which does not promote sustainable human development.

Keywords: cyberculture, techno music culture, humanity, cyber addict.