

Ks. Andrzej Zwoliński

Papieska Akademia Teologiczna w Krakowie

Sekty w sieci Internetu

Wielu młodych ludzi współcześnie zaspakaja swe potrzeby społecznych kontaktów, zasiadając przed monitorem komputera. W Internecie odbywa się obecnie coraz bardziej intensywna wymiana, nie tylko towarów i usług, ale także idei. Liczbę stron internetowych (witryn) szacowano w 2000 roku na około pół biliona. Sieć jest miejscem rozpowszechniania się m.in. wielu skrajnych ideologii, destrukcyjnych poglądów, w tym antyracjonalizmu, pseudonauki, okultyzmu, aż po faszyzm, trockizm, komunizm i satanizm. Sieć Internetu służy do porozumiewania się gangów narkotycznych, udostępnia przepisy na budowę bomby domowej roboty, sprzedaje pornografię. W sieci każdy może być dziennikarzem i założyć własną gazetę, zostać ekspertem i rozdawać darmowe porady, reklamować dowolny towar i oferować jakąkolwiek usługę¹.

W poszukiwaniu sposobów reklamy i propagandy swych idei sekty zwróciły się także w stronę nowoczesnych technik i przekazów komputerowych. Internet stał się niezwykle atrakcyjnym medium dla małych grup religijnych i sekt. Nie musi się posiadać dużych pieniędzy, by zaprezentować się przed internetową „publicznością” jako grupa posiadająca silną organizację i gotowa nieść pomoc du-

¹ Por. G. Delmanowicz, *Internet moralnym wyzwaniem dla człowieka III tysiąclecia w świetle wybranych dokumentów Kościoła*, Przemyśl 2007, s. 36–44; por. G. Browning, *Elektroniczna demokracja. Wybory w Internecie*, Warszawa 1997.

chową wszystkim potrzebującym. Wirtualny kościół można stworzyć nawet w pojedynkę. Wystarczy ogłosić w Internecie zbiór „boskich prawd”, które odpowiadają mentalności współczesnego człowieka i oczekiwać na pierwszych wyznawców. Na stronie Centrum Swami Premananda (ze Sri Lanki) w Polsce można przeczytać:

Oddaj mi wszystkie twoje ziemskie problemy, a Ja je rozwiążę dla ciebie. W zamian za to proszę cię tylko o szczere zaangażowanie w twoją religię lub wiarę.

Boski guru on-line zwykle jest nieznany i nic o nim nie wiadomo. Niezwykle trudno jest uzyskać jakąkolwiek informację o nim poza jego własną autodeklaracją. Niekiedy powołuje się na treści chrześcijańskie. Przykładem grupy, która swe zaistnienie w Polsce zawdzięcza wyłącznie Internetowi, jest ruch wicca – czarownic. Dotarł on do Polski około połowy lat dziewięćdziesiątych XX wieku, chociaż istniała już wówczas w Warszawie „coven”, czyli stała grupa wyznawców wspólnie praktykujących rytuały, lecz w jej skład wchodził wyłącznie obcokrajowcy pracujący w Polsce. Miejscem kontaktu polskich wiccan był wyłącznie Internet. Jak wówczas zapisano:

w ciągu ostatnich kilku lat pojawiły się w Polsce czarownice nowoczesne, zwane wicca. Prasa nie pisze o wicca. Nie ma literatury. Wydawnictwo Astrum przetłumaczyło zaledwie parę zbiorów magicznych przepisów Scotta Cunninghama. Gusła proponowane przez „Bravo Girl” są wiccańskiego pochodzenia, jednak nazwa ruchu nie pada. Skąd w ogóle w Polsce jacyś wiccianie? Chyba z Internetu. To z amerykańskich stron dowiedziałam się o istnieniu tzw. Starej Religii i to w sieci około 1997 roku pojawiły się pierwsze plskie materiały na ten temat².

Strony dotyczące wicca pojawiły się prawdopodobnie w roku 1996. Rok później istniały już dwie najczęściej wymieniane wśród polskich wiccan strony: nieistniejąca już Pierwsza Strona Czarostwa autorstwa Krawcu oraz internetowa strona Arkadiusza Lisieckiego (został zainicjowany w marcu 2003 roku w Glastonbury w Anglii do Western Mystery Tradition – Twin Path). Internetowe strony wiccan polskich powstały jako kontaktowe, aby umożliwiała im spotkanie

² Za: http://esensja.pl/magazyn/2001/08/iso.15_04.html.

się, wymianę informacji, czy też wspólne odprawianie rytuałów. Przy niechęci do budowania struktur organizacyjnych, Internet stał się jedynym obszarem spotkania i umożliwiał trwanie. Osoba zainteresowana stronami mogła dokonać autodeklaracji wejścia w społeczność wiccan przez wypełnienie formularza internetowego i dokonanie krótkiej autoprezentacji. Od czerwca 2001 do sierpnia 2003 objęła ona około 65 osób. Autoprezentacje decydowały o zakwalifikowaniu danej osoby. Przykładowo brzmiały one następująco: „Wiccanka Dianiczna Czarownica”, „Żyję dla Magii, Bogini i Boga”, „Wicca jestem od roku” Osoby deklarujące się jako poganie innych wyznań zostały wyłączone. Wśród zainteresowanych początkowo były osoby starsze (osiem osób w wieku 12–17 lat), studenci z Łodzi, Warszawy, Krakowa i Wrocławia (14 osób), a później dominowali uczniowie z mniejszych miejscowości Polski (głównie z dolnośląskiego, łódzkiego, śląskiego, mazowieckiego). Lista dyskusyjna wicca, która jest jedną z ważnych form komunikacji, została założona 17 maja 2000 roku. Do 31 sierpnia 2003 roku zapisano 5092 wiadomości, tzw. postów. Przez listę przwinięło się około 100 osób biorących udział w dyskusjach, a trudno podać liczbę tzw. obserwatorów (ang. *lurker*), uczestników listy, lecz nie zabierających głosu w dyskusji, jedynie mających bierny w niej udział. Analiza wiccan polskich pozwala stwierdzić, że coraz większa grupa poprzestaje na wiadomościach uzyskanych z Internetu, nie sięga po publikacje obcojęzyczne lub polskie (już obecne na rynku księgarskim), nie zna źródłowych tekstów wicca. Dokonuje się poprzez powolne spłytenie lub zupełne pominięcie doktryny, z wysunięciem na pierwszy plan magicznego aspektu wicca. Często są oni nazywani „puchatymi króliczkami” (z ang. *fluffy bunnies*), ze względu na nastoletni wiek i naiwność, jaką sobą prezentują³.

W Internecie można znaleźć prawie wszystkie grupy wyznaniowe, a także niezliczoną rzeszę zupełnie nieznaną grup i wspólnot. Mają swoje strony buddyści i sikhowie, wspólnoty żydowskie, Towarzystwo Świadomości Krishny, wszelkie odłamy protestanckie. Są

³ Por. R. Furman, *Wicca w Polsce*, [w:] *Ezoteryzm, okultyzm, satanizm w Polsce*, red. Z. Pasek, Kraków 2005, s. 119–155. Por. B. Drażkowska, *Wykorzystanie komputera w edukacji chrześcijańskiej: możliwości i zagrożenia. Zarys problematyki*, „Paedagogia Christiana” 2001, nr 1, s. 135–146.

tam obecne także sekty tradycyjnie uznawane za najgroźniejsze, jak np. Kościół Zjednoczeniowy Sun Myung Moona, Kościół Scjentologiczny czy Rodzina Miłości (Dzieci Boga) Davida Berga. Wpisują się w Internet także grupy całkowicie nieznane i małe, jak np. Temple of Psychic Youth – czerpiący z pism Alistaira Crowleya, wskrzesiciela czarnej magii na Zachodzie, czy Church of Jesus Elvis.

Wyniki szukania informacji w końcu XX wieku w Internecie amerykańskim na temat wybranych ugrupowań religijnych i sekt, zarówno przychylnych, jak i krytycznych, wskazują, że obecność poszczególnych grup jest różna, np.:

- Świadkowie Jehowy – 8 072 strony;
- Mormoni – 9 280;
- Towarzystwo Teozoficzne – 2 665;
- Buddyzm – 36 654;
- Baha’i – 11 418;
- sekty New Age – 863 207;
- Kościół Zjednoczeniowy – 6 209;
- Scjentologia – 25 542;
- Sekty apokaliptyczne – 31 921;
- Ogólnościatowy Kościół Boży – 38 911;
- Adwentyści Dnia Siódmego – 366;
- Islam – 69 573;
- Okultyzm – 29 008⁴.

W tym czasie w Stanach Zjednoczonych było około 60 mln członków sekt, a kolejne 60 mln Amerykanów parało się okultyzmem. Komputer był dla niektórych jedynym sposobem dotarcia do wyznawców bez potrzeby pozyskiwania specjalnych zezwoleń, staczania walki z „opozycją” wyznaniową, czy tłumaczenia się przed jakimkolwiek urzędem administracji państwowej.

Najlepsze informacje o obfitości różnych kościołów, wyznań i sekt dają takie strony internetowe, jak np. Religious Studies⁵; zasoby Uniwersytetu w Wolverhampton⁶, czy Academic Info on Reli-

⁴ Por. W. Martin, *Świat religii i sekt*, przekł. zespół, Warszawa 2004, s. 539–644.

⁵ Por. <http://www.clas.ufl.edu/users/gthursby/rel/guides.htm>.

⁶ POr. <http://www.wlv.ac.uk/sed/rsnet.htm>.

gion⁷, gdzie zgromadzono niezwykle wyczerpujące informacje dotyczące tego, co o religiach, sektach i socjologii religii można znaleźć w Internecie. Wśród polskich ośrodków naukowych zajmujących się nowymi ruchami religijnymi i sektami można wymienić:

– Ośrodek Dokumentacji Wyznań Religijnych w Polsce Współczesnej przy Instytucie Religioznawstwa Uniwersytetu Jagiellońskiego – www.uj.edu.pl/Relig/Prac;

– Pracownię Badań Religii Instytutu Stosowanych Nauk Społecznych Uniwersytetu Warszawskiego – tel. 022 826 21 84⁸.

Działalność grup sekciarskich w obszarze Internetu może być niezwykle niebezpieczna. W Niemczech policja zarejestrowała przypadki morderstw, do których doszło przez sugestie zamieszczone na stronie internetowej Kościoła Szatana. Można było na nich znaleźć informacje, jak usunąć zwłoki dzieci zamordowanych w celach rytualnych i szczegółowy instruktaż składania ofiar z ludzi i zwierząt.

Satanistyczna Świątynia Seta, założona przez podpułkownika amerykańskiej armii, Michaela Aquino, posiada swoją samodzielną filię w Wielkiej Brytanii, kierowaną przez jednego kapłana. Jest ona znakomicie zorganizowana: instrukcje i informacje są przekazywane przez Atlantyk za pośrednictwem poczty elektronicznej. Komputerowe połączenie centrali z filią umożliwia utrzymanie ścisłej jedności pomimo tak znacznego oddalenia.

Grupa internautów z Kalifornii, znana jako Heaven's Gate, popełniła w 2000 roku samobójstwo w przekonaniu, że ten krok pozwoli im dołączyć do kosmitów, którzy jakoby zbliżali się do Ziemi wraz z kometą Hale-Boppa, by uratować Ziemian przed bliskim końcem świata.

Przy każdej tego typu tragedii pojawiają się głosy, które bardzo szybko milkną do następnego „zdarzenia”, że Internet sprzyja formowaniu się podejrzanych wspólnot kultowych i umożliwia nakłanianie ich członków do tragicznych i nieodwracalnych w skutkach kroków.

Istnieje także pokaźna liczba internetowych kościołów, głoszących nauki ściśle powiązane z nowoczesnymi technologiami, w tym

⁷ Por. <http://www.academicinfo.net/religindex.html>.

⁸ Por. A. Białowąs, *Zabobony w Internecie*, „Sekty i Fakty” 2006, nr 28–29, s. 50–54.

z Internetem. Katalog Yahoo!⁹ uwzględnia kilkadziesiąt takich formacji. Wśród nich są np. Church of Virus, czy też First Cyberchurch of the Scientific God. Można się też dowiedzieć, jak wykorzystać sieci komputerowe jako narzędzia duchowego rozwoju¹⁰.

Komputerowo generowane stereogramy, opublikowane przez N. E. Thing Enterprises, pozwalają na „wejście w trzeci wymiar, odkrycie posiadania przez każdego daru percepcji głębi” Są wykorzystane przez sekty i grupy parareligijne do praktykowania nowego rodzaju medytacji. „Magiczne oko” stało się możliwe dzięki „wykorzystaniu możliwości współczesnych komputerów oraz specyficznej właściwości ludzkiego mózgu”¹¹.

Głośnym echem odbił się rytuał z udziałem ponad 200 tysięcy osób. Miał on miejsce o północy zimowego przesilenia 1997 roku. Cztery komputery osobiste ustawiono w czterech kierunkach, ku „ścieżkom świata”, połączono siecią między sobą oraz z Web na stronei Cyber-Samhain (Samhain to jeden ze świętych dni w folklorze celtyckim, cykliczna data dla sabatów i rytuałów pogańskich). Cztery monitory były stróżami „ścieżek świata” i spełniały tę funkcję, co święte ogniska i bożki. Każdy z monitorów, które migotały światłem gwiazd, ukazywał inny wycinek trójwymiarowej przestrzeni wirtualnej, stworzonej przez technoszanana, Marka Pesce. Ołtarz wznosił się na pentagramie, który pełnił rolę magicznego dywanu na digitalnym tle. Fosforyzująca „sfera chaosu”, symbol złowieszczego fatum, bezładnie krążyła. Mark Pesce tłumaczył, że podobnie jak poganie przekazywali pierwiastki kosmosu, tak on odwołał się do krzemu, plastiku, światłowodów i szkła. W „świętej przestrzeni” ukazała się kapłanka Marina. Jej nagie ciało pokryte było malowidłami z obrazami węży, promieniującego słońca i wybałuszonych oczu. Uderzając w dwa tybetańskie dzwonki, wzywała demony. Uczestnicy rytuału, użytkownicy Internetu, wzmacniali te jej błagania w domach, tworząc kosmiczny, sugestywny i sakralny krąg w sieci.

⁹ Por. http://dir.yahoo.com/Society_and_Culture/Religion_and_Spirituality.

¹⁰ http://www.yahoo.com/Society_and_Culture/Cultures_and_Groups/Cyberculture/Religions.

¹¹ Por. S. Buda, *Agresja i przemoc – stałe elementy gier fabularnych*, „Biuletyn. Gdańskie Centrum Informacji o Sektach i Nowych Ruchach Religijnych” 2001, nr 16/17, s. 9–12.

Religie w sieci, zwane techno-kultami lub cyber-religiami, stanowią bardzo zróżnicowaną ofertę. Powstały bowiem „home page” technodruoidów, technoczarownic, technoczcicieli egipskiej bogini Sechmet, technopoliteistów itp. Stanowią one nowy wymiar religii. Używanie Internetu nie jest rozumiane jedynie jako korzystanie z możliwości technologicznych, ale przedstawiane jako doświadczenie przemiany duchowej. Twierdzi się, że sieć uruchamia „święte energie”, a także może dać podwaliny pod religijne i cudotwórcze ruchy. Komputer staje się mikrokosmosem, który kondensuje szeroki makrokosmos nowych kultów i sekt. Nowe świątynie cybernetyczne twierdzą, że są w stanie zebrać „święte energie” kosmosu i przelać je na użytkowników sieci. Przywoływane są stare, antyczne bóstwa, uzyskujące w Internecie swe nowe „wcielenie”¹².

Z fascynacją komputerami łączy się, w niektórych kręgach kultów New Age, fascynacja pierwotnymi religiami. William Gibson, autor „kanonicznego” tekstu wielbicieli cyberprzestrzeni – książki pt. *Neuromancer*, twierdzi, że religie afrykańskie wniosły do świata komputerów więcej niż cokolwiek na Zachodzie. Ich logikę zestawiał z zasadami sztucznej inteligencji. Cybernauci, zafascynowani kultami afrykańskimi, zwrócili się w kierunku misterii Voodoo na Haiti czy Santeria na Kubie. Niektórzy uczestnicy sieciowych gier typu MOO przybierają nawet imiona pogańskich bóstw. Szczególnie popularnym jest Legba – imię afrykańskiego bóstwa przenoszącego informację, gdyż

dobrze oddaje to, na co pozwala MOO – na bycie pomiędzy dwoma światami, z językiem jako środkiem łączności między nimi. Słowa kształtują tu wszystko i są jednocześnie (...) czystymi ideami, przekazywanymi wszędzie z niewiarygodną prędkością. Jeżeli rozumiesz magię dosłownie, jako oddziaływanie na świat poprzez wolę obdarzoną siłą magiczną, to samo bycie w MOO jest magią. Sieć jest czystą przestrzenią Legby¹³.

Skutkiem obecności sekt w świecie mass mediów jest dodatkowy chaos wśród pojęć i treści funkcjonujących w społeczeństwie. Treści

¹² Por. R. Gołaś, *Zagrożenia cyberkultury*, „Biuletyn. Gdańskie Centrum Informacji o Sektach i Nowych Ruchach Religijnych” 2000, nr 13, s. 1–4.

¹³ Z. Grębecka, *Słowo magiczne poddane technologii*, Kraków 2006, s. 121 n.

satanistyczne, okultystyczne, magiczne, pseudoreligijne zdobywają sobie pełne prawo do prezentacji, bez względu na wynikające z tego szkody społeczne.

Biskupi norwescy podnieśli protest przeciwko wprowadzaniu rytów pogańskich do programu artystycznego otwarcia Zimowych Igrzysk Olimpijskich – 6 lutego 1994 roku. Ich zdaniem „modlitwy do bogów Zeusa i Apolla”, prośby skierowane do nich, by pobłogosławili igrzyska, występują przeciwko pierwszemu przykazaniu Dekalogu i obrażają uczucia religijne chrześcijan. Wielu współczesnych społeczników, zatroskanych o życie kulturalne swych krajów, próbuje wskazać na narastające zagrożenie. Jeden z dziennikarzy rosyjskich, przy okazji relacji z sądowej debaty nad ukraińskim Białym Bractwem, zauważył:

Magicy godzinami występują w telewizji, czarownikom odstępuje się szpalty gazet, nakłady utworów mistycznych i astrologicznych zbliżają się do nakładów klasyków marksizmu (...). Jeśli nasze zjednoczone wysiłki zwrócone ku deracjonalizacji społeczeństwa i jego demoralizacji będą trwały nadal, „Białe Bractwo” powróci. Nie jest istotne, jak się będzie nazywać w nowym obliczu. Przecież my sami przyzywamy nieszczęścia, z paranoidalnym uporem wywołując upiory z przeszłości¹⁴.

Podstawowe elementy doznań i przeżyć związanych z uczestnictwem w rytualne magicznym czy religijnym mogą być spotęgowane w sposób sztuczny, przez włączenie komputera i odnalezienie odpowiednich stron w Internecie.

Wśród nich są różnego rodzaju wizje, halucynacje i nawiedzenia. Obcowanie z wirtualną rzeczywistością Internetu może spowodować tego typu doświadczenia pozbawienia się poczucia rzeczywistości. W wirtualnej teorii widm dane wizji składają się z pełnego trójwymiarowego modelu pojawiającej się postaci. Gdy ta informacja zostaje doprowadzona do mózgu, postać przetwarzana jest przez ośrodki zmysłowe (wzrok, słuch, węch, smak i dotyk) w taki sam sposób, jak inne dane pochodzące od zmysłów. Komputer VR doko-

¹⁴ D. de Kerckhove, *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, tłum. W. Sikorski, P. Nowakowski, Warszawa 1996, s. 23–45; por. J. A. Kłys, *Komputer i wychowanie*, Szczecin 1995.

nuje obliczeń niezbędnych dla wytworzenia postaci zjawy, dlatego nie ma potrzeby przypisywać ich nieznanyemu ośrodkom mózgowym. Wielu świadków jest w stanie postrzegać zjawę w taki sam sposób, ponieważ ich mózgom dostarczone zostały takie same dane dotyczące postaci. Świadomy obserwator w modelu wirtualnej rzeczywistości nie stanowi części wirtualnego systemu, jest poza nim. Zmysłowe łączy pomiędzy nim a wirtualnym mózgiem, ciałem i światem wymagają obliczeń interfejsowych spoza świata wirtualnego. Dlatego model VR zakłada, że wynik pracy zmysłów pojawia się obok tego, który uzyskiwany jest w wirtualnym mózgu. Stan wizji jest trudny do uchwycenia dla osoby, która na chwilę zapomni, że jest jedynie obserwatorem, a nie uczestnikiem świata wirtualnego. Wejście się w świat VR dokonuje się niepostrzeżenie i bez kontroli, bez dokonywania dodatkowych czynności, poza włączeniem Internetu.

Internet stwarza złudzenie wejścia w obszary transcendentálne, poza-rzeczywiste. Model wirtualnego świata pozwala na przetrwanie śmierci ciała fizycznego. Istota jest w nim bowiem traktowana jako świadomość połączona z wirtualnym ciałem przez rozszerzony umysł. Po wyeliminowaniu wirtualnego ciała (np. w grze komputerowej) pozostaje jedynie rozszerzony umysł (który funkcjonuje w tym modelu jako oprogramowanie) oraz świadomość. Świadomość nadal odbiera bodźce za pośrednictwem rozszerzonego umysłu, używając swoistego rodzaju wyższych możliwości percepcji zmysłowych. Jest to stan jakby oglądania siebie „po śmierci”, wyjścia poza siebie, jak to ma miejsce w przypadku tzw. śmierci klinicznej. Kolejne „śmierci”, jak i kolejne „powroty do życia” są w komputerze doświadczeniem powszednim¹⁵.

Innym niezwykłym doświadczeniem internautów jest możliwość generowania nowych światów, przebywanie w nich, dokonywanie jego korekt. System wirtualnej rzeczywistości ma bowiem szeroką skalę możliwych powtórzeń, przekształceń i udoskonaleń. Dla religijnej wizji „nowego życia” i „rajskich krain”, oferowanych przez sekty, ma to ogromne znaczenie. Z tym tylko, że są to światy wirtu-

¹⁵ Por. I. Lorenc, *Świadomość i obraz. Studia z filozofii przedstawienia*, Warszawa 2001, s. 32–41; por. S. Łukasz, *Magia gier wirtualnych*, Warszawa 1998.

alne, „opowiedziane” przez tanich wizjonerów z sekt i nowych ruchów religijnych¹⁶.

Do istotnych zagrożeń moralnych, związanych z Internetem, zaliczyć trzeba dezintegrację osoby ludzkiej poprzez zafałszowanie poznania prawdy (manipulacja informacją, pogoń za sensacją i plotką, chaos informacyjny), błędną ideę wolności (jej absolutyzacja, odebranie wolności od odpowiedzialności, zniewolenie), dezintegrację godności człowieka (promowanie agresji i przemocy, obecność pornografii). Inne zagrożenie dotyczy życia społecznego, a polega na jego atomizacji. Dokonuje się to poprzez zniekształcenie obrazu rodziny, osłabienie więzi między jej członkami, a także wzrost napięć społecznych i swoistego rodzaju „imperializm kulturalny” (narzucanie mody, stylu życia, modelu działania społecznego). Wszystkie owe zagrożenia, zwielokrotnione przez obecność sekt w obszarze Internetu, są wyzwaniem dla wszystkich ośrodków i centrów wychowania, w tym głównie dla rodziny, szkoły, Kościoła i władz cywilnych. Troska o prawidłowe funkcjonowanie i wykorzystanie Internetu jest w pewnym sensie istotą wychowania młodego pokolenia do pełnego i godnego życia¹⁷.

W praktyce użycia Internetu pojawił się zwyczaj „żeglowania” („ślizgania się”) po Internecie (ang. *surfing*), polegający na swobodnym przerzucaniu różnych stron sieci bardziej dla rozrywki niż dla informacji. Pojawił się nowy rodzaj języka wśród użytkowników, operujący skrótami, ikonami, dynamizujący kontakt poprzez specyficzny dowcip. Komunikacja w cyberprzestrzeni realizowana jest na różnych poziomach, w zależności od wybranego przez użytkownika systemu. Wypowiedziami mogą być teksty, obrazy lub animacje przekazujące konkretną treść. Użytkownicy wypracowali specyficzny język symboli i skrótów umożliwiający szybkie, łatwe i czytelne oddanie treści, których wyrażenie w świecie rzeczywistym niekiedy przysparza szereg trudności. Na repertuar tekstowy środowisk wirtualnych składają się akronimy, emotikony (ang. *emotion ikon*) i inne, złożone znaki dostępne z klawiatury, symbole graficzne.

¹⁶ Por. A. Adamski, *Return to the Source, czyli tęsknota za szamanem*, „Plastik” 1997, nr 9, s. 3–5. Por. M. J. Apter, *Komputery a psychika. Symulacja zachowania*, Warszawa 1973.

¹⁷ Por. M. Drożdż, *Tożsamość człowieka w cyberprzestrzeni*, [w:] *Wokół tożsamości człowieka*, red. W. Zuziak, Kraków 2006.

Panuje zróżnicowanie poglądów na temat wpływu Internetu na życie psychiczne poszczególnych ludzi. Niektórzy podkreślają, z pewną przesadą, 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 niebezpieczne uważa się syndrom IAD (Internet Addicton Disorder) oraz współwystępującą z nim zazwyczaj „padaczkę ekranową”. Syndrom IAD – po raz pierwszy zdefiniowany przez American Psychiatric Association (I. Goldberg) i Instytut Psychofarmakologii w Nowym Jorku – charakteryzuje się wewnętrznym przymusem „bycia w sieci”, któremu ulega statystycznie od 10 do 20% użytkowników. Liczba godzin spędzonych przed 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 „kontaktu” i ma często charakter zastępczy w obliczu nie satysfakcjonujących relacji rodzinnych¹⁸.

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 Internetu; częste przedłużanie sesji ponad zaplanowany czas; pojawienie się ryzyka utraty znaczących kontaktów, szkoły, pracy lub możliwości awansu spowodowane użytkowaniem Internetu; zaprzeczanie rzeczywistemu zaangażowaniu w Sieć; korzystanie z Internetu w celu ucieczki od problemów lub stosowania go jako środka przynoszącego ulgę w chwilach złego nastroju, poczucia 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 otoczenia na wyso-

¹⁸ M. Florek, *Zaczarowani*, „Wprost” 2006, nr 1, s. 48–50; D. Fuks, *Inicjacja szamańska w ujęciu psychologicznym*, „Barbarzyńca. Pismo Antropologiczne” 2000, nr 6, s. 12–19.

kie rachunki telefoniczne, co jest spowodowane dużą liczbą połączeń internetowych; minimalne lub żadne zaangażowanie się w codzienne sprawy domu; zubożenie kontaktów międzyludzkich; nieprzydatność zaangażowania internetowego dla domu i rodziny.

Profesor Robert Kraut z Carnegie Mellon University w Pensylwanii, w wywiadzie dla BBC, stwierdził, że

użytkownicy Internetu czują się bardziej samotni, łatwiej popadają w depresję, szybciej padają ofiarą stresu i mają mniej przyjaciół niż osoby stroniące od globalnej sieci¹⁹

Z taką opinią nie zgadzają się 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, wyrażające stopień korzystania z sieci: „super podłączonych”, „podłączonych”, „częściowo podłączonych” oraz „nie podłączonych”. 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 oni otwarci na innych ludzi i optymistycznie patrzą w przyszłość. W porównaniu do „częściowo podłączonych” i „nie podłączonych” więcej czasu poświęcają na lekturę codziennej prasy i książek. Zauważono, że ważne są dla nich takie wartości, jak: rodzina, dom, dzieci i praca. Tworzą się, w obrębie uczestników Internetu, różnego rodzaju grupy specjalistów różnych dziedzin nauki i techniki, hobbyistów, ludzi o zbliżonych poglądach politycznych i światopoglądowych²⁰.

Profesor socjologii, S. 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

¹⁹ G. Grallet, *Drugie życie w „Second Life”*, „L’Express” (8.02.2007), za: „Forum” 2007, nr 12, s. 23–25.

²⁰ Por. A. Wexelblat, *Virtual Reality Applications and Explorations*, Berlin 1993.

wniosku, że w Internecie 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. Groźne zaczynają być konsekwencje nadmiernego emocjonalnego angażowania się ludzi w programy komputerowe.

Zarówno Internet, jak i inne tzw. technologie informacyjne i komunikacyjne, przyczyniają się do unieważnienia tradycyjnych (narodowych, finansowych i kulturowych) granic, a równocześnie osłabiają dotychczasowe funkcje państwa. Procesy te mają niezwykle istotny wpływ na ponowne pojawienie się i dowartościowanie pojęcia lokalnych, kulturowych tożsamości (w ich nowym sensie i znaczeniu). Relatywizują one „nasz sens miejsca” Internet w istocie tworzy świat paralelny do tradycyjnego. Jest on poddany presji Sieci i równocześnie powstaje dzięki niej. Arthur i Marilouise Kroker nazywają go „światem delirycznym”:

W epoce modernistycznej byliśmy specjalistami uwięzionymi w prywatnych tożsamościach. W epoce hipermoderny tożsamość staje się publiczna. Jest częścią Sieci – omotana i zagnieżdżona cyfrowo. Dziś hiperrealne i hipermedialne ciało przemieszcza się w sposób, który przewidział McLuhan: jest lżejsze niż astronauta i porusza się z zawrotną szybkością²¹.

Wraz z Internetem narodziła się infosfera nowej generacji, która w sposób zasadniczy poszerzyła pojemność pamięci społecznej. Pamięć ta przestała być jednocześnie martwa i niezmienna – jest jak nigdy dotąd w cywilizacji rozległa i nieograniczona, ale jednocześnie aktywna. Stwarza to nową jakość i nowe perspektywy dla ludzkości.

²¹ Za: C. Zimmer, *Pilot w głowie*, „Newsweek Polska” 2004, nr 28, s. 37.

Sects on the Internet Summary

Nowadays, many young people satisfy their social needs in front of their computer screen. A more and more intense exchange goes on the internet; not only an exchange of goods and services, but of ideas. In the year 2000 the number of internet pages (websites) was estimated at about a half of a trillion. The net is also a place of spreading many extreme ideologies, destructive opinions, such as anti-rationalism, pseudo-science, occultism, even fascism, trockism, communism, and stalinism. Narcotic gangs use the internet to communicate. The internet renders instructions on how to build a home-made bomb accessible and sells pornography. On the web everyone can be a journalist and establish his own newspaper, become an expert, and distribute free advice, advertise any kind of product, and offer any service.

Both the internet and other, so called information and communication, technologies lead to the annulment of traditional (national, financial and cultural) borders, and at the same time weaken the functions of the state that existed up till now. These processes have an extremely important influence on reappearing and upgrading local and cultural identities (in a new sense and meaning). They make our "sense of place" relative. The internet in fact creates a world parallel to the traditional one. The network puts pressure on it, but at the same time it develops thanks to the network. Together with the internet, an info-sphere of the new generation, which in a fundamental way increased the volume of social memory, was born. This memory ceased to be dead and unchanging – it is broader and unlimited as never before, but at the same time active. This creates a new quality and new perspectives for mankind.