Życie w sieci.
W internetowym matrixie?



„Pani syn bardzo opuścił się w nauce" – to nierzadki powód wezwania rodziców do szkoły. A zwykle pada odpowiedź: „Proszę pani, on tyle czasu spędza w internecie, że ja nie mogę do niego dotrzeć. Mąż go strofuje, ale ja nie chcę, żeby krzyczał na niego. Syn mówi, że takie czasy i on się dzięki tej internetowej sieci uczy. Ja widzę głównie, że on z kimś gra lub gada, albo coś ogląda, albo muzyki słucha… Nawet w nocy, gdy wstaję do toalety, widzę go przed komputerem i zapędzać muszę do spania. Myślę, wie pani, że on raczej wpadł w tę sieć. I nieźle się zaplątał. Czasem nie mogę się go doprosić, by przyszedł do stołu, bo on jest „podłączony". Wie pani, on jakby kompletnie oderwał się od rzeczywistości, jakby był wtedy w tym, no… w matrixie… Zna to pani?".

Tomasz **GARSTKA**

Czym jest matrix?

Wszyscy, którzy oglądali trylogię *Matrix* braci Wachowskich, pamiętają, że zderzyły się w nim dwa aspekty rzeczywistości. Pierwszy aspekt to tytułowy matrix. Jest to świat neuroinformatycznej, biocyfrowej iluzji rzeczywistości. Iluzji stuprocentowej, ponieważ ludzie, którzy w tej rzeczywistości żyją (wirtualnie), są nieświadomi jej nierealności. Doświadczają tego świata jako prawdziwego. Czy jest to więc rzeczywistość? Jeden z bohaterów wolnych od matrixa, Morfeusz, mówi do nowo wyzwolonego Neo: *„Co znaczy prawdziwe? Jeśli mówisz o tym, czego możesz dotknąć, co możesz powąchać, co możesz posmakować i zobaczyć, to prawdziwe jest po prostu sygnałami elektrycznymi, interpretowanymi przez twój mózg. To jest świat, który znasz. Świat, jaki istniał pod koniec dwudziestego wieku. W tej chwili istnieje on tylko jako część neurointeraktywnej symulacji, którą nazywamy matrix. Żyłeś w świecie snu, Neo".* Do matrixa, komputerowego programu pełnej symulacji rzeczywistości, ludzie zostali podłączeni przez inteligentne maszyny, które wygrały wojnę z ludzkością. Zawładnęły one Ziemią i pasożytują na ludziach – traktując ich jako źródło energii. Maszyny reprezentują realny (nie wirtualny) aspekt rzeczywistości, podobnie jak część ludzi niepodłączonych do matrixa i wyzwolonych z niego. Ale czy ten świat realny wolny jest od komputerów, informatyki, oprogramowań? Nie. Walczą w nim dwie siły. Po jednej stronie ludzie wyzwoleni z matrixa, którzy żyją w podziemnej społeczności Syjonu. Po drugiej stronie wspomniane maszyny. Świat maszyn jest skomputeryzowanym systemem robotów, a ludzie korzystają z systemów komputerowych w walce z nimi. Maszyny nie potrzebują złudzeń matrixa, potrzebują jedynie ludzi utrzymywanych w złudzeniu jako źródła energii, by przetrwać (trzeba dodać, że inne źródła energii stały się niedostępne). Kierowane są przez oprogramowania – jest to ich „mózg". Ludzie uwolnieni z matrixa w świecie realnym korzystają z użytkowych (i nieświadomych siebie) programów komputerowych (np. do nawigacji floty, łączności z matrixem) i oczywiście nie uważają się za niewolników tych programów.

Ludzie z Syjonu walczą z agresywnymi, inteligentnymi programami w matrixie. W realności kontrolują programy, z których korzystają. Ale – jak słusznie zauważa cytowany wcześniej Morfeusz – są przecież w rzeczywistości uzależnieni od nich. Komputeryzacja jest obecna w życiu ludzi i steruje wieloma jego aspektami, nad którymi oni się nawet nie zastanawiają (zasilanie, klimatyzacja, komunikacja, sprzęt do walki i transportu itp.). Kontrola człowieka polega na możliwości wyłączenia ich. Programy nie rządzą ludźmi jak w matrixie. To ludzie rządzą nimi, jednak wyłączenie systemów komputerowych oznacza… zagładę. Człowiek ma wybór, który jest nie do końca wolnym wyborem.

Jak widać w świecie realnym (w Syjonie) dochodzi do gry zależności ludzi, którzy są niezależni od matrixa, ale zależni w pewien sposób od narzędzi cyfrowo-informatycznych. Oprócz tego jest jeszcze jedno ważne miejsce przecięcia się dwóch aspektów rzeczywistości. Aspekty te – realny i wirtualny – łączą z jednej strony bohaterowie z Syjonu, z drugiej zaś pewne „uosobione programy". Programy te to: Architekt (cyfrowy, doskonały Rozum) i Wyrocznia (cyfrowa wersja ludzkiej intuicji i emocjonalności). Są „ojcem i matką" matrixa. Architekt jest bezuczuciowy, racjonalny. On na zimno zaprojektował matrixa jako system kontroli, który służy maszynom.



Wyrocznia zaś jest sojuszniczką ludzi – tych realnych, wyzwolonych z matrixa. Kontrolę w matrixie sprawują programy komputerowe w postaci agentów (ich liderem jest agent Smith). Świat ludzi wyzwolonych i matrixa łączy możliwość zalogowania się w nim i działania w świecie iluzji jak w rzeczywistości (z przekroczeniem pewnych jego praw, ale bez możliwości całkowitego uniknięcia destrukcji, np. śmierci). Głównym bohaterem obu światów jest Neo (wybawiciel), któremu przypisuje się misję zniszczenia świata maszyn i wyzwolenia wszystkich ludzi z matrixa.

Jak odczytać metaforyczną analogię?

Co chciała powiedzieć nauczycielce zatroskana mama ucznia, mówiąc, że gdy syn korzysta z sieci, jest tak, jakby był w matrixie? Jak odczytać tę symbolikę w kontekście rozważań nad internetem? Co w internecie przypomina matrixa? Czy można w nim utknąć, tracąc zdolność rozpoznawania, czym jest rzeczywistość i/lub przestać się z nią liczyć, wybierając świat „internetowego podłączenia"?

Popatrzmy na to tak… Świat maszyn jest symbolem cywilizacji stechnicyzowanej, elektronicznej, cyfrowej, która może przytłaczać, odczłowieczać. Matrix jest światem internetu, który potrafi pochłaniać, uwodzić, dawać bezpieczne i wygodne złudzenie rzeczywistości bez szarej codzienności. Agent Smith jest uzależnieniem od internetu. Świat ludzi wyzwolonych z matrixa to ci, którzy nie ulegają pędowi technicyzacji, choć korzystają z niej, ale zależy im na ocaleniu człowieczeństwa, wymiaru humanistycznego. Co zaś symbolizuje Neo? Neo jest rozwiązaniem problemu. Pokojowym paktem w wojnie pomiędzy dwoma stanowiskami – tych, którzy upatrują w stechnicyzowanej i internetowej kulturze upadku ducha ludzkiego, ludzkiej wrażliwości, i tych, którzy internet i skomputeryzowaną cywilizację uważają za największe osiągnięcie cywilizacyjne, a korzystanie z nich – za formę życia, które dawniej biegło bez takich cyfrowych środków (przekazywanie informacji, nawiązywanie kontaktów itd.).

Internet szkodzi?

Mój uczeń opuścił się w nauce… Moje dziecko ma kłopoty w kontaktach z rówieśnikami… Mój syn zrobił się nerwowy, impulsywny i nieczuły… Dlaczego? Wielu nauczycieli i rodziców może upatrywać przyczyny problemów z dziećmi w internecie, bo przecież:

Internet pochłania. Młodzi ludzie spędzają w sieci mnóstwo czasu, zaniedbują naukę, preferują kontakty w sieci niż w rzeczywistości realnej.

Internet łudzi. Dziewczęta i chłopcy traktują internetowe znajomości tak jak realne, są dumni z liczby sieciowych znajomych (często z odległych miejscowości, innych krajów, odległych kontynentów). Nie dostrzegają powierzchowności sieciowych kontaktów oraz możliwości internetowej autokreacji, która ma niewiele wspólnego z prezentowaniem siebie i poznawaniem kogoś na żywo, bezpośrednio. Młodzi ludzie nie mają więc prawdziwych przyjaciół, tak jak my dawniej – alarmują rodzice i pedagodzy – nie potrafią też nawiązywać prawdziwych relacji, bo zastąpiły je te za pośrednictwem komputera. Dochodzi do powstania przyjaźni, miłosnych związków w sieci, a nawet aktów internetowego seksu.

Internet modeluje. W sieci internauci stykają się z wyrwanymi z kontekstu, urywkowymi obrazami i filmikami ukazującymi np. pornografię, przemoc, zachowania ekstremalne, czyli to, co budzi niezdrową ekscytację. Obraz buduje, a emocje wzmacniają ich wyobrażenia o rzeczywistości (np. o tym, jak traktować kobietę, jak rozwiązywać konflikty, jak łatwo można ryzykować bez konsekwencji). Budzi to w nich ochotę naśladownictwa. Obrazy i filmiki silniej przemawiają niż teksty. A ci, którzy szukają informacji za pomocą słów w internecie, łatwiej znajdą plotki niż poważne artykuły na wskazany temat.

Internet nakręca. Sieć nie tylko bombarduje pobudzającymi emocjonalnie obrazami i filmikami, ale też zalewa informacjami. Liczba bodźców jest nie do ogarnięcia. Nie sposób poznawczo przetworzyć tyle danych, często niespójnych czy sprzecznych. Musi to wywoływać stan pobudzenia, które internauci muszą odreagować, wiercąc się na lekcjach i rozrabiając w szkole. Paradoksalnie w domu, gdzie mogą się „podłączyć", stają się znów spokojni, odcięci od rzeczywistości.

Internet znieczula. Nadmiar gwałtownych, silnie pobudzających, drastycznych obrazów (np. walk zwierząt), gry interaktywne oparte na przemocy i kreowaniu własnego awatara (internetowej tożsamości) – wszystko to odwrażliwia. Bodźce, które wywołują silne emocje, z czasem – gdy atakują nasze zmysły obojętnieją nam, tracą znaczenie. Im więcej przemocy ogląda młody człowiek w internecie, tym mniej wrażliwy będzie na ten problem w „realu". Im bardziej niereali-

…także bawi. Internet może być sposobem mądrej rozrywki (zarówno beztroskiej, jak i rozwijającej). Zamiast blokować dostęp do niej dzieciom i młodzieży, warto raczej włączyć się w nią. Oczywiście nadając jej odpowiednie proporcje względem innych aktywności, tak jak dzieje się to z zabawą w rzeczywistości realnej.

…umożliwia kontakty. Sieć jest nadzwyczajnym narzędziem komunikacji – zarówno jeśli chodzi o zakres, szybkość,

> „Młody człowiek ma prawo do intymności w internecie, ale nie znaczy to, że rodzice nie mogą go zabezpieczać przed tym, co potencjalnie zagrażające, np. poprzez blokadę niektórych stron.

styczny jest jego awatar, tym mniej skoncentrowany będzie internauta na potrzebach własnych i rówieśników, a bardziej na ambicjach wirtualnych.

Internet oszukuje. Sieć jest polem wielu nadużyć. Oazą pedofilów, oszustów finansowych, osób, które cechuje parafilia (zboczeńców), dążących do e-mailowego lub realnego kontaktu. Wszystko może być w internecie właściwie anonimowe, a więc potencjalnie niebezpieczne.

Druga strona medalu

Wstrząsający obraz, nieprawdaż? Jest tylko ALE… i to nie jedno. Ponieważ internet jest nadzwyczajnym, współczesnym narzędziem, a każde narzędzie można wykorzystać w dobrym (konstruktywnym) lub złym (destrukcyjnym) celu. Nie zapominajmy bowiem, że internet…

…także uczy. Sieć to zasoby wiedzy, nie tylko chłamu, mitów i fałszu. Ważne, by świadomie wykorzystywać go w nauczaniu, ucząc jednocześnie krytycznej oceny źródeł. Internet może być też narzędziem rówieśniczego tutoringu – realizacji ważnego pomysłu, uczenia się od siebie i siebie nawzajem, co jest ważnym postulatem edukacji włączającej.

formę, jak i ilość informacji, które można przekazać. Tym, którzy powiedzą, że to komunikacja nieosobista, przyznam rację, ale dodam, że możliwość odbywania wideorozmów jest bardziej osobistą formą kontaktu niż zwykła rozmowa telefoniczna. Dzięki internetowi kontakt nauczycieli i nauczycielek z rodzicami uczniów umożliwia przekazywanie w obie strony prawdziwych informacji (bez uczniowskiej „ściemy") przy ograniczeniu do minimum czasochłonnych zebrań z rodzicami (zwraca na to uwagę m.in. Jan Wróbel w swojej książce *Jak przetrwać w szkole i nie zwariować*). Internet jest też alternatywną formą komunikacji dla tych młodych ludzi, którzy nigdy nie będą mogli mieć intensywnych kontaktów na żywo z powodu ograniczającej ich niepełnosprawności, życia w małym środowisku wiejskim, biedy (dzieci korzystają ze szkolnego komputera, gdy nie mają własnego) czy choroby. Nie tylko wierzę, ale mam świadectwa prawdziwej przyjaźni internetowej, która daje emocjonalne wsparcie takim osobom.

Co począć?

Czy wyrwać więc dzieci i młodzież z „internetowego matrixa"? Wielu rodziców i nauczycieli chce powiedzieć swym potomkom i podopiecznym to, co mówił Morfeusz. Celowo trawestuję tu jego słowa, a nie cytuję: „(Za) witaj [w końcu] w prawdziwym świecie!". Nie zapominajmy jednak o tym, co powiedział Morfeusz w drugiej części *Matrixa* – we współczesnym świecie komputery (i sieć) są i będą obecne i nie sposób się bez nich obejść. Czyli prawdziwy świat jest światem ludzi i komputerów. Uczmy się więc od Neo.

W ostatniej części trylogii, *Matrix: Rewolucje*, toczy on rozmowę z Wielkim X, „ucieleśnieniem" systemu świata maszyn (symbolem nowoczesnej cywilizacji). Oferuje mu pomoc w wybawieniu dwóch światów – świata ludzi (Syjonu) i świata maszyn (robotów, stechnicyzowanej i zinformatyzowanej cywilizacji) – od agenta Smitha, czyli programu, który wyrwał się spod kontroli. Smith jest „uosobieniem" złej strony cywilizacji informatycznej, która chce rozprzestrzenić się (scena klonowania agenta Smitha), podtrzymywać umysły ludzi podłączonych do matrixa w iluzyjnym świecie, w którym on jest dyktatorem. Chce zniszczyć lub podporządkować sobie tych, którzy są poza systemem (w świecie realnym).

Neo nie walczy z cywilizacją świata maszyn, ale chce przywrócić zdrową równowagę między tym, co ludzkie (humanistyczne?), i tym, co techniczne (informatyczne). Wybawiciel Neo nie walczyłby z internetem, ale zwalczał to, co jest jego złą, niebezpieczną stroną.

Czym dla rodziców i nauczycieli będzie agent Smith? Być może uzależnieniem od internetu, może obrazami przemocy i pornografią dostępną dla dzieci, być może pochłonięciem przez internetowe głupoty, być może budowaniem fałszywych przekonań o głębokości i sile więzi z internetowymi znajomymi.

A co sprawi, że świat maszyn („świat komputera") nie będzie postrzegany jako stałe, narastające zagrożenie i źródło szkód? Nie jest odpowiednim rozwiązaniem wyłącznie próba kontroli – Neo przegrał próby pokonania wrogiej cywilizacji maszyn w ten sposób. Raczej zachęta do korzystania z internetu, gdy tylko to możliwe, jako źródła informacji i wymiany, kształtowania umiejętności krytycznej oceny tego, co wirtualne względem tego, co realne, racjonalnego gospodarowania czasem (proporcji obecności w internecie i w „realu"), „zaprzyjaźnienia się" z internetem i wspólnego korzystania z komputera jako narzędzia pracy, nauki i rozrywki,

Test-zabawa



Czy jesteś uzależniony od internetu?

Poniżej przedstawiamy test dotyczący stopnia uzależnienia od internetu. Nie jest on diagnostyczny klinicznie, ale może pomóc w rozpoznaniu problemu wymagającego pomocy specjalistów. Proszę odpowiedzieć na pytania:

1. **Czy uważasz, że spędzasz w internecie więcej czasu, niż powinieneś?**
2. **Czy zdarza Ci się traktować internet jako ucieczkę przed kłopotami lub złymi nastrojami?**
3. **Czy ktokolwiek z Twojej rodziny lub przyjaciół uważa, że zbyt dużo czasu spędzasz przy komputerze?**
4. **Czy kilkudniowa przerwa w korzystaniu z sieci sprawia Ci trudność?**
5. **Czy surfowanie po sieci odbija się niekorzystnie na Twojej pracy lub nauce?**
6. **Czy są jakieś szczególne miejsca w sieci lub strony, którym wyjątkowo trudno jest Ci się oprzeć?**
7. **Czy masz problem z kontrolowaniem swoich zakupów w internecie?**
8. **Czy rozmowy on-line prowadzisz częściej niż twarzą w twarz, zaniedbując tym samym podtrzymywanie kontaktów osobistych?**
9. **Czy korzystanie z internetu sprawia Ci większą przyjemność niż np. osoby, rzeczy i sytuacje dające satysfakcję?**

Klucz:

- **Jeśli odpowiedziałeś twierdząco na cztery pytania,** wystarczy, że zachowasz ostrożność i umiar w odwiedzaniu ulubionych miejsc w internecie.
- **Jeśli udzieliłeś pięciu lub sześciu odpowiedzi twierdzących,** masz jeszcze dużą szansę na szybkie rozwiązanie problemu i uniknięcie głębokiego uzależnienia. Już dziś podejmij stosowne działania!
- **Jeżeli odpowiedziałeś twierdząco na siedem lub więcej pytań,** mocno zastanów się nad sobą - straciłeś kontrolę nad korzystaniem z internetu! Powinieneś poszukać fachowej pomocy terapeutycznej albo rozwiązać swoje problemy, przed którymi uciekasz w świat sieci.

czyli uczynienia go obszarem (częściowo) wspólnym rodziców i dziecka.

Młody człowiek ma prawo do intymności w internecie (do tajemnicy korespondencji), ale nie znaczy to, że rodzice nie mogą go zabezpieczać przed tym, co potencjalnie zagrażające, np. poprzez blokadę niektórych stron. Warto jednak pamiętać, że sama blokada nic nie da. Syn czy córka łatwo znajdą sobie alternatywne „podłączenie" do internetu (u rówieśnika, w kafejce internetowej, w szkole). Neo rozmawiał, ukazywał zagrożenia, nie walczył przeciw cywilizacji, informatyzacji, komputeryzacji ani w ich obronie. Młody człowiek musi postrzegać rodziców i nauczycieli jako sojuszników w racjonalnym korzystaniu z internetu, a nie jako wrogów. To otwarta rozmowa, zadawanie pytań, stawianie problemów do przemyślenia mogą budować pokojowe porozumienie. To bycie wzorem – jakże odrapany to postulat – ma szansę pomóc dzieciom.

Trzy kwestie

Przyjrzyjmy się trzem internetowym zagrożeniom – internetowej pornografii, internetowej przemocy i internetowemu uzależnieniu. O pornografii można mówić otwarcie, jeśli ma się uzasadnione podejrzenie, że dziecko trafia na takie strony lub ich poszukuje w internecie. Trzeba uznać taki fakt. Nie obwiniać. Raczej nadać znaczenie, dać szansę na zrozumienie i skorzystanie z tego rozumienia. Można zacząć od pytań: *Po co ludzie produkują pornografię? Dlaczego jest tak popularna (wpisanie w Google terminu „sex" daje w efekcie głównie listę stron pornograficznych, a nie materiałów do edukacji seksualnej)? Jakie wyobrażenie o seksie i relacjach intymnych buduje sobie człowiek poprzez oglądanie pornografii? Jak myślisz (kogo możesz zapytać), ile ma to wspólnego z rzeczywistością?* No i oczywiście dziecko nie powinno stać się odkrywcą, że jedno z rodziców (pewnie w 99% przypadków ojciec – nie matka) samo odwiedza takie strony w internecie.

Zbliżone pytania należy postawić w przypadku drastycznej przemocy ukazywanej w internecie lub obecnej w internetowych grach: *Po co grasz? Dlaczego ludzie to robią? Co ci to daje? Czego cię to uczy? Czy uwrażliwia cię problem przemocy, czy przeciwnie – znieczula? Czy warto? Co zamiast?* I tu również – jak w przypadku pornografii – rozmawiać musi osoba (rodzice, nauczyciele), która nie jest sama konsumentem tego rodzaju obrazów i rozrywek. Inaczej nie będzie przekonująca.

Uzależnienie od internetu zasługuje na odrębne rozważania. Tutaj chcę tylko wspomnieć, że rodzice, którzy wymagają od dziecka racjonalnego korzystania z internetu, sami nie powinni spędzać w nim większości czasu kosztem kontaktu z rodziną. Nie mogą sami zaniedbywać alternatywnych względem internetu sposobów spędzania czasu.

Cóż więc?...

X: *Czego chcesz?*
Neo: *Pokoju.*
X: *A jak nas zawiedziesz?*
Neo: *Nie zawiodę*[1].

Tomasz Garstka
psycholog, pracownik NZOZ Lecznica Prosen-SMO i współpracownik firmy szkoleniowej Dom Wiedzy.

1 *Matrix: Rewolucje*, scena przedfinałowa, reż. A. Wachowski, L. Wachowski, Australia, USA, 2003.