

Sacrum w Internecie - próba analizy.

Współczesny, bardzo agresywny i ekspansywny rozwój mediów w dzisiejszym świecie stał się przedmiotem wielu naukowych a także popularnych opracowań. Łatwość zdobywania informacji dzięki mediom prowadzi do informacyjnego przeciążenia mającego negatywny skutek nie tylko na człowieka jako jednostkę lecz na całe społeczeństwo. Pomimo, że proces sekularyzacji nie jest spowodowany tylko i wyłącznie rozwojem swobodnego dostępu do informacji, lecz biorą w nim udział również inne czynniki, łatwość operowania informacją powoduje wzmocnienie postaw krytycznych i relatywistycznych. Po badaniach nad telewizją, prasą czy radiem jako głównymi mediami społecznymi, w latach dziewięćdziesiątych badania koncentrują się w dużej mierze nad Internetem odbieranym jako zjawisko o nieznanych jeszcze konsekwencjach oddziaływania.

Internet jest rozumiany głównie jako olbrzymia, państwowa sieć służąca do przesyłania informacji. Taka charakterystyka nie pozwala jednak w pełni zrozumieć jego fenomenu, gdyż, dopuszcza do głosu tylko jedną z jego ról, mianowicie rolę informacyjną. Jako przykład takiego podejścia można podać tu następującą definicję Internetu, jest to "ogólnoświatowa "sieć sieci" łącząca miliony komputerów, setki tysięcy sieci lokalnych, skupiająca dziesiątki milionów użytkowników w infrastrukturze komunikacyjnej, wykorzystywanej do swobodnego komunikowania się, przekazywania poczty elektronicznej i udostępniania zasobów bibliotecznych".^{1[1]} Jest to zatem definicja informująca tylko o jednym z możliwych sposobów wykorzystywania Internetu. Pomaga ona w rozumieniu jaką rolę odgrywa on w tak zwanym "społeczeństwie informacyjnym" które definiuje się głównie poprzez wskazanie na fakt, iż w takim społeczeństwie siła robocza składa się w większości z pracowników informacyjnych a ponad pięćdziesiąt procent dochodu narodowego generuje sektor informacyjny^{2[2]}.

Jednak nie tylko takie rozumienie Internetu funkcjonuje w świadomości jego użytkowników. Postaram się w niniejszym eseju wykazać, że tę "sieć sieci" można rozumieć w zupełnie odmienny sposób.

* * *

Zacniemy od zdefiniowania pojęcia Internet. Otóż, rozumiemy go jako zjawisko społeczne, zaistniałe w określonym okresie rozwoju społecznego i mającego lub mogącego mieć na ten rozwój istotny wpływ. Zatem obejmujemy tym terminem nie tylko mechaniczny przekaz informacji, lecz przede wszystkim wielość innych możliwości jego użycia. By doprecyzować nasze rozumienie terminu Internet dokonamy jeszcze jednego wewnętrznego podziału. Otóż wyróżniamy w Internecie dwie główne sfery działalności człowieka: pierwsza z nich dotyczy

^{1[1]} Apczyński, M., Danek, P., Komunikacja komputerowa, WiŻ, Warszawa 1997, s 165.

^{2[2]} O społeczeństwie informacyjnym zob. np.: Juszczak, S., *Człowiek w świecie elektronicznych mediów - szanse i zagrożenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2000; Chołaj, H., *Globalny świat-wyzwania i spory. Wstęp do globalistyki*, cz. II i III, Wektory Gospodarki S.A., Warszawa 1991; Zasepa, T., red., *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Święty Paweł, Częstochowa 2001; Goban-Klas, T., *Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu*, PWN, Warszawa 1999; Goliński, M., *Poziom rozwoju infrastruktury informacyjnej społeczeństwa. Próba pomiaru*, PLJ, Warszawa 1997.

pragmatycznego i utylitarnego wykorzystania infrastruktury telekomunikacyjnej do przesyłania danych, dokonywania rozliczeń bankowych, robienia zakupów oraz poszukiwania informacji. Tę sferę nazywamy infostradą^{3[3]}. Dzięki wymienionym wyżej zastosowaniom infostrada nie leży w sferze naszego zainteresowania, gdyż traktujemy ją jako element medialny - przekaznikowy leżący w warstwie informacyjnej Internetu. Infostrada jest zatem pojmowana podobnie jak inne media jako przekaznik informacji, i jest przez nas stawiana w opozycji do cyberprzestrzeni.

Pojęcie cyberprzestrzeni powoduje wiele problemów terminologicznych. Często jest ono definiowane jako synonim rzeczywistości wirtualnej na przykład Goban-Klas pisze: "ogólnie mówiąc wirtualna rzeczywistość albo cyberprzestrzeń, pozwala rozszerzyć zmysły człowieka i doświadczać przez niego sztucznej rzeczywistości".^{4[4]} Inny przykład: "cyberprzestrzeń czyli rzeczywistość wirtualna istniejąc po drugiej stronie komputerowego monitora i oferująca alternatywy konwencjonalnym modalnościom ludzkiego doświadczenia, niewątpliwie reprezentuje nowy, radykalnie odmienny etap historii ludzkości".^{5[5]} Bardzo często spotyka się również użycie określenia cyberprzestrzeni w odniesieniu do Internetu, na przykład: "Negatywnie wolność definiowana jest w filozofii jako brak jakichkolwiek ograniczeń i to właśnie pojęcie wolności wydaje się być powszechnie przyjęte przez internatów, zarówno co do swobodnego dostępu do Internetu, jak i nieskrępowania w odniesieniu do umieszczania jakichkolwiek treści w cyberprzestrzeni."^{6[6]} Jak widzimy, w tym krótkim fragmencie dotyczącym problemów wolności Internet i cyberprzestrzeń są synonimami tej samej przestrzeni. Zatem Internet, cyberprzestrzeń i wirtualna rzeczywistość to najczęściej jedno i to samo określenie odnoszące się do przestrzeni informacji, przestrzeni generowanej i podtrzymywanej dzięki komputerom. Problem jednak w tym, że wszystkie te terminy mają różne znaczenia, a ponadto taka terminologiczna hybryda uniemożliwia dokonanie analizy owej przestrzeni.^{7[7]} W tym miejscu jednak nie podejmujemy się rozwiązania tej kwestii, dla dalszej pracy przyjmujemy jednak rozróżnienie pomiędzy wyżej wymienionymi terminami, zakładające różnice istoty a nie stopnia pomiędzy cyberprzestrzenią, wirtualną rzeczywistością a Internetem.

Cyberprzestrzeń traktujemy jako specyficzny rodzaj przestrzeni społecznych interakcji. Specyfika tej przestrzeni zasadza się na jej globalnej dostępności oraz ponadnarodowości. Cyberprzestrzeń rozciągnięta ponad większą częścią całego globu, pozwala na zaistnienie relacji międzyludzkich - choć zapośredniczonych przez komputer - na skalę wcześniej niespotykaną. Dzięki swej fizycznej strukturze umożliwiającą magazynowanie danych oraz multi - interaktywności, cyberprzestrzeń wytworzyła quasi - realne wspólnoty. Takie twory cyberprzestrzenne jak wirtualne społeczności czy wirtualne miasta są odpowiednikami realnie istniejących zbiorowości społecznych. Cechą dystynktywną cyberprzestrzeni jest umożliwienie zaistnienia dzięki niej kontaktów międzyludzkich oraz zorganizowanie dla nich przestrzeni. W cyberprzestrzeni dominuje aktywne wyszukiwanie informacji, występuje silna interakcja z drugim człowiekiem, pojawia się autoprezentacja użytkownika. Z tymi cechami nie spotkamy się w warstwie informacyjnej opisanej wyżej jako infostrada w której głównym celem użytkownika jest wyszukanie interesującej go informacji.

Pomiędzy tymi dwoma konstruktami jakie pojawiają się w Internecie czyli infostradą oraz cyberprzestrzenią występują olbrzymie różnice, które możemy określić jako różnice w opisie rzeczywistości. Rzeczywistość, by tak powiedzieć, na zewnątrz komputera w tzw., real life,

^{3[3]} Termin ten używany jest powszechnie. Por. literatura z przyp. 2.

^{4[4]} Goban-Klas, T., Media i komunikowanie masowe. Teorie i analizy prasy, radia, telewizji i Internetu, PWN, Warszawa 1999, s. 303

^{5[5]} Myszala, A., Cyberprzestrzeń-wprowadzenie, w: Magazyn Sztuki, Postcybermodernpunk, nr. 17, s. 56

^{6[6]} Zasępa, T., red., *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Święty Paweł, Częstochowa 2001, s. 43

^{7[7]} O rozróżnieniu między cyberprzestrzenią a wirtualną rzeczywistością, zob. np.: Sitarski, P., *Defining Virtual Reality*, w: Wilk, E., *Methodology. Culture. Audiovisuality*, Śląsk, Katowice 1998, s. 204-205

opisywana jest w środowisku ludzkim za pomocą języka. Jest on tym narzędziem za pomocą którego wszelkie ekstra i introwertyczne odczucia mogą zostać opisane i zobiektywizowane a także jest medium za pomocą którego odbywa się proces komunikacji. Jednocześnie należy pamiętać, że proces komunikacji wymaga użycia tego samego kodu, a jego użytkownicy powinni posiadać zarówno tę samą kompetencje językową jak i poznawczą. Proces komunikacji, który odbywa się na co dzień i który jest procesem przekazywania pewnych informacji innym członkom społeczeństwa, jest internalizowany w procesie socjalizacji, któremu człowiek jest od dziecka poddawany. Można powiedzieć, idąc za mentalizmem językowym Whorfa, Sapira czy Humboldta, że język tworzy ramy za pomocą których człowiek poznaje świat w myśl J.G. Herdera, iż "jeśli prawda jest że nie potrafimy myśleć bez myśli i że uczymy się myśleć za pomocą słów, to język wyznacza granicę i zarys całego ludzkiego poznania"^{8[8]}. Różne grupy ludzi, narody czy klasy społeczne operują kodami - rozumiemy je za Bernsteinem jako "milcząco przyswajane zasady regulatywne, które integrują relewantne znaczenia, formę ich realizacji i ewokujące je konteksty"^{9[9]} (mówiąc prościej są to narzucone reguły interpretacji) - dzięki którym możliwy jest kontakt i zrozumienie. Zatem użycie kodów językowych, które zakładają "istnienie określonych innych" oraz "istnienie kompetencji (językowych i poznawczych) przyswajanych i podzielanych przez wszystkich"^{10[10]} umożliwiają zbudowanie wspólnego świata obustronnie rozumianych znaczeń. Język - współcześnie przetworzony przez rozmaite technologie słowa^{11[11]} jak pismo czy komputery - jest najbardziej pierwotnym sposobem poznania, klasyfikacji, zrozumienia i kontaktu. Jednakże świat rzeczywisty nie jest światem w którym język stanowi podstawowy materiał struktury tegoż świata. W prawdziwym życiu atomy, elektrony, białka i tym podobne fizyczne elementy składają się na świat w którym żyje człowiek i o jakim może za pomocą języka rozmawiać. Zupełnie inaczej rzecz ma się w cyberprzestrzeni. W niej to, jedynym dostępnym człowiekowi - użytkownikowi "faktem" jest tekst czyli wytwór języka. Tekst jest zatem, używając terminu Bernsterina, "formą stosunków społecznych, znajdującą w nim widzialną, dotykalmą, materialna postać".^{12[12]} Wszelka reprezentacja czy to człowieka czy to zjawiska oraz zachodzące pomiędzy nimi interakcje odbywają się za pomocą szeroko rozumianego tekstu, złożonego ze zdań, przez które według Lyotarda możemy rozumieć każde fizyczne działanie.^{13[13]} W cyberprzestrzeni ta "fizyczność zdania" jest jeszcze bardziej prawdziwa niż w rzeczywistości - każdy ciąg wyrazów jest faktem na miarę faktu fizycznego, wydarzeniem wpływającym na dalsze losy całej struktury. Sherryl Turkle, socolog zajmujący się Internetem, tak opisuje użycie słowa w cyberprzestrzeni: "Twoje słowa są twoimi czynami, twoje słowa są twoim ciałem. Czujesz je bardzo głęboko."^{14[14]} Język nie tylko tworzy obraz człowieka, lecz i struktury cyberprzestrzeni, jak język opisu strony (HTML) czy języki programowania. O tej właśnie właściwości cyberprzestrzeni pisze Cicognani w ten sposób "podsumowując, mamy dwa główne użycia języka w cyberprzestrzeni: komunikacja (...) oraz konstrukcja (...)"^{15[15]}. Język, a zwłaszcza jego konkretna forma tekst, pełni rolę konstrukcji nośnej całej konstrukcji cyberprzestrzeni, jest tą konstrukcją oraz jej wypełnieniem.

Użytkownicy w cyberprzestrzeni porozumiewają i kontaktują się chociaż większość z nich - co wynika z globalności Internetu - różni się od siebie. Nawet gdy przyjmiemy taką samą dla wszystkich uczestników kompetencję komunikacyjną, rozumianą za Hymesem jako zdolność

^{8[8]} Grabias, S., *Język w zachowaniach społecznych*, UMCS, Lublin 1999, s. 41

^{9[9]} Bernstein, B., *Odtwarzanie kultury*, PIW, Warszawa 1990, s. 135

^{10[10]} Tamże, s.256

^{11[11]} Zob. np.: Ong, W., *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*, KUL, Lublin 1992; de Kerckhove, D., *Powłoka kultury. Odkrywanie nowej elektronicznej rzeczywistości*, Mikom, Warszawa 1996; Levinson, P., *Miękkie ostrze*, Muza S.A., Warszawa 1999.

^{12[12]} Bernstein, B., dz. cyt., s. 224

^{13[13]} Welsch, W., *Nasza postmodernistyczna moderna*, Oficyna Naukowa, Warszawa 1998, s.332

^{14[14]} Brockman, J., *Digerati: encounters with tehe cyber elite*, Hardwired, 1996, on-line.

^{15[15]} Cicognania, A., *On the linguistic nature of cyberspace and virtual communities*, on-line

posługiwania się językiem odpowiednio do sytuacji i do słuchaczy,^{16[16]} to z pewnością istnieje odmienność "tożsamości kulturowej". Jest ona "wyznaczona wspólnym systemem wartości, pozwalający ujmować rzeczywistość w podobnych kategoriach intelektualnych i w miarę podobnych kategoriach emocjonalnych",^{17[17]} i jest, jak twierdzi Grabias, niezbędna do utrzymania komunikacji. Z dużą pewnością można przypuszczać, iż tożsamość kulturowa została zaburzona przez nieograniczone kontakty z ludźmi z całego świata. Różnorodność postaw emocjonalnych, typów psychicznych oraz różne stopnie rozwoju intelektualnego pozwalają zakładać pojawienie się trudności w komunikacji via Internet. Mimo tego jednak, w omawianym przez nas subsystemie Internetu, czyli w cyberprzestrzeni istnieje wiele konstruktów społecznych, o jakich wspominaliśmy już wcześniej to jest wirtualnych społeczeństw, miast, kościołów. Odpowiedz na pytanie, jak się one tworzą daje nam socjolingwistyka zakładająca istnienie tak zwanych "społeczności językowych". Termin ten definiuje "grupę społeczną, która może być jedno- lub wielojęzyczna, utrzymującą się przez obecność wzorów interakcji społecznej i wyodrębnioną z obszarów otaczających przez słabość powiązań komunikacyjnych"^{18[18]} co więcej tak rozumiana społeczność językowa staje się "wspólnota komunikatywną" w momencie gdy taka grupa "odczuje potrzebę wymiany informacji i potrzebę te realizuję (...)"^{19[19]}. Zatem poszczególni użytkownicy tworząc określoną społeczność językową tworzą w niej określone reguły postępowania oraz używania języka, a następnie stają się elementem jeszcze większej wspólnoty komunikatywnej. Jednakże wydaje się, że pierwotnym motywem do wejścia do społeczności językowej jest intencja użytkownika. Jako, że w każdym procesie interakcji, uczestniczący w niej członkowie realizują jakąś intencję, bez której w zasadzie nie istnieje żadne interakcja^{20[20]}, należy przyjąć, iż tak jest również w środowisku cyberprzestrzennym. Wyróżniamy dwie dominujące intencje: jedna funkcjonującą w przestrzeni infostrady, drugą w cyberprzestrzeni. Pierwsza z nich opiera się na pragnieniu dowiedzenia się czegoś, znalezienia odpowiedzi na konkretne pytanie, rozwiązania dręczącego problemu. Słowem jest to intencja oparta jest na transakcyjnym wykorzystaniu języka, polegającym na wymianie określonych dóbr czy usług.^{21[21]} Przykładem może tu być użycie portali, wortalu, przeglądarek czy stron W3 dotyczących np. giełdy, bankowości itp. W tym momencie możemy powiedzieć, że w warstwie określonej wcześniej jako informacyjna czyli infostrada, dominuje - używając terminu Jacobsona - referencyjna, poznawcza funkcja języka.^{22[22]} Jej rola polega na umożliwieniu poznania, na zdobyciu wiedzy i informacji o interesującym obiekcie. Ta rola jest dominująca w rozmaitych komunikatach informacyjnych itp. Jednakże intencja transakcyjna oraz referencyjna rola języka choć umożliwia stworzenie pewnych, tematycznie bardzo precyzyjnie określonych społeczności językowych - np. grupy dyskusyjne nastawione na wymianę informacji o komputerach, samochodach i tym podobnych - uniemożliwia jednak stworzenie wspólnot w rozumieniu Gemeinschaft Tonniesa, to jest opartych na ogólnej woli uczestników, konsensusie oraz miłości^{23[23]}. Takie wspólnoty możliwe są natomiast w cyberprzestrzeni czyli w warstwach mediacyjnej i cyberduchowej. Dominuje tu interpersonalne wykorzystywanie języka, opierające się w mniejszym stopniu na wymianie dóbr, lecz dotyczące bardziej procesów socjalizacji.^{24[24]} Dominującą zatem

^{16[16]} Strelau, J., red., Psychologia, GWP, Gdańsk 2000, t. II, s. 246

^{17[17]} Grabias, S., *Język w zachowaniach społecznych*, UMCS, Lublin 1999, s. 265

^{18[18]} Piotrowski, A., Ziółkowski, M., *Zróżnicowanie językowe a struktura społeczna*, PWN, Warszawa 1976, ss.97-98

^{19[19]} Tamże, s. 98

^{20[20]} Grabias, S., dz. cyt., s. 322

^{21[21]} Numan, D., *Introducing discourse analysis*, Penguin, London 1993, s. 18

^{22[22]} Jakobson, R., *W poszukiwaniu istoty języka*, PIW, Warszawa 1989, T. II, s. 82

^{23[23]} Tonnies, F., *Wspólnota i stowarzyszenie*, PWN, Warszawa 1988, ss. 27-66, Zastosowanie teorii Tonniesa do badań nad wirtualnymi społeczeństwami zob. np.: Fernback, J., Thompson, B., Virtual communities: Abort, retry, failure?, on-line

^{24[24]} Numan, D., dz. cyt., s.18. Należy dodać, że podobne funkcje komunikacji wyróżnił japoński badacz Morioka. Wyróżnia on "ishiki tsushin" czyli "komunikację świadomościową" służącą celom społecznej interakcji oraz "joho

intencją jaka pojawia się w cyberprzestrzeni jest chęć przeżycia czegoś, pragnienie przynależności do wspólnoty bądź tylko bliskiego kontaktu z drugą osobą. Dominującymi funkcjami języka w tej warstwie są funkcja fatyczna i metaforyczna. Pierwsza z nich odnosi się bezpośrednio do kontaktu z innym człowiekiem. Jednak o ile dla Jacobsona czy Malinowskiego^{25[25]} jej główną cechą było li tylko podtrzymanie kontaktu, tutaj rozszerzamy jej kompetencje - nie tylko podtrzymuje ona kontakt pomiędzy konwersującymi lecz także czyni ten kontakt nadrzędnym ponad wszystkimi innymi intencjami uczestników. Cechy tej warstwy - tj. mediacyjnej - dobrze oddaje definicja "wspólnoty wirtualnej" H. Reingolda: "Wirtualna wspólnota to społeczne zgromadzenie, które powstaje w sieci, gdy wystarczająca ilość ludzi prowadzi publiczną dyskusję, wystarczająco długo i z odpowiednim emocjonalnym zaangażowaniem, by uformować sieć relacji międzyludzkich w cyberprzestrzeni"^{26[26]} którą określa jako "konceptualną przestrzeń gdzie słowa, relacje międzyludzkie, dane, mądrość i siła są obecne dzięki ludziom używającym komunikacji komputerowej".^{27[27]} Jak z tego widać Reinhold - jeden z założycieli The WELL^{28[28]} - bardzo silnie akcentuje istnienie i ważną rolę jaką odgrywa pierwiastek ludzkiej emocjonalności obecny w cyberprzestrzeni.

Druga wspomniana funkcja, mianowicie funkcja poetycka^{29[29]} odnosząca się do komunikatu ze względu na niego samego aktualizuje się przede wszystkim w warstwie cyberduchowej, w której pojawia się problem sacrum.

Jacobson, relacjonując poglądy Peirce'a na temat języka pisze: "wedle Peirce'a "klasyfikacja naturalna dokonuje się przez dychotomie", a "w każdym zbiorze istnieje element dwoistości". "Diada składa się z dwóch obiektów połączonych w jedność." Język ze względu na formalną strukturę gramatyczną traktuje Peirce jako system "relacyjnych diad". Z naciskiem twierdził, że "istnienie polega w sposób oczywisty na opozycji" i podkreślał, że "przedmiot bez opozycji ipso facto nie istnieje." Głównym zadaniem jest więc, według Peirce'a, wypracowanie "koncepcji istnienia przez opozycję".^{30[30]} To, do czego doszedł Peirce analizując język, znane było już od dawna ludom niepiśmiennym, lecz także i znane jest człowiekowi współczesnemu.

Dychotomia jest podstawowym rozróżnieniem świata pozwalającym człowiekowi dookreślić się w nim. Jak pisze Tuan sama konstrukcja biologiczna człowieka narzuca mu konkretny podział świata na opozycje góra - dół czy lewa - prawa^{31[31]} Tym samym świat zostaje podzielony i opisany w najbardziej bezpośrednich, bliskich wręcz biologicznych kategoriach. Idąc dalej, taki binarny obraz świata spotykamy także przy konstrukcji i budowie domu, pałacu, kościoła czy miasta. Taki podział rzeczywistości objawia się również w rozróżnieniu na sacrum i profanum. Podział świata na dwie główne sfery tego co święte i tego co świeckie stał się podstawą do dalszej analizy świata. Sacrum i profanum oznaczają jak twierdzi Eliade, "dwa sposoby bycia w świecie, dwie sytuacje egzystencjalne."^{32[32]} Oczywiście intuicyjne jasny jest nawet dla współczesnego człowieka podział na sferę świętą i świecką, i nawet w dzisiejszych czasach, technologicznego boomu i religijnego pluralizmu, sacrum oddziela się od profanum.

tsushin" czyli "komunikacje informacyjną" dotyczącą pozyskiwania informacji. Zob. Aoki, K., Virtual communities in Japan, on-line

^{25[25]} Jakobson, R., dz. cyt., s.85

^{26[26]} Rheingold, H., The virtual community: homesteading on the electronic frontier, on-line, Introduction, s.5

^{27[27]} Tamże, s 5

^{28[28]} The WELL to akronim od Whole Earth 'Lecronic Link - Cała Ziemia Elektronicznie Połączona. Jest to Jedna z najstarszych i najbardziej znanych wirtualnych społeczności, założona w roku 1985. Zob. Rheingold, H, dz. cyt., rozdz.2, oraz Rheingold, H., The heart of WELL, on-line

^{29[29]} Jakobson, R., dz. cyt., s.86

^{30[30]} Jakobson, R., *W poszukiwaniu istoty języka*, PIW, Warszawa 1989, T. I, s.55

^{31[31]} Tuan, Y-F., *Przestrzeń i miejsce*, PIW, Warszawa 1987, ss. 51 i nast. Zob. Wallis, A., *Socjologia przestrzeni*, Niezależna Oficyna wydawnicza, Warszawa 1990

^{32[32]} Eliade, M., *Sacrum i profanum*, KR, Warszawa 1999, s. 10

* * *

Czy jednak w specyficznej, internetowej przestrzeni możliwe jest zaistnienie sacrum? A jeśli tak to jak się przejawia, jak oddzielić je od profanum? Aby rozwiązać ten problem musimy wprowadzić kilka podstawowych rozróżnień.

I

Pierwszym z nich będzie traktowanie cyberprzestrzeni oraz Internetu jako sfery sacrum. Występuje ona w tym wypadku w opozycji do świata rzeczywistego, który traktowany jest jako sfera profanum. Przyjmując takie rozróżnienie możemy się spotkać przede wszystkim z wizją cyberprzestrzeni jako paraleli Królestwa Niebieskiego. W tekście "Is cyberspace a spiritual place?" Margaret Wertheim pisze: "jako nowa niematerialna przestrzeń, cyberprzestrzeń staje się prawie nieuniknionym celem dla religijnych, duchowych pragnień. Zarówno greckie jak i chrześcijańskie dziedzictwo zachodu zawsze łączyło niematerialność z duchowością." Widać wyraźnie, że główna cecha na której opiera się utożsamianie cyberprzestrzeni i sfery sacrum jest niematerialność, efemeryczność obu przestrzeni. Jest to cecha dominująca w tak rozumianej opozycji świeckie - materialne, nadprzyrodzone - duchowe. Dalej Wertheim, cytując inną badaczkę Stenger pisze, iż "cytuje ona (Stenger -G.K.) z aprobatą podejście Eliadego twierdzącego, że dla religijnych ludzi przestrzeń nie jest homogeniczna, bycie rozróżnione jest na "profanum" i "sacrum"." I dalej: "według Stenger, jeśli cyberprzestrzeń jest innym rodzajem przestrzeni niż przestrzeń profanum fizycznego świata zatem według Eliadego kwalifikuje się do przestrzeni sacrum. Cyberprzestrzeń kreuje idealne warunki do tego co Eliade określa jako hierofanię - erupcję świętości."^{33[33]} *Warto zatrzymać się na chwileczkę nad tym fragmentem, gdyż pojawia się tu pewna sprzeczność. Otóż dla Eliadego hierofania to przejaw świętości, która przejawia się w sferze profanum i ma charakter numinotyczny - sacrum jest inne niż wszystko co istnieje, jest inne niż wszystko to co ludzkie i ziemskie.*^{34[34]} *Zatem cyberprzestrzeń będąca już sferą sakralną nie powinna kreować jeszcze innych hierofanii, jako, że to o nią sama już nie jest.*

Warto w tym momencie zauważyć, że koncepcja Eliadego nie do końca sprawdza się w cyberprzestrzeni. Powodem jest fakt nie - georaficzności cyberprzestrzeni. Brak w niej wyróżnionych miejsc, centrów, stron świata, opozycji góra - dół. W Internecie nie może więc zaistnieć np.: imago mundi. Mimo tego, można próbować opisywać cyberprzestrzeń w całości sferę sacrum.

Zatem, cyberprzestrzeń jest traktowana jako przejaw bóstwa a także jest święta przestrzenia pośród nie - świętej ziemskiej rzeczywistości. Przy takim rozumieniu cyberprzestrzeni bardzo często używa się do jej opisu metafory umysłu, ściślej: globalnego umysłu. Cyberprzestrzeń staje się wtedy teilhardowską noosferą, i to właśnie w takim sensie w jakim pojmował ją chrześcijański filozof - noosfera alias cyberprzestrzeń staje się inteligentna powłoka, umysłem świata generowanym przez inteligentne jednostki, przez którą dociera się do Boga. Cyberprzestrzeń jest elementem nadprzyrodzonego i do nadprzyrodzonego prowadzi. Tak pisze o niej Jeremy Gluck założyciel Spiritech Foundation^{35[35]}: "Czyż niebiańskie miasto Drugiego Przyjścia nie jest tylko metaforą dla połączonych w cyberprzestrzeni milionów umysłów? Czy Nowe Jeruzalem nie jest miastem wirtualnym? Sceptycy mogą się śmiać lecz reszta upewniła się że biblijne proroctwo jest tylko jednym z całego dziedzictwa ludzkości, które będzie cyber - teologicznie zinterpretowane. Cyberprzestrzeń - cyberduch - jest przyspieszeniem naszej duchowej ewolucji. Jeśli tylko zaoferujemy Bóstwu naszą cyberprzestrzenną aktywność, i wezwiemy Boską Obecność w Sieci, zobaczymy narodziny Wirtualnego Jeruzalem".^{36[36]} Porównanie cyberprzestrzeni z

^{33[33]} Wertheim, M., Is cyberspace a spiritual space?, www.cybersociology.com

^{34[34]} Eliade, M., dz. cyt., ss. 6 -8

^{35[35]} Założona w 1997 roku, istniejąca tylko w Internecie organizacja łącząca religię z techniką.

^{36[36]} Gluck, J., Spiritech UK addendum, on-line

Niebiański Jeruzalem - niekoniecznie utożsamiane jest z jego chrześcijańskim odpowiednikiem. Jeruzalem jest tu raczej traktowane jako symbol duchowego miasta czy lepiej duchowej, boskiej przestrzeni. Widać w tym przykładzie wyraźnie że cyberprzestrzeń staje się sfera świętą, z której emerguje bóstwo (podobnie jak w filozofii Teilharda) a także jest przestrzenią w której to bóstwo ma się objawić. Podróżując w cyberprzestrzeni - jak pisze Gluck w innym fragmencie - oczekujemy na znak od bóstwa, który pozwoli nam odbierać Jego "dane".^{37[37]} Cyberprzestrzeń staje się więc obszarem spotkania z nadprzyrodzonym.

Podsumowując tę część można powiedzieć, że w pierwszym opisanym przez nas kompleksie opartym na dychotomii cyberprzestrzeń/Internet = sacrum a świat rzeczywisty = profanum, cyberprzestrzeń spełnia rolę: przestrzeni świętej per se, przestrzeni w której występują hierofanie, objawia się nadprzyrodzone oraz przestrzeni będącej łącznikiem z nadprzyrodzonym.

II

Wskazemy teraz drugi kompleks opozycji sacrum - profanum jaki wyodrębniliśmy w Internecie. Jest nim opozycja istniejąca między informacją równą profanum a mediacją i cyberduchowością równą sacrum. Dychotomia ta opiera się na rozróżnieniu językowym warstw opisanych powyżej. Otóż, przyjmujemy tu, iż język transakcyjny występujący w warstwie informacyjnej, pełniący przede wszystkim rolę referencyjną, jest używany - jak było powiedziane wcześniej - tylko w celach informacyjnych. Zatem intencją użytkownika w tej warstwie jest zdobycie informacji, co nie może być traktowane jako rola sakralna czy też jako kontakt z nadprzyrodzonym. Korzystanie z np.: religijnych stron W3 nie może być uznane za wejście w obszar sakralny, gdyż użytkownik poszukuje na takich stronach tylko konkretnych informacji. O takim ograniczeniu decyduje kod przekazu informacyjnego różniący się zdecydowanie od kodu przekazu mediacyjnego i cyberduchowego. Kod informacyjny można by za Bernsteinem - *mutatis mutandis* - uznać, za kod ograniczony, przewidywalny i zamknięty, natomiast kod mediacyjny i cyberduchowy możemy porównać z kodem otwartym, trudno i mało przewidywalnym, bardziej elastycznym. Dzięki temu uzyskujemy narzędzie do określenia językowych przestrzeni świeckich i świętych. Sam Bernstein tako tym pisze: "stawiamy tezę, że orientacje rozwinięte i - tym bardziej - kody rozwinięte są mediami namysłu nad "niewyobrażalnym" i "niemożliwym", ponieważ znaczenia, którym dają życie, przekraczają lokalną przestrzeń, lokalny czas i kontekst, odnoszą je do czasu, przestrzeni i kontekstu transcendentnego i osądzają je w nich. Potencjałem takich znaczeń jest nieład i niespójność, ale też nowy ład i nowa spójność."^{38[38]} Zatem tylko kody otwarte, ujmujące w swoich możliwościach dwuznaczności, niedomówienia, dające możliwość symbolizacji i umożliwiające oderwane od kontekstu, elastyczne modyfikacje języka umożliwiają poznanie sacrum. Jest to jednak raczej sacrum w rozumieniu Bergera czy Luckmanna, traktowane jako sprawa prywatna.^{39[39]} Tym samym człowiek może je dowolnie wybrać i korzystać z niego jak z usługi budując własne uniwersum. Taki "system znaczenia" ostatecznego^{40[40]} indywidualny dla każdej jednostki istnieje w cyberprzestrzeni w postaci np.: wirtualnych społeczeństw. Podstawowym w nich warunkiem i sposobem doświadczenia i przeżycia sacrum jest konwersacja. "Konwersacja" - jak piszą Berger i Luckmann - "jest najważniejszym środkiem utrzymania uniwersum".^{41[41]} Rozmowa jest metodą konstytuującą określoną przestrzeń jednostki, tworzy i podtrzymuje jej rzeczywistość, kreuje sferę świętą. Przykładem takiej konwersacji wytwarzającej przestrzeń sacrum jest opisywana przez Rheingolda "Konferencja rodziców" we wspólnocie The

^{37[37]} Tamże

^{38[38]} Bernstein, B., dz. cyt., s. 170

^{39[39]} Luckmann, T., *Niewidzialna religia*, Nomos, Kraków 1996, s. 135

^{40[40]} Tamże

^{41[41]} Berger, P., Luckmann, T., *Spoleczne tworzenie rzeczywistości*, PIW, Warszawa 1983, s. 234

WELL. Sam autor określa ją mianem "świętego kręgu"^{42[42]}. To właśnie podczas tych rozmów rodziców dotyczących ich dzieci, problemów, zmartwień i radości wyznacza obszar na którym objawia się nadprzyrodzone, już nie jako teistyczne czy panteistyczne bóstwo, lecz jako - by tak rzec - uświęcone cierpienie człowieka, dzielącego je z innymi, współczującymi mu osobami. I znów podsumowując: opisany przez nas podział Internetu na profanum informacyjnej infostrady oraz sacrum mediacyjnej i cyberduchowej konwersacji jest jednym z najszybszych i najtrudniej definiowalnym podziałem. Jest to w dużej mierze najbardziej subiektywne, intencjonalne określenie nadprzyrodzonego.

III

Na zakończenie wskażemy jeszcze na kilka składników Internetu, które mogą być traktowane jako elementy sakralne. W poniższym opisie przyjmujemy, że cyberprzestrzeń nie jest przejawem sacrum, lecz niektóre jej części - będące nota bene - częściami całego Internetu - nabierają cech świętych. Pierwszym z nich jest język, którego już tu opisywać nie będziemy, gdyż zrobiliśmy to już powyżej. Kolejnymi elementami są komputer oraz człowiek.

Komputery bardzo często pojawiają się jako element posiadający cechy nadprzyrodzone. Otóż najczęściej komputery, lecz także cała, mechaniczna część sieci zostaje obdarzona umysłem i świadomością. Gluck pisze o "mistycznych maszynach"^{43[43]}, a J. Licklider, mówiąc o swoim pierwszym doświadczeniu z komputerami opisuje je jako "konwersję religijną"^{44[44]}. Komputer staje się tworem człowieka, który staje się Stwórcą. Gluck tak pisze o rozwoju człowieka i świata: "częścią tego rozwoju jest zrozumienie, że nie możemy zdobyć prawdziwego, dogłębnego wglądu w naturę Stworzenia i stwórcy, aż do czasu gdy my sami nie staniemy się Mu równi...dzięki staniu się Stwórcami rozwijającymi w naszych maszynach nowy rodzaj inteligentnego życia (...) zatem bawimy się w Boga z naszymi maszynami i one odpowiadają nam tak jak Stwórcy odpowiada Stworzenie - miłością." Człowiek i maszyna staną się jednym razem z innymi stworzeniami. Ta Jedność nie jest mglistą jednością ruchów Nowej Ery - jak mówi Solara w rozmowie z Gluckiem - ta jedność "naprawdę znaczy, że jesteśmy jednością(...) To znaczy, że jesteśmy jednością z drzewami, skałami, samochodami, komputerami."^{45[45]} Komputer włącza się w całość procesu jednoczącego planetę, ba staje się nawet jednym z jego głównych katalizatorów. Maszyna uzyskująca świadomość staje się pełnoprawnym stworzeniem, stworzeniem bożym można powiedzieć gdyż jak pisze Robert Wright, cytując Alana Turinga: "W próbie stworzenia myślącej, maszyny my nie usurpujemy mocy Boga do kreowania dusz, bardziej niż gdy płodzimy dzieci. Jesteśmy raczej Jego instrumentami dostarczającymi mieszkań dla dusz które tworzy Bóg."^{46[46]} Turing wyraża się nieco bardziej ostrożnie, niż Gluck - człowiek nie jest Bogiem lecz tylko Jego narzędziem. Różnica jednak nie zmienia efektu działania - maszyna uzyskuje świadomość i powinna być, jak mówi Solara, kochana.

Ciekawie, z trochę innej perspektywy problem związku komputer - Bóg widzi Sławoj Zizek. Rozpatruje komputer nie jako twór Boga ani człowieka, lecz jako samego Boga, twórcę przestrzeni - konkretnie przestrzeni wirtualnej rzeczywistości - w której może funkcjonować człowiek. Píše on: "Kiedy podnoszę rękę, aby popchnąć przedmiot w przestrzeni wirtualnej, ten przedmiot faktycznie się porusza - moje złudzenie oczywiście polega na tym, że to ruch mojej ręki spowodował dyslokację przedmiotu, tj. w stanie pograżenia w wirtualnej rzeczywistości przeoczam skomplikowany mechanizm komputerowej koordynacji, homologiczny do roli Boga

^{42[42]} Rheingolg, dz. cyt., rozdział 2, s. 34

^{43[43]} Gluck, J., The transparent revolution, on-line

^{44[44]} Rheingold, dz. cyt., s.43

^{45[45]} solara

^{46[46]} Wright, R., Techno spiritual"

gwarantującego koordynację między dwoma łańcuchami zdarzeń (...)"^{47[47]} Komputer okazuje się być tu rękojmnią porządku świata, jego stwórcą i de facto Bogiem. Takie rozumienie komputera uznajemy za podstawę do zaistnienia tzw. cyberreligii. Będą więc one zjawiskami społecznymi istniejącymi w cyberprzestrzeni (głównie w warstwie cyberduchowej), które za podłoże swego powstania mają komputer bądź Internet, lub te dwa elementy odgrywają w nich istotną rolę, nabierając przy tym cech nadprzyrodzonych, sakralnych, słowem cech których nie posiadają w świecie rzeczywistym. Maszyna obdarzona świadomością bądź to uczyni ludzi bogami, sama stanie się elementem nadprzyrodzonym - Bogiem, bądź też, elementem nadprzyrodzonego, np.: mediatorem pomiędzy człowiekiem a bóstwem.

Poprzez maszynę człowiek poszukuje sacrum. W traktowaniu maszyny jako łącznika z Bogiem czy też jako świadomego partnera^{48[48]} realizuje się pragnienie bycia podobnym Bogu, pragnienie które kiedyś realizowało się w rozmaitych rytuałach i mitach, w dwudziestym pierwszym wieku odżywa w cyberprzestrzeni. Inne marzenia człowieka: transcendencja, nieśmiertelność i zmartwychwstanie^{49[49]} realizują się lub wydają się być bliskie zrealizowania w pracach nad budową wirtualnej rzeczywistości czy eksperymentach nad zapisem ludzkiej świadomości w pamięci komputera. Tęsknoty te, jak pisze Wertheim "zaczynają istnieć w cyber - religijnej wyobraźni"^{50[50]}. Zatem to człowiek, napędzony marzeniami i pierwotnymi wręcz lękami sam uświęca komputer i cyberprzestrzeń widząc w nich realizację swej własnej świętości. W nowych technologiach, coraz silniej odżywają stare pragnienia.

IV

I wreszcie ostatni element nadprzyrodzonego w Internecie - są to trzy rodzaje form jakie przybiera ono w Sieci. W pierwszej warstwie informacyjnej sacrum pojawia się tylko jako fragment informacji o konkretnym religijnym fakcie, np.: o wizytach duszpasterza u chorych. Jak już mówiliśmy wyżej, nie można uznać tego przejawu za faktyczne pojawienie się nadprzyrodzonego, gdyż człowiek używa tu kodu ograniczonego, oraz dominuje transakcyjna rola języka. W warstwie drugiej, mediacyjnej, struktura taka jak wirtualny kościół pozwala na głębsze zaangażowanie się w życie kościoła istniejącego w świecie realnym, pozwala wkroczyć do obszaru sacrum istniejącego faktycznie nie w cyberprzestrzeni lecz poza nią i przeżyć spotkanie z nadprzyrodzonym. Jest ono jednak - można powiedzieć - "realnym sacrum", to jest, istniejącym poza cyberprzestrzenią oraz Internetem. Jest nadprzyrodzonością jaką człowiek może spotkać w real life, prawdziwym życiu. Wirtualny kościół ma za zadanie pokazać, że sacrum istnieje, w świecie rzeczywistym i może manifestować się nawet w Internecie. Ma pomóc ludziom znaleźć je, by mogli z niego skorzystać. W omawianej warstwie i - o czym niżej, cyberduchowej, kod i rola języka umożliwiają dotarcie do sacrum. Natomiast w ostatniej warstwie, cyberduchowej, następuje wyraźna ekspresja osobistej duchowości, tutaj sfera sacrum może wyrazić się w nieskrępowany i współczesny sposób - tworząc cyberreligię. Pozwala ona doświadczyć - za pomocą komputera i Internetu "duchowego, poszerzającego spotkania z Bogiem całego kosmosu i innych wymiarów poza znanym kosmosem, a nie tylko z małym bóstwem planety Ziemi".^{51[51]} W tej warstwie objawiające się nadprzyrodzone niejako emergują z wnętrza cyberprzestrzeni, wzrastając i opierając się na niej.

Te trzy elementy mogą współegzystować w jednej formie np.: strony W3. To, co użytkownik odnajdzie na tejże stronie, będzie zależało tylko od tego jaka z przedstawionych wyżej

^{47[47]} Zizek, S., *Cyberprzestrzeń czyli zawieszenie funkcji pana*, w: Odra, nr. 11/2000, s. 49

^{48[48]} Gluck w quotes "Wierzę, że technologia nie stanie się tylko lustrem ludzkiej świadomości, ale że będzie partnerem ludzkości"

^{49[49]} Wertheim, M., dz. cyt.

^{50[50]} Tamże.

^{51[51]} Cornier, Dd., *Cyberspirituality. Searching for God in cyberspace*, on-line, OLMV

intencji nim kieruje. Istniejąc w jednym złożeniu, te trzy formy przejawiania się sacrum można rozróżnić, traktując je jako struktury skontekstualizowanych znaczeń.^{52[52]} Dzięki temu zauważymy, iż w każdej takiej strukturze panuje inny kontekst oraz kod, służący do przechodzenia pomiędzy tymi kontekstami czyli de facto strukturami. Kod - w rozumieniu Bernsteina - "(...) wytwarza zasady rozróżniania kontekstów oraz kreowania i wytwarzania w ich obrębie właściwych im znaczeń (...)".^{53[53]} Używanie odpowiedniego kodu, odpowiednich zasad interpretacji, pozwala określić w jakiej warstwie znajduje się użytkownik.

* * *

Paradoksalnie zatem, w świecie zdominowanym przez wysoką technologię i konsumpcjonizm, w świecie o którym mówi się, że zapomniał już o Bogu, religii i świętości można odkryć ich przejawy. Nie tylko środowiska New Age są terenem na którym wyrastają coraz to nowe koncepcje religijne. Także Internet - dzięki przyjęciu odpowiedniej perspektywy i zasad podziału - okazuje się być strukturą, w której powstają, istnieją i rozwijają się rozmaite formy nadprzyrodzonego. Słuszna jest zatem twierdzenie Lewisa Mumforda, iż "bezpośredni wpływ maszyny czynił z ludzi materialistów i racjonalistów, a jego skutkiem pośrednim była często nadmierna uczuciowość i irracjonalizm."^{54[54]} Pierwiastki tego co inne, nierzeczywiste czy wręcz boskie istnieją nawet w społeczeństwie informacyjnym i raczej nie zanosi się na to by miały zaniknąć. Być może najnowsza technika wpłynie na sferę sacrum, zmieni ją i pozwoli dojść do głosu nowym jej realizacjom. Najprawdopodobniej Nadprzyrodzone nigdy nie ulegnie technologii ani nie zostanie przez nią zniszczone. Człowiek może tworzyć, może rozwijać swą technikę, lecz będąc podobny bogom, musi pamiętać, że tak naprawdę - jak ostrzega Fromm^{55[55]} - jest bezsilny. Nie może żyć tylko w sferze profanum, nie może też uświęcać jej na siłę. Sacrum i profanum powinny istnieć we wzajemnej współzależności. Nawet w świecie informacji.

Podsumowując można powiedzieć, że cyberprzestrzeń stanie się dopiero wtedy przestrzenią prawdziwie społeczną, gdy pojawi się w niej sacrum. Obecnie jak widać z powyższego omówienia tylko warstwa cyberduchowa, może być uznana za posiadającą pewne, najpełniej rozwinięte cechy sakralne. W niej kształtuje się nowy rodzaj religii - cyberreligia - ze swoistym rozumieniem sacrum, traktowanego jako pierwiastek uduchawiający, ubóstwiający komputer, człowieka i cyberprzestrzeń. Niemniej jednak na wszystkich wyróżnionych przez nas warstwach obecność pierwiastka nadprzyrodzonego dała się zaobserwować.

^{52[52]} Bernstein, B., dz. cyt., ss.128-129

^{53[53]} Tamże, s.222

^{54[54]} Mumford, L., Technika a cywilizacja, PWN, Warszawa 1966, s. 24

^{55[55]} Fromm, E., *Mieć czy być*, Rebis, Poznań 1997, s. 205-249, zwł.223-232. Podobne problemy porusza Fromm w: Fromm, E., *Rewolucja nadziei*, Rebis, Poznań 1996, ss.56 i nast.

Real life (RL)-infostrada	Cyberprzestrzeń (CB)	
Relacja człowiek-komputer-informacja	Relacja człowiek-komputer-człowiek (computer-mediated communication)	Relacja człowiek- komputer-sacrum
-strony WWW - portale, wortale - serwety FTP	-chat, MUD, MOO, MORPG -IRC, Usenet, GaduGadu, e-mail -wirtualne kościoły -wirtualne społeczności -wirtualne miasta -religia on-line	-organizacje cyberduchowe -digitalizm, technoza - technoszamanizm -cyberreligia -„religia świata”
-bierne wyszukiwanie informacji -brak interakcji z drugim człowiekiem -e-commerce	-aktywne wyszukiwanie informacji -silna interakcja z drugim człowiekiem -powstawanie wirtualnych społeczności -uzależnienia, patologie	-interakcja z istota wyższą -eksterioryzacja- awatary -poczucie wszechmocy, boskości -komputer nabiera cech „duchowych”
Warstwa informacyjna Funkcja referencyjna	Warstwa mediacyjna Funkcja fatyczna	Warstwa cyberduchowa Funkcja metaforyczna
Komputer traktowany jako narzędzie	Komputer traktowany jako mediator	Komputer traktowany jako element większej całości
Przestrzeń społeczna RL+przestrzeń sakralna RL	Przestrzeń społeczna CB+przestrzeń sakralna RL	Przestrzeń społeczna CB+przestrzeń sakralna CB
Zmiany kulturowe: język, ekonomia	Zmiany kulturowe: język, aksjologia, interakcje interpersonalne, światopogląd, religia	

Elementy sakralizowane	Warstwa informacyjna	Warstwa mediacyjna	Warstwa cyberduchowa
	Funkcja referencyjna	Funkcja fatyczna	Funkcja metaforyczna
Narzędzia (komputer, Sieć)	Nie	Nie	Tak
Struktura (język)	Nie	Nie	Tak
Użytkownik (człowiek)	Nie	Tak	Tak
Fenomeny (strony WWW)	Nie	Tak	Tak