

**Barbara Laszuk**

Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny

Wydział Humanistyczny

Studenckie Koło Naukowe Resocjalizacji i Profilaktyki Społecznej

## **Cyberprzestrzeń a zanikające umiejętności interpersonalne nastolatków Cyberspace and the disappearing interpersonal skills of teenagers**

**Streszczenie:** Artykuł poświęcono problematyce zanikających umiejętności interpersonalnych nastolatków. Opisano przyczyny i konsekwencje danego zjawiska. Skupiono się na ryzyku, jakie ono za sobą niesie. Wspomniano także, w jaki sposób hamować rozwój opisanej sytuacji.

**Słowa kluczowe:** cyberprzestrzeń, świat realny, umiejętności interpersonalne, zagrożenie, nastolatki

**Abstract:** This article addresses the problem of the disappearing interpersonal skills of teens. The causes and consequences of the phenomenon have been described. Author focuses on the risks that it carries and mention how to inhibit the growth of the described situation.

**Keywords:** cyberspace, real world, interpersonal skills, danger, teenagers

Człowiek – istota społeczna, w dobie XXI wieku staje przed wyzwaniem odnalezienia się w dwóch rzeczywistościach, jakimi są świat realny oraz wirtualny. Świat realny to ten, w którym jednostka rodzi się, wzrasta, zdobywa wykształcenie, nawiązuje różnego rodzaju więzi społeczne. Natomiast świat wirtualny, to miejsce stworzone sztucznie, posiłkujące się technikami komputerowymi [Słownik współczesnego języka polskiego, 1996, s. 1231]. Jest to rzeczywistość, której funkcjonowanie podyktowane jest określonymi intencjami, nie jest to realny byt. Wiele osób zapomina, że świat wirtualny nie jest alternatywą dla świata realnego, chociaż go nie wyklucza [Pilch T., 2006, s. 579]. Świat realny to miejsce, które każda jednostka zastała w dniu narodzin, nie mogła go stworzyć od początku, natomiast w rzeczywistości wirtualnej każdy może samodzielnie skonstruować swój abstrakcyjny świat. Z założenia wirtualność miała przypominać realność, jednak nie do końca się to udało. Przestrzeń wirtualna to miejsce tylko pozorne, ale zarazem świat, do którego można uciec w razie jakichkolwiek nie-

powodzeń lub zmęczenia rzeczywistością. Cyberprzestrzeń daje ogromne możliwości. Według C. Galimbertiego oraz G. Riva jest miejscem skonstruowanym z rzeczy, które jednostka ma możliwość usłyszeć i zobaczyć, chociaż nie mają natury fizycznej. Są podyktowane zarówno informacjami pochodzącymi ze świata fizycznego, jak i nagromadzoną przez aktywne jednostki wiedzą, kulturą, nauką i sztuką [Paluchowski W.J., 2009, s. 47]. Cyberprzestrzeń jest także miejscem, które wg J. Bednarka zdecydowanie charakteryzuje interakcyjność wysyłanych i odbieranych sygnałów. Oznacza to, że w rzeczywistości wirtualnej nieustannie dochodzi do wymiany informacji. Internauci mają możliwość pozyskiwania oraz przekazywania zdobytych w sieci informacji. Świat wirtualny daje szansę nieustannego tworzenia, a co za tym idzie, pozostaje tworem nieskończonym. Jego elastyczne granice pozwalają człowiekowi zarówno ubogacać cyberprzestrzeń, jak i czerpać z niej. Inną cechą świata wirtualnego, na którą zwraca uwagę J. Bednarek, jest teleobecność, czyli złudzenie, dzięki któremu człowiek może poczuć się tak jakby przebywał wewnątrz wirtualnej rzeczywistości. Dzieje się to za pomocą zmysłu wzroku i dotyku, przez co wydaje się być autentyczne [Bednarek J., 2002, s. 278].

To właśnie przez złudzenie autentyczności często trudno nam rozgraniczyć świat realny i wirtualny. Człowiek funkcjonując na obu tych płaszczyznach często zapomina, że nie są one zamiennikami. Traktowanie wirtualności równorzędnie z realnością powoduje konflikt, ponieważ jedna rzadko idealnie współgra z drugą. Może zdarzyć się tak, że dając pochłonąć się światu wirtualnemu, robimy to kosztem świata realnego. Cechy i różnice obu tych rzeczywistości nierzadko się zacierają. Dlatego wydaje się zasadne przytoczenie charakterystyki cyberprzestrzeni opracowanej przez badaczy stosunków interpersonalnych. Według Katarzyny Kaliszewskiej, jednym z wyznaczników cybernetycznego świata jest ograniczenie doświadczeń sensorycznych. Oznacza to, że jednostka będąc w cyberprzestrzeni wykorzystuje zmysł wzroku i słuchu, ale komunikacja pozostaje zdominowana przez pisemne formy przekazu. Taki rodzaj interakcji wyklucza kontakt fizyczny między stronami. Doznania zmysłowe jednostki zostają zatem wyraźnie ograniczone [Kaliszewska K., 2007, s. 17-18.]. W przypadku realnego dialogu rozmówcy mają szansę na powitanie przez padanie sobie ręki, usłyszenie naturalnego brzmienia swoich głosów oraz obserwację i ocenę zachowania drugiej osoby. Czynniki niewerbalne, które jak wiemy są niezwykle ważne w powodzeniu komunikacji, w świecie realnym mają zdecydowanie większą możliwość zaistnienia i zadziałania. Ton głosu, mowa ciała czy kontekst pozwalają znacznie lepiej odnaleźć się w dialogu. Komputerowa kamera nie

pokazuje nam wszystkiego, uzewnętrznione zostają tylko te aspekty, które rozmówca chce nam pokazać. Nie jesteśmy wówczas w stanie, na podstawie choćby spoczonej dłoni stwierdzić, że nasz partner w dialogu jest zdenerwowany. Cyberprzestrzeń pozwala zatuszować wszystko, czego się boimy, wstydzimy, i wyeksponować, a nawet wykreować to, co chcielibyśmy wypuklić. Czynnikiem charakterystycznym dla cyberprzestrzeni jest już przywoływana dominacja tekstu pisanego w kontaktach interpersonalnych. Przekaz wiadomości, informacji czy koleżeński dialog często odbywają się przy pomocy e-maili, różnego rodzaju chatów, a także najpopularniejszych w dzisiejszych czasach for dyskusyjnych i komunikatorów. Człowiek w procesie socjalizacji nabywa wiele umiejętności, które nie ćwiczone, po prostu zanikają. W momencie gdy jednostka nie korzysta z sytuacji „akcja - reakcja”, tylko angażuje się w świecie wirtualnym, w którym funkcjonuje „akcja - pomysł, co chcę napisać - reakcja”, naraża umiejętności szybkiego, racjonalnego myślenia, udzielania adekwatnej odpowiedzi, prowadzenia spontanicznej rozmowy. Podczas wymiany komunikatów pisanych niemożliwy jest kontakt wzrokowy, pojawia się pokusa pisania szybkich, zdawkowych komunikatów zamiast tworzenia pełnych zdań i ciągów logiczno-myślowych. Mimikę mają zastąpić emotikony, czyli buźki obrazowo przedstawiające twarz w różnych stanach emocjonalnych. W realnym życiu codziennym człowiek musi umieć okazywać i odczytywać emocje, co jak się okazuje, coraz częściej staje się problematyczne. Młodym ludziom często łatwiej i wygodniej jest wyrazić się przed monitorem komputera aniżeli nawiązać krótką rozmowę w realnym świecie. Cyberprzestrzeń pozwala także na dobór, a wręcz selekcję osób, z którymi chcemy rozmawiać. Wiele chatów czy for dyskusyjnych podzielonych jest na grupy wiekowe lub ze względu na tematykę, poglądy polityczne czy orientację seksualną. W świecie realnym spotykamy się z różnymi ludźmi, nie zawsze z takimi, których życzylibyśmy sobie spotkać. Szybko pojawia się wówczas problem tolerancji, nieśmiałości, samokontroli czy reagowania na sytuacje i zachowania, które nam się nie podobają. W sieci rozmowy są łatwiejsze. Można je też w dowolnym momencie przerwać, w rzeczywistości człowiek musi nauczyć się reagowania w problematycznych sytuacjach, musi zmierzyć się często z krytyką, odrzuceniem. Bywa, że młodzi ludzie nauczeni łatwej i bezstresowej komunikacji internetowej nie radzą sobie z wyzwaniem rzeczywistości. Ważną cechą cyberprzestrzeni jest płynność tożsamości oraz anonimowość. Brak możliwości spotkania się z drugą osobą twarzą w twarz pozwala na wykreowanie własnego wizerunku, który nie zawsze jest zgodny z tym realnym. Do momentu fizycznego spotkania niemożliwe staje się stwierdzenie, czy osoba

podająca się za daną postać, rzeczywiście nią jest. Niesie to za sobą wiele niepoprawnych zachowań, do których należą choćby zbyt śmiałe wypowiedzi na forach internetowych, ostra krytyka innych czy agresja słowna. Pozorna anonimowość pozwala na bardzo pewne poczucie się przed monitorem swojego komputera. Odwaga ta rzadko przekłada się na odwagę w relacjach interpersonalnych i funkcjonowanie w świecie realnym. Młodzi ludzie bezpardonowo i nieustannie oceniając wszystko, co dzieje się w internetowym świecie, nabierają nawyku ciągłego krytykowania oraz oceny na podstawie powierzchowności. To sprawia, że stają się mniej dociekliwi, ciekawi i tolerancyjni wobec różnorodności oraz wielowarstwowości otaczającego ich świata.

Inną cechą wirtualności jest odmienny od naturalnego stan świadomości internauty. Taka osoba nierzadko identyfikuje się z wymyśloną wirtualną przestrzenią. Użytkownicy Internetu sterują swoim cyberświatem za pomocą klawiatury i myszki komputerowej, mają szansę na spełnienie swoich marzeń. Mogą stworzyć swój świat od początku, w którym będą funkcjonowały zasady ustalone przez nich samych. Co prawda nad regułami każdego użytkownika górują normy przyjęte przez administratorów stron, jednak pozór bycia twórcą i włodarzem swojej surrealistycznej przestrzeni przyciąga całe rzesze młodych ludzi. Okazuje się, że w Internecie mogą być kim chcą! To staje się pokusą do ucieczki od trudnej rzeczywistości, w której jesteśmy osadzeni oraz przyporządkowani do pewnej grupy społecznej. Natomiast nad każdą zmianą i sukcesem trzeba pracować.

Charakterystyczne dla cyberprzestrzeni jest też zrównanie stosunków, czyli brak jakichkolwiek barier. W wirtualnej rzeczywistości wszyscy dostają równe szanse. Każdy może działać w dokładnie ten sam sposób, nie naruszając wirtualnej przestrzeni drugiego człowieka. Wszyscy mogą decydować o swoich działaniach w sieci, jest to zależne tylko od umiejętności technicznych użytkownika. Oczywiście równe szanse oraz możliwość poruszania się po cyberprzestrzeni w sposób dowolny, to tylko stymulowany przez administratorów pozór. Niemniej młodzież szybko daje się temu pochłoniąć, rezygnując przy tym z realnych relacji międzyludzkich lub ograniczając je i zaniedbując pracę nad rozwojem osobistym. Wirtualnie można pokonywać ograniczenia przestrzenne, co oznacza możliwość zawierania znajomości z ludźmi znajdującymi się w innym mieście, województwie, państwie, a nawet na innym kontynencie. Znamienna dla cyberświata jest płynność czasowa. Internauta ma szansę stymulowania komunikatów synchronicznie oraz asynchronicznie. Oznacza to szansę korzystania w tym samym czasie z komunikatora, a także opóźniania niektórych informacji docierają-

cych na przykład przez e-maila. W takiej sytuacji nietrudno o manipulowanie informacjami, a także dostosowywanie przekazu i odbioru komunikatów do własnych potrzeb. Oczywiście takie zachowanie trudno wprowadzić do świata realnego, gdzie młodzi muszą zmierzyć się ze spontanicznymi sytuacjami i koniecznością reakcji na nie. Wirtualność niesie wielość kontaktów społecznych. Internet pozwala użytkownikom na zawieranie nieograniczonej liczby znajomości. Każda osoba może dołączyć do dowolnej grupy dyskusyjnej oraz zarejestrowania się w gronie osób szukających miłości, zrozumienia, wsparcia. Na co dzień kosztuje to o wiele więcej wysiłku i zaangażowania. Internet to także możliwość stałego zapisu informacji. Użytkownicy mogą zapisywać dane w formie plików, które z kolei można otwierać za pomocą różnych urządzeń, wystarczy mieć dostęp do sieci. Nasuwa się tu kolejny aspekt cyberprzestrzeni, jakim jest dostępność. Internet daje możliwość czerpania ze swoich zasobów przez całą dobę. To sprzyja uzależnieniu od sieci. Wygoda szybkiego pozyskiwania informacji i komunikowania się sprawiają, że młodzi ludzie nie umieją z tego dobrowolnie zrezygnować. Ostatnią ważną cechą cyberprzestrzeni wymienioną przez Katarzynę Kaliszewską jest interakcyjność i doświadczenie typu „czarnej dziury”. Mowa tu o łatwości, z jaką użytkownicy mogą dołączyć do każdego rodzaju grupy i fora dyskusyjnego, oraz dowolności wyrejestrowania się z takiego tworu. Internauta nie musi zważać na to, czy sprawia przykrość innym użytkownikom, nagle odchodząc z danej grupy. Nierzadko pustka po utracie cyberpartnera budzi frustrację, złość, gniew, żal czy nawet rozpacz. Siła emocji wiąże się zazwyczaj z tym, jak silnie ktoś był zaangażowany w wirtualną relację.

Dobłą ilustracją tego zjawiska wydaje się film Jana Komasy pt. *Sala samobójców*. To historia zagubionego nastolatka, który przed rodzinnymi i rówieśniczymi problemami ucieka w świat wirtualny. Dołącza do gry, w której uczestnicy planują swoją śmierć. Główny bohater na rzecz wirtualności rezygnuje z realności. Bezgranicznie oddaje się światu, który stworzył jeden z graczy. Rodzice chłopaka, gdy dostrzegają problem jego alienacji, próbują mu pomóc, niestety jest już za późno i główny bohater nie jest w stanie odnaleźć się w realnym świecie. Dodatkowo tak bardzo angażuje się w grę, że postanawia się naprawdę zabić. Gdy popełnia samobójstwo, jego matka loguje się do gry i informuje wszystkich uczestników o tym, że jej syn naprawdę się zabił. Wszyscy uczestnicy gry automatycznie usuwają swoje konta i rezygnują z zabawy. W wielu z nich rodzi się ogromna frustracja i poczucie winy. Film ten doskonale przedstawia, jak łatwo zaburzyć proces socjalizacji. Pokazuje skutki nieprawidłowego korzystania z cyberprzestrzeni. Główny bohater, zamiast nawiązać dialog z rodzicami oraz rówieśnikami,

woli dołączyć do grupy, w której może wygłaszać swoje przekonania i poglądy bez żadnych konsekwencji. Ponadto chłopak mógł dobrać wirtualny świat do swoich potrzeb. Tym samym zamiast poradzić sobie z problemem, jaki postawił przed nim świat rzeczywisty, mianowicie spróbować wyćwiczyć umiejętność słuchania, rozpoczynania i prowadzenia rozmowy, skorzystał z alternatywy, jaką dała mu cyberprzestrzeń, czyli bezkrytycznej akceptacji. Rzeczywistość wymagała włożenia pracy w nawiązanie kontaktów i znalezienie zrozumienia u rówieśników. Główny bohater tego zaniechał i nie próbował zmierzyć się z opanowaniem umiejętności interpersonalnych.

Arnold P. Goldstein i Ellen McGinnis w swojej pracy piszą o pięćdziesięciu podstawowych umiejętnościach społecznych, podają też, jak należałoby je ćwiczyć:

- wstępne umiejętności społeczne, takie jak słuchanie, rozpoczynanie rozmowy, prowadzenie rozmowy, zadawanie pytań, mówienie „dziękuję”, przedstawianie się, przedstawianie innych osób, mówienie komplementów [Goldstein A., McGinnis E., 2001, s. 86-135];
- zaawansowane umiejętności społeczne, czyli prośenie o pomoc, przyłączanie się do działań innych osób, udzielanie instrukcji, wykonywanie poleceń, przeproszanie, przekonywanie innych;
- umiejętności radzenia sobie z uczuciami, czyli poznawanie swoich uczuć, wyrażanie ich, zrozumienie uczuć innych osób, radzenie sobie z czyjąś złością, wyrażanie czułości, radzenie sobie ze strachem, nagradzanie samego siebie;
- umiejętności alternatywne wobec agresji, zatem prośenie o pozwolenie, dzielenie się czymś, pomaganie innym, negocjowanie, stosowanie samokontroli, obrona swoich praw, reagowanie na zaczepki, unikanie kłopotów, unikanie bójek;
- umiejętności radzenia sobie ze stresem - skarżenie się, odpowiadanie na skargę, zachowanie godne prawdziwego sportowca, radzenie sobie z kłopotami, radzenie sobie z pominięciem, stawanie w obronie przyjaciela, reagowanie na namawianie, reagowanie na niepowodzenia, radzenie sobie ze sprzecznymi komunikatami, radzenie sobie z oskarżeniem, przygotowanie się do trudnej rozmowy, radzenie sobie z presją grupy;
- umiejętności planowania, to jest decydowanie o zrobieniu czegoś, ustalenie przyczyny problemu, wyznaczenie celu, określenie swoich zdolności, zbieranie informacji, szeregowanie problemów według ich ważności, podejmowanie decyzji, koncentrowanie się na zadaniu.

Wszystkie wyżej wymienione umiejętności zostały przywołane w celu uświadomienia odbiorcom ich różnorodności, a także ukazania stopnia trudności prawidłowego wykorzystywania ich w życiu codziennym. Jednak wiele osób mimo problemu z którąś czynnością, łatwo wchodzi w wirtualne interakcje, odsuwając swoją słabość na bok i rezygnując z doskonalenia technik komunikacji. Taka osoba często nie zdaje sobie jednak sprawy, że tym samym zaniedbuje te umiejętności, które już zdążyła opanować. Poruszając się po cyberprzestrzeni niejednokrotnie zapominamy o zasadach poruszania się w realu. Trudno stwierdzić, że internet hamuje rozwój jednostki, wręcz przeciwnie. Dobrze wykorzystany przyczynia się do jej rozwoju, jednak bezdyskusyjny pozostaje fakt, że cyberprzestrzeń niesie ryzyko zaburzenia prawidłowych interakcji w świecie realnym.

D. Tapscott w swojej pracy „Cyfrowa dorosłość - jak pokolenie sieci zmienia nasz świat” opisuje internetowe przywary osób młodych z punktu widzenia pokoleń starszych. Mianowicie osoby te twierdzą, iż maleje poziom inteligencji nastolatków [Tapscott D., 2010, s. 40-43]. Osoby zaabsorbowane ogromem bodźców - gadżetów technologicznych, charakteryzują się spadkiem umiejętności koncentracji uwagi. Ze względu na przesyt sprzętów i rozrywek tracą także umiejętność cieszenia się z małych rzeczy, dodatkowo nie rozróżniają spraw istotnych i tych mało znaczących. Kolejnym zarzutem dorosłych jest zbyt duże przywiązanie młodzieży do sieci, co w konsekwencji rozluźnia, a nawet prowadzi do zanikania więzi społecznych i umiejętności interpersonalnych. Osoby zbyt długo obcujące z urządzeniami elektrycznymi często niekonstruktywnie wykorzystują swój czas. Rozmowa z drugim człowiekiem staje się dla nich nieatrakcyjna. W wirtualności młodzi ludzie nie muszą się niczego wstydzić, co pozwala im na śmiałość wypowiedzi i nieprzyzwyczajone zachowania, jakich nie dopuściliby się w rzeczywistości realnej. Internauci nierzadko pozwalają sobie na publikowanie w sieci bardzo odważnych zdjęć, filmików, komentarzy. Zazwyczaj zapominają, że wszystko, co postanowią umieścić w sieci, już na zawsze tam zostanie. To umacnia przekonanie, że internet daje możliwość jedynie pozornej anonimowości. Ponadto młodzież według osób starszych jest nadmiernie rozpieszczana przez swoich opiekunów. Młodzi myślą, że wiele dóbr im się po prostu należy, przyzwyczajają się do tego, że cele i pragnienia można realizować szybko i łatwo, a internet pozwala im utwierdzać się w tym przekonaniu. Dlatego trudno im stawiać sobie i realizować długoterminowe cele. Starsze pokolenie dostrzega też, że młodzież dopuszcza się w internecie różnego rodzaju przestępstw. Młodzi ludzie bez zastanowienia często ściągają dostępne, jednak pirackie wersje gier, muzyki, filmów. Idą na skróty, kradnąc prace do-

mowe, wypracowania, w ten sposób dopuszczają się plagiatu - uniemożliwiają sobie ćwiczenie własnego pióra, a jednocześnie dokonują kradzieży. W sieci młodzi ludzie potrafią zachowywać się bardzo agresywnie, tworząc sobie tak zwany prestiż i szacunek wśród rówieśników. W cyberprzestrzeni, w której funkcjonują nastolatki, obowiązuje prawo dżungli, wygrywa najsilniejszy. Nie chodzi jednak o siłę mięsi, lecz przekazu. Mowa tu o wszelakich filmikach, zdjęciach czy plotkach, które są kompromitujące. Osoba, która to publikuje, w zamian otrzymuje zainteresowanie swoim profilem i dużą ilość komentarzy. Natomiast ofiara w takich sytuacjach zostaje dotknięta cyberostracyzmem, który bywa dla młodego człowieka frustrujący, poniżający i deprymujący. Innym niebezpieczeństwem sieci, uwypuklonym we wspomnianej wyżej pracy, są gry komputerowe pełne nienawiści, agresji, seksizmu, rasizmu. W cyberprzestrzeni zostaje też zakłócone racjonalne myślenie o przyszłości. Młodzi ludzie nauczeni niezłomnej wiary w siebie i braku pokory często zapominają o racjonalnym myśleniu i dostosowywaniu się do rzeczywistości. Są przekonani o tym, że realia świata, nauczyciele, przyszli pracodawcy muszą dostosować się do nich. W momencie zderzenia się z rzeczywistością, doświadczają różnego rodzaju frustracji. Internet to także ciągły wysiłek wkładany w bycie na czasie. Młodzi ludzie zbyt dużą wagę przykładają do akceptacji lub dezaprobaty tłumu. Potrafią wpadać w skrajne stany podyktowane lajkami bądź komentarzami obcych. Ostatnim zarzutem kierowanym do młodych ludzi jest to, że zatracają siebie. Poddają swoje zachowania gwałtownym zmianom tylko w celu zdobycia aprobaty innych. Często zapominają o szacunku do drugiej osoby, wspinają się na wyżyny zdobywanych lajków kosztem innych użytkowników. Zatracają podstawowe umiejętności społeczne, jakimi są empatia czy szacunek do drugiego człowieka.

Osoby nasiąknięte wirtualnością zaczynają żyć iluzją. Tekst przekazany przez komunikatory nigdy nie zastąpi rozmowy. Gry, którymi bawią się młodzi ludzie w internecie, nie zapewnią im realnego zwycięstwa. Ograniczą jedynie ich sensorykę i skupią działanie mózgu wyłącznie na jednej czynności.

Intencją tego artykułu nie jest pokazanie, jak wielkim złem jest cyberprzestrzeń. Chodzi o uświadomienie, jak ogromnym może być zagrożeniem, jeśli stracimy nad nią kontrolę. Internet ma bardzo wiele zalet, jednak nie może stać się ważniejszy od świata realnego. Cyberprzestrzeń powinna jedynie dopełniać i wzbogacać rzeczywiste relacje, codzienne wyzwania i realne życie.

Poniżej zostały przedstawione wybrane - omawiane już - umiejętności społeczne i ich funkcjonowanie na płaszczyźnie rzeczywistości oraz wirtualności.



Pierwszą z umiejętności jest rozpoczęcie rozmowy [Goldstein A.P., McGinnis E., 2001, s. 87]. Z tabeli 1 można wnioskować, iż cyberprzestrzeń nie wymaga od użytkownika wkładania wysiłku w rozpoczęcie rozmowy. Zamiast powitania, uścisku dłoni, przesłania uśmiechu wystarczy wystukanie na klawiaturze krótkiego cześć i bez ogródek przejście do tematu rozmowy.

Tabela 1. Komunikacja wstępna

<b>W świecie realnym</b>	<b>W świecie wirtualnym</b>
1. Przywitanie drugiej osoby w konkretnym kontekście i czasie	1. Przywitanie drugiej osoby
2. Prowadzenie wstępnej pogawędki przy poszanowaniu spontanicznych reakcji partnera rozmowy	2. Przejście do głównego tematu rozmowy
3. Ocena sytuacji. Zdecydowanie, czy dialog ma szansę powodzenia	
4. Przystąpienie do głównego tematu rozmowy	

Źródło: Opracowanie własne.

Nadawca nie musi nawet czekać na reakcję odbiorcy, komunikat może zostać odczytany w dowolnym czasie. Współrozmówca ma możliwość odpowiedzi na odebrany tekst, ale nie musi tego robić, może zignorować komunikat, odłożyć odpowiedź na niego w czasie lub skonsultować odpowiedź z osobą trzecią. W rzeczywistości rzadko pozwalamy sobie na taki brak uprzejmości, jakim jest niezapytanie, co słyhać u naszego rozmówcy, czy zainteresowanie się tym, jak się czuje. Możemy też ocenić, czy druga osoba ma czas i chęć z nami rozmawiać. Monitor i odległość, które dzielą nas z rozmówcą, stają się barierą uniemożliwiającą racjonalną ocenę sytuacji. Nie możemy jasno stwierdzić, czy trafiliśmy na adekwatny moment do rozpoczęcia rozmowy. Nierzadko pomijane zostają uprzejmości, w celu przejścia do głównego tematu rozmowy. Rozmówca, do którego kierowana jest wypowiedź, może czuć się niedoceniony i źle odebrać intencje osoby, która wysłała komunikat. W świecie realnym możemy na bieżąco korygować to, co zostało błędnie odczytane, niestety cyberświat odbiera tę szansę. W świecie wirtualnym abstrakcją staje się stworzenie odpowiedniego nastroju dialogu. Młodzi ludzie chatując zamiast rozmawiać nie dają sobie szansy na rozwijanie swoich interpersonalnych zdolności. Młodzieżowy dialog pisany generuje również wiele uproszczeń: emotikony, skróty myślowe, umowne symbole. Ekonomizacja języka sprzyja szybkiej i łatwej komunikacji, skutecznie jednak przy tym zaburza poprawne nawyki językowe. Młodzi lu-

dzie tracą chęć i możliwość bogacenia słownictwa, szlifowania umiejętności społecznych oraz wkładania wysiłku w toczącą się rozmowę.

Kolejną bardzo ważną umiejętnością społeczną jest słuchanie [Goldstein A.P., McGinnis E., 2001, s. 86], które w wypadku wirtualności przekłada się raczej na czytanie. Omawiając umiejętność słuchania skupmy się jednak na komunikatorach, w których przeważa forma pisana, pomijając wirtualne rozmowy, odbywane za pośrednictwem kamery i mikrofonu.

Tabela 2. Słuchanie

W świecie realnym	W świecie wirtualnym
1. Kontakt wzrokowy z osobą mówiącą 2. Fizyczne i psychiczne zaangażowanie w dialog 3. Zachowanie form grzecznościowych i kultury słowa (np. jedna osoba mówi - druga słucha) 4. Fomułowanie komunikatów z naciskiem na ważne dla nadawcy ich aspekty oraz obserwacja spontanicznych reakcji odbiorcy 5. Redukcja okoliczności niesprzyjających powodzeniu komunikacji (np. gdy rozmówcy znajdują się w zbyt głośnym pomieszczeniu, mogą zmienić miejsce rozmowy)	1. Odczytanie wiadomości 2. Szybka analiza tekstu 3. Przesłanie odpowiedzi w dogodnym dla nadawcy momencie

Źródło: Opracowanie własne.

Prowadząc dialog w świecie realnym, mamy do wykorzystania całą wachlarz technik komunikacyjnych i perswazyjnych. Możemy prowadzić dialog świadomie wykorzystując umiejętności społeczne i odczytując sygnały oraz niewerbalne komunikaty, jakie nadaje współrozmówca. Komunikacja może odbywać się płynnie, a rozmówcy obserwując wzajemne reakcje, słysząc tembr głosu, mogą kierować jej rozwojem w zależności od panującej atmosfery oraz sytuacji. Nawet jeśli mieliśmy zamiar poprosić kogoś o pożyczkę, a widzimy i słyszymy, że jest w złym nastroju, już w rozmowie wstępnej narzeka na kłopoty w pracy, możemy zaniechać naszego pierwotnego założenia komunikacyjnego lub odłożyć je na lepszy moment. W przypadku cyberprzestrzeni, osoba przekazująca treści nie może mieć pewności, jak reaguje odbiorca. Zazwyczaj trudno ocenić, czy zostaliśmy prawidłowo zrozumiani i jaka była pierwsza reakcja partnera rozmowy. Nie wiemy, czy ktoś czytał naszą wiadomość kilkakrotnie, zanim odczytał jej sens, a może

najpierw się zirytował, ale po przemyśleniu kwestii postanowił jednak wyrazić łagodniejszą reakcję. Wirtualny dialog daje możliwość powrotu do dowolnego momentu toczącej się rozmowy. Współrozmówca nie musi skupiać uwagi na słuchaniu i koncentrować się na tym, co mówi druga osoba, ponieważ w razie potrzeby może wrócić do każdego słowa zawartego w przeszłych komunikatach. Taka możliwość rozleniwia młodych ludzi i bywa, że komunikacja wirtualna wychodzi im dużo lepiej niż realna, gdyż mają zaburzoną umiejętność słuchania i szybkiego analizowania docierających do nich słów. Młodzi ludzie rozleniwieni przez wirtualne komunikatory chętnie rezygnują z wysiłku, jaki trzeba włożyć w realną rozmowę. Cyberprzestrzeń daje przyzwolenie na krótkie, zdawkowe odpowiedzi, na dowolne zmienianie tematu w trakcie prowadzenia rozmowy czy ignorowanie niewygodnych komunikatów. Może to rodzić frustrację u internautów, którzy angażują się w wirtualną rozmowę, chcą poruszyć ważne dla nich kwestie, a partner, korzystając z niepisanego przyzwolenia, jakie dają komunikatory społeczne, kwituje ich wypowiedź jednym emotikonem. To może sprawić, że młody człowiek czuje się zlekceważony, niezrozumiany, pominięty. Umiejętność słuchania jest nieodłącznym elementem prawidłowej komunikacji, a cyberświat przyzwala na jej marginalizację, utrudniając przy tym nie tylko wirtualne dialogi, ale narażając młodzież na utratę owej zdolności w komunikacji realnej.

Bardzo ważną umiejętnością społeczną jest umiejętność wyrażania swoich uczuć [Goldstein A.P., McGinnis E., 2001, s. 101]. Emotikony zdecydowanie zdominowały wszelkiego rodzaju komunikatory. Zamiast precyzyjnie wyrazić swoje uczucia, młodzi ludzie często wysyłają kilka minek, które mają za zadanie odzwierciedlenie ich uczuć. Taka komunikacja i okazywanie uczuć może prowadzić do nieporozumień między rozmówcami ze względu na możliwość subiektywnej interpretacji każdej ikony. Poza tym można w łatwy sposób manipulować tym, co chce się uzewnętrznić. Internauta nawet płacząc może wysłać uśmiechniętą buźkę świadczącą o dobrym nastroju. W rzeczywistości jeśli ktoś się śmieje czy płacze - widzimy to i mamy szansę zareagować. Natomiast w wirtualności czasami nie jest jasne, czy ta sama buzia dla każdego użytkownika oznacza to samo uczucie. Cyberprzestrzeń promuje ludzi młodych, silnych, pięknych, uśmiechniętych i spełnionych. To sprawia, że młodzi ludzie nierzadko wstydzą się swoich słabości, nie chcą okazywać uczuć, które mogłyby wskazywać na to, że sobie z czymś nie radzą czy coś sprawia im ból. Powstaje pytanie, czy emotikona może wyrażać jakieś uczucie? A może jest jedynie zarysem tego, co chcielibyśmy czuć, a nasze prawdziwe uczucia tak naprawdę tkwią w nas. Nagromadzenie w sobie

różnego rodzaju stanów, może spowodować ogromną kumulację; która kiedyś musi zostać rozładowana. I znowu idzie za tym kolejny problem, w jaki sposób ma zostać rozładowana, jeśli świat wirtualny daje tylko pozorne wrażenie możliwości odreagowania i wyrażenia własnych uczuć.

Tabela 3. Wyrażanie uczuć

<b>W świecie realnym</b>	<b>W świecie wirtualnym</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wsłuchujemy się w głos naszego ciała i „serca”</li> <li>2. Myślimy o tym, co sprawiło, że się tak czujemy</li> <li>3. Określamy swoje uczucia</li> <li>4. Zastanawiamy się, jak możemy wyrazić swoje uczucia</li> <li>5. Wyrażamy swoje uczucia</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wysyłamy emotikonę</li> </ol>

Źródło: Opracowanie własne.

I znowu, nie jest moją intencją określenie cyberprzestrzeni tylko jako zła i wyłącznie zagrożenia. Zależy mi jedynie na tym, aby uświadamiać nastolatkom, w jaki sposób powinni poruszać się w sieci. Oczywiście im wcześniejsza nauka i uświadamianie o pozytywnych, jak i negatywnych aspektach wirtualności, tym większa szansa na jej pozytywny skutek. Dlatego mantrą w tym przypadku powinna być profilaktyka społeczna, rozpoczynana na najniższych szczeblach nauki. Jest to tak istotne ze względu na coraz niższy wiek osób uzależniających się od urządzeń elektronicznych i zatracających swoje umiejętności interpersonalne. Człowiek według E. Aronsona jest istotą społeczną, dla której niezmiernie ważne i potrzebne do życia jest komunikowanie się w sposób bezpośredni z drugim człowiekiem [Aronson, 1995, s. 484]. Sieć nigdy nie zastąpi rzeczywistych więzi, będzie jedynie ich marnym zamiennikiem. Cyberprzestrzeń może być świetnym miejscem do znalezienia ciekawych informacji, nawiązania nowych znajomości, znalezienia odpowiedzi na nurtujące nas pytania. Nie jest jednak idealnym obszarem do podtrzymania więzi społecznych. Jest rozwiązaniem problemu odległości, który czasami dzieli nas z drugą osobą, jednak nie zastępuje spotkania z rozmówcą. Jest ogromną szansą na rozwój, jednak jeszcze większym zagrożeniem. Dlatego ważne jest, aby znajdować czas na rozmowę z drugim człowiekiem. Pomagać mu rozwiązywać problemy, uczyć się pokory, szacunku, akceptacji.

Należy tworzyć nastolatkom alternatywy spędzania wolnego czasu w innym miejscu niż przed komputerem. Ważne jest, żeby pokazywać wielość możliwości, z których młody człowiek może skorzystać w świecie realnym. Należy pokazywać młodym ludziom wciąż nieodkryte przez nich cuda ziemi. Motywować do podróżowania, rozwijania swoich pasji, aktywnego

spędzania czasu, spotkań z rówieśnikami. Należy także być dla nich przykładem i przewodnikiem. Młodzi muszą poczuć, że prawdziwe życie jest piękne! Muszą zrozumieć, że to na realnym świecie należy się skupiać, a internet to jedynie dopełnienie codzienności.

## Bibliografia

- Słownik współczesnego języka polskiego*, Wydawnictwo Wilga, Warszawa 1996.
- Aronson E., *Człowiek – istota społeczna*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 1995.
- Bednarek J., *Media w nauczaniu*, MIKOM, Warszawa 2002.
- Goldstein A.P., McGinnis E., *Kształtowanie młodego człowieka*, Wydawnictwo Katolickiej Pomocy Osobom Uzależnionym i Dzieciom KARAN w Warszawie, Warszawa 2001.
- Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2007.
- Paluchowski W.J., *Internet a psychologia*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2009.
- Pilch T., *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, tom V, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2006.
- Tapscott D., *Cyfrowa dorosłość – jak pokolenie sieci zmienia nasz świat*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.