



6/2007 (12)

Krzysztof Gurba

Od kilkunastu lat, a w niektórych krajach i niektórych środowiskach nawet od lat trzydziestu, coraz więcej ludzi przebywa w świecie wirtualnym. O ile w 1995 – pierwszym roku istnienia World Wide Web używało wielkiej sieci około 16 milionów ludzi, to już w 2001 ponad czterysta milionów, obecnie ponad miliard, a w 2010 roku może to być ponad dwa miliardy¹. A może i więcej, jeśli skuteczne okażą się próby zaradzenia tak zwanemu *digital divide*, czyli podziałowi świata ze względu na dostęp do nowoczesnych technologii, w tym Internetu². Według badań firmy badawczej SMG/KRC w Polsce wczesną jesienią 2007 roku było już ponad 11,2 mln internautów, a najliczniejszą, bo czterdziestoprocentową ich grupę stanowią młodzi ludzie w wieku 15-24 lat. 59,4% z nich spędza czas w Internecie codziennie lub prawie codziennie. Co trzeci polski dwudziestolatek spędza w Internecie ponad godzinę dziennie.

Współczesny człowiek wybiera dobrowolnie na miejsce swojego pobytu krainę „Nigdzie”. Szuka tam nie tylko wiedzy i rozrywki, ale też namiastki lub zastępczej formy kontaktu z drugim człowiekiem. Załatwia nie tylko swoje sprawy zawodowe, ale też całkiem codzienne i dotychczas nie wymagające nowoczesnych środków przesyłu informacji. Kupuje, odbywa wirtualne podróże, dyskutuje, poznaje nowe osoby, zawiera znajomości, przyjaźnie a nawet znajduje uczucia. Czy oprócz tych wszystkich wymiarów swojego dotąd rzeczywistego życia znajduje

¹ WWW, czyli World Wide Web to sieciowy system wymiany informacji, który opracował w 1990 roku Tim Bernes-Lee z Europejskiego Centrum Badań Jądrowych (CERN) w Genewie.

² M. Castells, *Galaktyka Internetu. Refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, Poznań 2003, s. 13.

w sieci odpowiedzi na swoje problemy duchowe? Czy Internet może być krainą Ducha? Czy, jak w 2002 roku napisał Jan Paweł II, „z owej galaktyki obrazów i dźwięków wyłoni się twarz Chrystusa i da się słyszeć Jego głos?”³.

Wirtualne społeczności wiary

Internet nie tylko przejął od bibliotek, czytelni, sal wykładowych rolę najważniejszego Areopagu współczesności, na którym ścierają się idee, magazynują zasoby potrzebnej i niepotrzebnej wiedzy i tworzy nowa kultura medialna. To jednocześnie pierwsze źródło informacji i najporęczniejsza encyklopedia wszelkich wiadomości. W tym oczywiście także wiadomości na tematy religijne. Ale najważniejszą z cech tego środka przekazu jest niespotykana dotąd możliwość interakcji, współobecności. Kiedy pytano w różnych badaniach prowadzonych w kilku krajach o to, z jakich zasobów i możliwości korzystają użytkownicy Internetu, kiedy interesują się religią i duchowością (a na przykład w Stanach Zjednoczonych aż 64% użytkowników sieci ma takie potrzeby), wówczas wskazywane były trzy główne obszary: sieć jako źródło informacji, jako katalog symboli i jako miejsce przezwyciężenia izolacji. Kościół, a w nim także różne grupy świeckich, zagospodarowują tę potrzebę wspólnoty, także w świecie wirtualnym, coraz lepiej. Niektóre rodzaje takich serwisów internetowych służą pomocą, dostarczają porad, moderują społeczności modlitewne, tworzą grupy wsparcia i kierownictwa duchowego.

Interaktywność i wirtualna współobecność mają jednak swoje granice. Internet nie może zastąpić bezpośredniości wymaganej do głoszenia Ewangelii. Nie może, tak jak każde inne medium, stanowić zastępnika liturgii i działania sakramentów.

Rzeczywistość wirtualna nie jest zamiennikiem Realnej Obecności Chrystusa w Eucharystii, sakramentalnej rzeczywistości innych sakramentów i współudziału w kulcie sprawowanym w żywej wspólnocie⁴.

³ Jan Paweł II, *Internet: Nowe forum głoszenia Ewangelii, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu*, Watykan 2002.

⁴ Papiaska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Kościół a Internet*, Watykan 2002, 9.

Internet nie może w pełni zastąpić wspólnoty Kościoła. Nawet nie może zastąpić kościoła, jako miejsca urzeczywistniania się wspólnoty ludzi wiary, bowiem

nawet doświadczenie religijne, możliwe w nim (w Internecie) dzięki łasce Boga nie jest wystarczające w oderwaniu od współdziałania z innymi wiernymi w świecie rzeczywistym”⁵.

Wirtualne społeczności wiary i serwisy duchowości online są narzędziem dodatkowym, stanowiącym czasem pierwszy krok do rzeczywistego doświadczenia wiary i komunii. Kwestia dopuszczalnego zastępstwa świata Ducha jego kopią w cyberprzestrzeni jest współcześnie żywo dyskutowana. Kontrowersje wzbudzają próby wypełniania zadań duszpasterskich przez sieć, katechezy za pośrednictwem Internetu, a nawet nieuprawnionego udzielania sakramentu pojednania bez fizycznej współobecności. Na szczęście powoli wytwarza się i samoregukuje swoisty kodeks właściwych i dopuszczalnych działań „e-wangelizacyjnych”. Oto kilka takich zasad:

1. Celem powinno być nie zastępowanie, ale zaproszenie do udziału w praktykach religijnych;
2. Aplikacje internetowe powinny dawać uczestnikom możliwość wolnej i szczerzej wypowiedzi, refleksji, dyskusji z zachowaniem wszakże prawa do prywatności, a wręcz ze skrupulatną ochroną tego prawa;
3. Co za tym idzie, narzędzia wprowadzania użytkowników w sferę duchowości powinny umożliwiać budowanie zaufania dzięki ochronie przed dostępem osób nieuprawnionych, egzekwowaniu reguł „sieciorowej etykiety” i częściowej przynajmniej anonimowości;
4. Idealny serwis ewangelizacyjny w Internecie powinien uwzględniać możliwość współdziałania użytkowników, spontanicznego proponowania wspólnych akcji i uzyskiwania dla nich wsparcia moderatorów i ekspertów;
5. Użytkownik o specjalnych potrzebach powinien mieć dostęp do wyspecjalizowanej porady, także w czasie rzeczywistym (sytuacje kryzysowe) i z możliwością kontaktu w rzeczywistym świecie.

⁵ Tamże, 9.

Ontologia światów wirtualnych

Z ontologicznego punktu widzenia albo światy wirtualne są nierzeczywiste, a wtedy to, co się zdarza w rzeczywistości zwanej wirtualną, nie zdarza się naprawdę, albo światy wirtualne są rzeczywiste, a więc rzeczywistość prawdziwie wirtualna nie różni się od rzeczywistości niewirtualnej, a wtedy to, co się zdarza w rzeczywistości wirtualnej zdarza się naprawdę.

Każda z tych tez budzi zastrzeżenia. Gdyby przyjąć pierwszą, to na przykład zamówienie na zakup książki na którymś z portali internetowych nie byłoby zrealizowane, a tymczasem niemal każdy z nas ma taki skuteczny i całkiem realny zakup za sobą. W drugim przypadku „moje” (mojego awatara, mojego „ja” w przestrzeni wirtualnej) wzloty wysoko nad powierzchnią krakowskiego rynku (wirtualnego w odtworzonym, interaktywnym świecie *Second Life*) miałyby miejsce rzeczywiście, a tymczasem latać, jako żywo, nie potrafię. Zastanówmy się nad możliwością zdefiniowania kryterium poznawczego odróżniania rzeczywistości niewirtualnej od wirtualnej. Czego brakuje wirtualnym światom, że nie są naprawdę, a co już mają, że nie są tylko na niby? Bo nie są tylko pomyślane, ale nie są też całkiem realne. Możliwe są następujące kryteria odróżniania:

1. Kryterium rzeczywistości oparte na tym, że obiekty w naszym świecie są rozciągłe, umiejscowione i trwałe, a zdarzenia mają miejsce trwania i okres.

Ale to są wszystko wymiary obecne także w rzeczywistości wirtualnej. Najwięcej wątpliwości można mieć w odniesieniu do trwałości obiektów świata wirtualnego, skoro znikają one dla nas w chwili wyłączenia komputera albo wylogowania się z sieci. Jednak coraz większe znaczenie w Internecie mają „umeblowane” trwale wirtualne miejsca spotkań, o których wiadomo, że będą w tym samym miejscu, pod tym samym internetowym adresem przy każdym ponownym włączeniu przeglądarki, komunikatora lub innego programu działającego w sieci.

2. Kryterium poznawcze, oparte na tym, że obiekty są odbierane zmysłami, bez pośrednictwa aparatury.

To jednak też jest możliwe w cyberprzestrzeni, choć na razie w skromnym zakresie i stopniu doskonałości. Z pięciu zmysłów ułuda wirtualnej rzeczywistości dobrze już opanowała wzrok i słuch. Prace nad urządzeniami haptycznymi, czyli pozwalającymi odczuwać powierzchnię, fakturę, konsystencję i tempe-

raturę, a zatem odtwarzającymi w sztuczny sposób zmysł dotyku, trwają intensywnie od kilkunastu lat. Sztuczny zmysł smaku i zapachu to wciąż odległa perspektywa, jednak tylko kwestią czasu jest wirtualny odbiór świata nawet wszystkimi zmysłami.

3. Kryterium świadomości, oparte na odróżnianiu obecności w świecie wirtualnym od snu.

To kryterium też ma słaby punkt, bo przecież rzeczywistość wirtualna nie jest snem. Użytkownicy mają poczucie świadomego przebywania w danym miejscu o danym czasie. Nie budzą się po powrocie z VR (*Virtual Reality*) do RL (*Real Life*) jak ze snu. Mają poczucie rzeczywistego uczestnictwa i możliwości działania.

4. Kryterium mówiące o tym, że rzeczywistość nie jest projekcją filmową.

Cyberprzestrzeń jednak też nie jest filmem wyświetlanym w dwóch lub trzech wymiarach, bo uczestniczymy w niej, wpływamy na przebieg zdarzeń w czasie rzeczywistym, razem z innymi użytkownikami.

5. Kryterium, w myśl którego rzeczywistość wirtualna nie jest intersubiektywna.

Ale jest, bo może być jednocześnie zamieszkiwana przez wiele podmiotów, które siebie widzą i świat oglądają tak samo. Ta możliwość jest stosunkowo niedawno dostępna w formie wizualnej, najwcześniej w interaktywnych grach, ale teraz także w innych, całkiem poważnych zastosowaniach (na przykład *Second Life*, przestrzeń zamieszkała przez miliony wirtualnych użytkowników).

Żadne z wymienionych kryteriów odróżnienia wirtualności od rzeczywistości prawdziwej nie jest pozbawione wad. Czy znaczy to, że George Berkeley i jego solipsyzm powraca w nowej wersji, bowiem jedynym, tak jak w wypadku solipsyzmu, narzędziem „ratowania jawy” pozostaje realizm naiwny i biorące się z niego zaufanie do autentyczności świata? Czy chcącemu odróżnić rzeczywistość właściwą od udawanej pozostaje zdać się na zaufanie, na poczucie ułudy w świecie wirtualnym i rzeczywistości w świecie rzeczywistym? Jeśli wyobrazić sobie jako możliwe pokonanie barier technologicznych, to rzeczywiście ostatecznym kryterium realności dla osób przebywających intensywnie w przestrzeniach wirtualnych może pozostać w przyszłości jedynie naturalne poczucie rzeczywistości (ów realizm naiwny), którego utrata pozbawia podmiot jakiego-

kolwiek *experimentum crucis*, rozstrzygającego „obiektywność” świata, w którym aktualnie przebywa. Coraz większa liczba badaczy tych problemów mówi właśnie o zaufaniu jako jedynym kryterium odróżnienia obu rzeczywistości.

Sama możliwość zadawania takich pytań jest fascynująca, ponieważ oznacza, że na naszych oczach pojawia się model, pole eksperymentowania w dziedzinie dotąd wyłącznie spekulatywnej. Michael Heim twierdzi wręcz, że cyberprzestrzeń nie jest już zabawą czy nawet przełomem w technice medialnej, ale „metafizycznym laboratorium, narzędziem, przy pomocy którego badamy samo poczucie rzeczywistości”⁶.

Problemy cyberprzestrzeni

Istniejące systemy światów wirtualnych różnie próbowano charakteryzować, częściowo posługując się terminologią socjologiczną, w ramach cybersocjologii, albo technologiczną. Najlepiej łączyć te dwie perspektywy i zwracać uwagę na cechy wybitnie wyróżniające cyberprzestrzeń od innych miejsc i form działania. Składają się na nie następujące wyznaczniki⁷:

1. symulacja – takie odtworzenie przestrzeni, by ruchy nasze i obraz świata tworzyły jedną całość,
2. interaktywność – oddziaływanie obustronne w czasie rzeczywistym,
3. zanurzenie – czerpanie ze świata wirtualnego bodźców wszystkimi zmysłami,
4. teleobecność – naśladowanie obecności na odległość, wspólne dzielenie tej samej wirtualnej przestrzeni,
5. powiązanie sieciowe – otwarcie możliwości potencjalnie nieograniczonego dotarcia poprzez sieć sieci do dowolnego miejsca świata wirtualnego.

Światy wirtualne są nierzeczywiste i nienaturalne (bo sztuczne) z definicji. Ale jak najbardziej rzeczywiste są problemy z nimi związane. Większość z nich dotyczy etyki działania w sieci, a nawet etyczności samej sieci. Wszystkie są specyficzne dla Internetu i światów wirtualnych albo ze względu na rodzaj, albo ze względu na skalę zjawiska.

⁶ M. Heim, *Metaphysics of Virtual Reality*, New York 1993.

⁷ Por. tamże.

1) Nienowoty, ale zaczynający dotyczyć każdego z nas problem – ochrona prawna prywatności, zapewnienie bezpieczeństwa i poufności danych przechowywanych i przekazywanych w Internecie. Ochrona i zabezpieczanie nie dotyczy już tylko, jak kilkadziesiąt lat temu, tajnych baz wojskowych. Teraz chodzi o ochronę prywatnych danych, danych przedsiębiorstwa, szczegółów kontraktów, indywidualnych praw autorskich, prawa do ochrony własności intelektualnej oraz prawa do wolności wypowiedzi. Era hakerów, sneakerów i cyberpunków jeszcze nie minęła. Dla różnych celów przełamują ochrony, kody i hasła. Często dla samej tylko zabawy. Internet też nie jest wolny od przestępstw kryminalnych. W Internecie istnieje zjawisko tak zwanych „witryn nienawiści”, jest w nim także mnóstwo stron zawierających pornografię i niewystarczająco zabezpieczonych przed dostępem nieletnich.

2) Wiąże się z tym drugi problem obecny w światach wirtualnych – odarcie ze wstydu. Użytkownik staje się w świecie wirtualnym innym człowiekiem. W świecie wirtualnym przecież wszystko mi ujdzie (chroni mnie nick, a mój nick „to przecież nie ja”). Robi się więc w cyberprzestrzeni rzeczy, których by się nigdy nie zrobiło rzeczywiście. Jest pole do rozpowszechniania plotek, oszczerstw, do anonimowego niszczenia czyjegoś dobrego imienia, do wprowadzania w błąd, igrania opiniami, a nawet uczuciami.

3) Trzecim problemem jest towarzyszące obecności w Internecie poczucie wyobcowania. Mimo złudzenia wspólnoty wirtualnego miejsca Internet

może jednoczyć ludzi, może także ich dzielić, zarówno jako jednostki, jak i wzajemnie nieufne grupy, rozdzielone ideologią, polityką, własnością, rasą lub grupą etniczną, różnicami międzypokoleniowymi, a nawet religią⁸.

Poczucie wyobcowania obejmuje też całe społeczności i regiony świata, przybierając formę tak zwanego *digital divide* (cyfrowego podziału). Wciąż tylko niektórzy i tylko w niektórych miejscach świata mają dostęp do technologii, z całym jej błogosławieństwem i zaletami. Dominacja ekonomiczna przenosi się na równie dotkliwą sferę dominacji w dostępie do informacji.

⁸ Papiaska Rada ds. Środków Społecznego Przekazu, *Etyka w Internecie*, Watykan 2002, 9.

4) Czwarty problem wynikający z nienaturalności światów wirtualnych, a zatem nienaturalności spotkań między ludźmi w takich światach, to umowność i złudność. W zaawansowanych, multi-sensorycznych modelach światów stwarzanych elektronicznie (dostępnych w sieciach komputerowych) podobieństwo do rzeczywistości staje się coraz bardziej łudzące. Jest ogromny rozdział, przepaść między mną nierzeczywistym, udawanym a prawdziwym. A jednak jednocześnie jest tak niemal namacalna realność okoliczności, w których się uczestniczy, że można się pomylić. Można łatwo wziąć fikcję za prawdę i odwrotnie. W efekcie stwarza to poczucie niepewności. Można zacząć wszystko traktować umownie, z przymrużeniem oka, nieodpowiedzialnie. Jako odgrywaną rolę. Zawierać umowy, jako niezobowiązującą grę. Składać obietnice bez pokrycia.

To jest najbardziej fascynujące wyzwanie i niebezpieczeństwo zarazem, szczególnie, że poczucie umowności może przenosić się na świat realny.

A więc, powtórzę, są cztery trudno usuwalne albo nieusuwalne wcale problemy, wynikające z samej natury używanego narzędzia, dotykające Internetu i jego użytkowników to:

- zagrożenie prywatności
- granie roli innego człowieka
- wyobcowanie
- poczucie umowności.

To całkiem poważne, rzeczywiste problemy światów wirtualnych.

Wirtualne ćwiczenia ignacjańskie?

Świat wirtualny ma dwa oblicza. Z jednej strony jako wielka szansa, ogromny zasób wiedzy i zastępnik miejsca spotkań rzeczywistych, a z drugiej strony niebezpiecznie wciągający narkotyk, pełen półprawd, pozornych dóbr i fałszu. Mamy do czynienia ze swoistym „pociąganiem” do wirtualności, z fascynacją, w której granica jawy i ułudy się zaciera, bo chcemy bardziej być w świecie wirtualnym niż w prawdziwym. Mamy do czynienia ze swoistym „erotyzmem” cyberprzestrzeni, jak to określa William Gibson, jeden z pionierów tak zwanej literatury cyberupunkowej⁹.

⁹ Por. W. Gibson, *Neuromancer*, Poznań 1996.

W Stanach Zjednoczonych jest 200 tysięcy osób uzależnionych od Internetu, de facto wymagających specjalistycznej pomocy. Efektem umieszczania całych sfer życia we wnętrzu wielkiej sieci jest swoisty oddolny nacisk społeczności religijnych na udostępnianie serwisów duchowościowych w coraz większym zakresie. Wirtualnie można już oczywiście odbywać w dowolnym czasie cyber-pielgrzymki. Wirtualne miejsca modlitw można nawiedzać, kiedy się ma na to ochotę, nie wychodząc z domu i samemu wypowiedzieć modlitwę, albo jej wypowiedzenia komuś zlecić. Można wejść do „kościół” w środku dnia lub o trzeciej nad ranem, po prostu wtedy, kiedy jest wolny komputer, zła pogoda za oknem, samochód nie jest na chodzie, albo dzieci śpią w łóżeczkach obok, pisze Brenda Brasher, autorka książki *Give Me That Online Religion*¹⁰. Jeden z serwisów religijnych oferuje nawet, ku zadowoleniu licznych klientów, wzięcie udziału w „ćwiczeniach ignacjańskich online”.

Niewystarczalność takiej formy do autentycznego przeżywania kontaktu z Bogiem jest oczywista. Ale już bardziej otwarta jest kwestia autentyzmu tworzącej się w taki wirtualny sposób wspólnoty wyznawców wiary. Wyznacznikiem wspólnotowości tego rodzaju jest bardziej poczucie bycia w zgromadzeniu odnoszącym się do wspólnego Boga, aniżeli bliskość fizyczna uczestników takiej wspólnoty. Członkowie takich nierzeczywistych zgromadzeń osiągają rzeczywiste wsparcie grupy i mają często wyraźne poczucie wspólnotowości, a co najważniejsze, odczuwają potrzebę przedłużenia tego poczucia poza świat wirtualny i odnalezienia rzeczywistej wspólnoty wiary¹¹.

Nic nie odwróci faktu, że coraz większa liczba użytkowników sieci szuka w niej także wartości duchowych. Internauci pytają o Boga, szukają Ducha także w sieci. Sześć lat temu, w 2001 roku, gdy użytkownik wpisał w najpopularniejszej wyszukiwarce internetowej słowo „Catholic” otrzymywał 4 480 000, czyli prawie pięć milionów wygenerowanych rezultatów. Dzisiaj na to samo zapytanie wyszukiwawcze otrzyma 70 700 000, czyli piętnaście razy tyle odesłań do stron i zasobów sieciowych. Polski

¹⁰ Por. B. Brasher, *Give Me That Online Religion*, San Francisco 2001.

¹¹ Por. H. Nouwen, D.P. McNeill, D.A. Morrison, *Compassion*, New York 1982: „People who live together do not necessarily live in community, and those who live alone do not necessarily live without it. Physical nearness is secondary. The primary quality of community is a deep sense of being gathered by God”.

poszukiwacz Ducha w świecie wirtualnym, jeśli takie słowo wpisze w okienko Google uzyska dostęp do 7 680 000 stron, a słowo „Duch Święty” znajdzie w 315 000 miejscach w sieci.

Za niemal każdą modą na nowości cyberprzestrzeni podążają odpowiednie serwisy poświęcone sprawom duchowym. Po pojawieniu się internetowych magazynów plików muzycznych powstały od razu serwisy młodych chrześcijan z bazami danych o muzyce religijnej¹². Modne stało się pisanie blogów i natychmiast za ich zakładanie wzięli się młodzi katolicy¹³. Na popularnym serwisie wideo YouTube jest wzorowany serwis z zasobami materiałów wideo dla chrześcijan. Filmy na GodTube nie naruszają zasad moralnych, a stronę odwiedzają nawet dzieci i nie napotkają tam żadnych nieodpowiednich treści, gdyż każdy wideoklip jest sprawdzany i dopuszczany przez obsługę. Celem tego portalu ma być przyciągnięcie młodych ludzi do Kościoła. Znajduje się w nim ponad 800 tys. godzin materiałów wideo, a co miesiąc odwiedza go już ponad 5 mln osób¹⁴.

Problematyka duchowości, wiary w Boga i dramatycznych pytań teologicznych pojawia się coraz częściej na forach ogólnego przeznaczenia. I nie tylko w postaci zwulgaryzowanej. Zobaczmy przykład takiego wołania o Ducha na forum jednego z popularnych internetowych serwisów informacyjnych:

Jak sądzicie co jest po śmierci?

~pawian, 2003-02-20 09:28:05~

To zależy w co kto wierzy. Dla mnie jako wierzącego – radość i wieczne szczęście – jeśli moje życie było dobre, pełne i dojrzałe – lub też cierpienie i smutek, jeśli żyłem byle jak. Co myślą na ten temat inni, to już jest ich osobiste przekonanie.

~loukas , 20.02.2003 10:26

Radość? Wieczne szczęście? To dlaczego osoby wierzące płaczą na pogrzebach swoich bliskich? Nie mogę tego zrozumieć (choć bym bardzo chciał). Skoro ich kochali to powinni cieszyć się, że bliscy osiągnęli to „wieczne szczęście”.

~duch , 20.02.2003 11:25

¹² Por. na przykład <http://zaduchem.info/download/mp3.htm>.

¹³ Por. na przykład <http://www.blog.katolicki.eu/>.

¹⁴ Por. <http://www.godtube.com/>

Widocznie jeszcze nikogo bliskiego nie straciłeś skoro tak mówisz

~AGABINIA , 20.02.2003 11:55

Dlaczego wszyscy mnie straszą? Ja nikomu nic nie zarzucam, straciłem kogoś bliskiego i staram się myśleć o sobie jako o osobie wierzącej. Ale jednocześnie próbuję zrozumieć religię, z którą najbardziej się utożsamiam. Nie napadajcie na mnie! Ja się tylko zastanawiam dlaczego jesteśmy tacy egoistyczni w naszych uczuciach i nie mówię, że sam nie ubolewam nad stratą bliskiej mi osoby. Tęsknię i to bardzo, mimo, że minęło od tamtego czasu ponad 6 lat... Dlaczego nie potrafię pomyśleć, że tej osobie, która odeszła jest lepiej, tylko topię się w swoim cierpieniu? Pytałem Was co o tym myślicie? I oczekiwałem opinii, a nie tekstów w stylu „widocznie nikogo bliskiego nie straciłeś”. Czy Waszym wyznacznikiem wartości człowieka jest ilość osób jakie stracił?

~duch , 20.02.2003 14:30

Internet nie jest tylko śmietniskiem płaskich idei, ulotnej zabawy i bezwartościowych kontaktów. Ma wszystkie, może nawet zwielokrotnione wady tego świata, ale ma też wielki potencjał. Skoro można w nim spotkać tak dramatyczne, jak właśnie przytoczone wyznania, skoro można w nim używać szczerze wielkich słów, poszukiwać wspólnoty w wierze, uzewnętrzniać swoją tęsknotę za zrozumieniem tajemnic wiary, to jest w nim także miejsce na sprawy Ducha.

Kościół został w 2002 roku wezwany przez Jana Pawła II do „odważnego przekroczenia tego nowego progu, do wypłynięcia «na głębię» cyberprzestrzeni”¹⁵. Ten nowy obszar ewangelizacji dopomina się o poważne i systematyczne potraktowanie i zapełnianie go duchowością, po to, by stał się „prawdziwie ludzką przestrzenią”¹⁶.

¹⁵ Jan Paweł II, *Internet: Nowe forum głoszenia Ewangelii, Orędzie na XXXVI Światowy Dzień Środków Społecznego Przekazu*, Watykan, 2002.

¹⁶ Tamże.

→ **SŁOWA KLUCZOWE** – INTERNET, ŚWIAT WIRTUALNY, CYBER-PRZESTRZEŃ

SUMMARY

K. GURBA, *The Reality of the Spirit in the Virtual World*

More and more people spend time in the virtual world, and contemporary man voluntarily chooses cyberspace as the place to spend time in, trying to find not only knowledge and entertainment, but also a substitute or replacement for contact with another man.

There are four real problems of virtual worlds difficult to remove, resulting from the very nature of the Internet:

- threat to privacy
- playing the role of another man
- alienation
- the sense of symbolism.

More and more net users try to find there also answers to their spiritual problems. Internauts ask about God, search for the Spirit also in the net.

Interactivity and virtual co-presence have their limits. The Internet cannot replace directness necessary to preach the Gospel. It cannot, like any other medium, be a substitute for liturgy and the effect of the sacraments. Virtual communities of faith and online spirituality resources are an additional tool, sometimes being the first step to the real experience of faith and communion.

The Internet has all, perhaps even intensified flaws of this world, but it also has a great potential. We can come across dramatic confessions, we can honestly use great words, search for community in faith, express our longing for understanding holy mysteries, and there is also room for spiritual issues.

Krzysztof Gurba, urodzony w 1956 roku w Krakowie. Adiunkt w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie oraz w Papieskiej Akademii Teologicznej w Krakowie. Dyrektor Oddziału Krakowskiego Instytutu Badań nad Cywilizacjami. Absolwent informatyki na Uniwersytecie Jagiellońskim (1979) i studiów doktoranckich z dziedziny filozofii (1985). Doktor nauk humanistycznych – praca doktorska z dziedziny metodologii sztucznej inteligencji obroniona w 1986 roku na Uniwersytecie Jagiellońskim. Wieloletni dziennikarz prasowy, publicysta i nauczyciel dziennikarstwa.