

Justyna Kramarczyk¹, Małgorzata Osowiecka²

W sieci czas biegnie inaczej. Psychospołeczne aspekty przemian temporalnych w dobie Internetu

WPROWADZENIE

Bauman (2003) zauważa, że żyjemy obecnie w okresie płynnej nowoczesności, zwanej ponowoczesnością, w której dominują ponowoczesne media cyfrowe, zwane cyber-mediami. Czym one różnią się od mediów analogowych? W głównej mierze tym, że Internet oraz telefony komórkowe pozwalają przekraczać czasowe i geograficzne bariery, dlatego też można powiedzieć, że ich nieodłączną cechą jest „czasoprzestrzenna nieograniczoność” (Kweon i in., 2011). Co więcej, w odróżnieniu od mediów analogowych, kontaktowanie się za pomocą wiadomości SMS albo Internetu odbywa się asynchronicznie i wielokierunkowo, np. poprzez możliwość wysyłania e-maila „do wielu” (*ibidem*). Tego typu rozwiązania techniczne sprawiają, iż dzisiaj, spędzając czas w Internecie, możemy w tej samej chwili rozmawiać na portalu randkowym, słuchać muzyki, zerkać na najnowsze fakty, śledzić interakcje na forum dyskusyjnym, ściągać najnowszy film i realizować transakcję kupna – sprzedaży.

Dodatkowo, statystyki światowe pokazują, że ani jedna internetowa minuta nie jest marnotrawiona. Jak ilustruje raport serwisu GO-Globe.com (2012), w ciągu jednej minuty Google przetwarza ponad 694 000 wyszukiwań, ponad 25 godzin treści jest umieszczanych na Youtube, a na Facebook trafia ponad 510 000 nowych komentarzy. Ponadto, okazuje się, że Polacy spędzają w sieci około 16 godzin miesięcznie, a mieszkańcy Stanów Zjednoczonych czas dwukrotnie dłuższy (*ibidem*). Jeśli chodzi o wirtualnych „pożeraczy czasu”, najwięcej czasu traci się na serwisach społecznościowych (22% ogółu czasu *online*). Równie często posługujemy się internetowymi wyszukiwarkami (21%), czytamy internetowe treści (20%) i używamy poczty elektronicznej (19%). W następnej kolejności, użytkownicy Internetu korzystają z multimedialnej oferty muzycznej (13%) i wirtualnych zakupów (5%) (*ibidem*). Czy w związku z tym, percepcja czasu w Internecie, zarówno na poziomie indywidualnym, jak i społecznym jest inna? Jeżeli tak, to czy istnieje przełożenie na postrzeganie czasu poza tym medium, w innych dziedzinach życia codziennego? Czy tradycyjna konstrukcja czasu, ujmowana w kategoriach godzin, doby, przeszłości, teraźniejszości i przyszłości ulega zmianie pod wpływem Internetu?

W niniejszym artykule postawiona zostaje teza, że Internet to swoisty *signum temporis* - symbol nowych czasów i nowego czasu. Gwarantowana przez to medium nieograniczoność, wielokierunkowość, wielozadaniowość doprowadzają do przeobrażeń w obszarze indywidualnego postrzegania czasu, jak i jego społecznej percepcji. Dzieje się tak zarówno w odniesieniu do tradycyjnych kategorii temporalnych, wyznaczających codzienne aktywności, jak i okresu, który spędzamy w Internecie. Powstają również nowe pojęcia związane z czasem, gdyż dotychczasowa terminologia staje się nieadekwatna do rzeczywistości. Aby dowieść słuszności postawionej tezy, dokonana zostanie psychospołeczna analiza przemian temporalnych bazująca na literaturze i danych zastanych.

SPOŁECZNY WYMIAR ZJAWISK TEMPORALNYCH W DOBIE INTERNETU

Przyjmując tezę, że czas jest konstruktem społecznym, należy zgodzić się ze stwierdzeniem, że podlega on takim samym zmianom, jakie dotyczą społeczeństwo (Sztompka, 2005). Przeobrażenia temporalne nie tylko nie są oderwane od tego, co społeczne, lecz co więcej, są ze sobą ściśle powiązane.

¹ Uniwersytet im. A. Mickiewicza w Poznaniu

² Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej w Sopocie

W społeczeństwach nieuprzemysłowionych czas był wyznaczany przede wszystkim przez rytm dnia, pór roku, naturalny tok codziennych zajęć, a ludzie odwoływali się z reguły do przeszłości i tradycji. Dla porównania, w erze przemysłowej, czas zaczął być stopniowo określany przez cyfry widniejące na tarczy zegara czy kartkach kalendarza, gdyż dzięki temu łatwiej było skoordynować wysiłki produkcyjne, handlowe oraz transportowe w skali światowej (Tarkowska, 2010). Ten proces nadawania pojęciu czasu ilościowego charakteru doprowadził do jego standaryzacji oraz globalnego ujednoczenia pomiaru, czego pokłosiem było rozwinięcie ogólnoswiatowej komunikacji, zwłaszcza w dziedzinie transportu i informacji (Adam, 1995). W kontekście zmian temporalnych, jak zaznacza Kem (1983), przełomowe były wieki XIX i XX, w których nastąpiła akumulacja wynalazków technologicznych zaprzeczających dotychczasowym doświadczeniom ludzkości. Wynalezienie telegrafu, mikrofonu węglowego, a z czasem telefonu stacjonarnego zwiększyło możliwości komunikacyjne, a tym samym zakłóciło ówczesną społeczną percepcję czasu i przestrzeni. Hendrykowska (2002, s.27) doskonale ujęła skutki tych przemian technologicznych pisząc, że *„dzięki nowym technologiom w XIX i XX w., świat zaczął tracić swoje tajemnice, kurczył się, jednocześnie wiadomości o nim coraz szybciej i łatwiej docierały do najbardziej odległych zakątków globu ziemskiego”*.

Jednak prawdziwie rewolucyjnym wynalazkiem, z punktu widzenia społecznego postrzegania czasu, okazał się Internet (Castells, 2007; Dolata, 2006; Eriksen, 2003). Wskazać można dwa powody tejże istotności. Po pierwsze, dzięki upowszechnieniu sieci wszelkie odległości geograficzne i dystanse fizyczne zaczęły tracić na znaczeniu, gdyż możliwa stała się synchroniczna komunikacja oraz wymiana informacji między wieloma osobami oddalonymi od siebie o tysiące kilometrów. Po drugie, Internet doprowadził do „kolonizacji czasu” (Dolata, 2006), znosząc zarówno rozgraniczenie na czas wolny i czas pracy, jak i transparentny podział na życie rodzinne oraz życie zawodowe. W związku z tym, współcześnie można mówić o procesie „detemporalizacji”, polegającym na redukowaniu znaczenia czasu do jednej chwili, do tego, co terazniejsze (Tarkowska, 2010). O „tyrani chwili” pisze Eriksen (2003), natomiast Bertman (1998) podkreśla dominację „teraz” i kultury terażniejszości. Ten nowy wymiar doświadczenia temporalnego przejawia się przede wszystkim w rozdzieleniu czasu i przestrzeni, kompresji oraz reifikacji czasu (Barney, 2008; Bauman, 2003; Giddens, 2010). Zjawiska te nierzadko są ze sobą splecione, uzupełniając się wzajemnie lub na siebie nachodząc, lecz w celu dokładniejszego opisu zostaną przedstawione oddzielnie.

W pierwszej kolejności upowszechnienie się Internetu doprowadziło do rozdzielenia czasu i przestrzeni (Szpunar, 2008). Wprawdzie, już rozpropagowanie telegrafu czy telefonu stacjonarnego położyło podwaliny pod to zjawisko, jednak dopiero pojawienie się sieci pozwoliło na tak prosty przesył wiadomości bez względu na bariery czasowe i geograficzne. Barney (2008) pisze o deterytorializacji, która dokonuje się pod wpływem nowych technologii, bez żadnych ograniczeń i przy bardzo niskich kosztach. Rozdzielenie czasu i przestrzeni tożsame jest ze stwierdzeniem, że obecnie lokalizacja odbiorcy i nadawcy informacji jest mało istotna, bowiem szybkość odbioru wiadomości nie jest powiązana z miejscem jej wytworzenia. Użytkownicy Internetu mogą dowiedzieć się o wydarzeniach zachodzących po drugiej stronie globu niemal w tym samym czasie, w którym one rzeczywiście następują. Więści o wyborze prezydenta w Chile czy ślubie australijskiego aktora z taką samą szybkością docierają do odbiorcy w Europie czy Azji, o ile jest on podłączony do globalnej sieci. Kształtowanie informacji, jak i jej przekaz zostają więc całkowicie oderwane od kontekstu czasowego i przestrzennego. Dodatkowo, prędkość otrzymywania i przetwarzania informacji wzmacnia procesy detemporalizacji i dekontekstualizacji (Harvey, 1989).

Co więcej, zaciera się też klasyczny podział na nadawcę i odbiorcę, ponieważ odbiorca może stać się w tym samym momencie nadawcą (i na odwrót). Wirtualne treści mogą być umieszczane, modyfikowane, rozwijane przez grono użytkowników, którzy jednocześnie są ich adresatami. Przykładem mogą być portale społecznościowe, portale rozrywkowe czy grupy dyskusyjne, na których udostępniane są obrazy, podlegające różnorodnym komentarzom, jak i przekształceniom. Społeczność wirtualna cechuje się zatem brakiem zhierarchizowanej struktury i sekwencji dostępu (Doktorowicz, 2004). Dzieje się tak, ponieważ wszyscy mogą komunikować się w tym samym czasie, co prowadzi do zaburzeń w odczuwaniu dystansu temporalno-fizycznego.

Giddens traktuje owo rozdzielenie czasu i przestrzeni jako przyczynę niepewnej egzystencji jednostki w dzisiejszym świecie, ponieważ stworzone zostają „warunki umożliwiające uzewnętrznienie relacji społecznych na nieograniczonych obszarach czasu i przestrzeni, aż po systemy globalne” (Giddens, 2010, s.37). Współczesny człowiek konstruuje swoją tożsamość głównie na bazie „doświadczeń zapośredniczonych”, dlatego też nie jest w stanie umiejscowić siebie i innych w ścisłych ramach biograficznych. Giddens (2010) nazywa ten charakterystyczny dla nowoczesności proces „rozproszaniem”. Jest ono czynnikiem dezintegrującym osobowość, gdyż zasada się na doznawaniu permanentnej nieciągłości czasowo – przestrzennej ze strony jednostki.

Kolejnym, dość szeroko opisywanym w literaturze, nowym zjawiskiem temporalnym, jest kompresja czasu. Bamey (2008, s.76) definiuje ją jako „skutek ułatwień sieci komunikacji cyfrowej w pośredniczeniu w komunikacji, czy też przepływów ogromnej ilości informacji cyfrowych na spore dystanse, z nadzwyczajną prędkością”. Innymi słowy, jest to następstwo omówionego wcześniej rozdzielenia czasu i przestrzeni, które przejawia się w dwóch wymiarach.

Po pierwsze, kompresja dotyczy intensyfikacji jednostek czasu i oznacza zdolność wykonywania wielu czynności w jednym czasie. Jak pokazują badania „World Internet Project Poland” (2012), aż 68% użytkowników Internetu, spędzając czas w sieci, wykonuje więcej niż jedną czynność. Ta wielozadaniowość charakterystyczna jest szczególnie dla młodszego pokolenia – im młodsi użytkownicy, tym częściej wykonują większą ilość zadań jednocześnie (World Internet Project Poland, 2012). Jung (2001) zauważa, że intensyfikacja czasu stała się możliwa dzięki miniaturyzacji oraz mobilności urządzeń technicznych takich jak tablety, netbooki, telefony komórkowe, w tym smartfony. Tego typu wynalazki pozwoliły bowiem na efektywne wykorzystanie czasu dotąd bezproduktywnego. Na przykład podczas podróży w pociągu możliwe jest połączenie się z Internetem za pomocą laptopa i dokonanie transakcji handlowej, przesłanie oferty czy sprawdzenie dalszej trasy (dodatkowo można też zjeść kanapkę i porozmawiać przez komórkę). Wykształca się zatem nowego rodzaju kompetencja, odgrywająca coraz większą rolę na polu zawodowym i prywatnym, polegająca na wykonywaniu jak największej ilości rzeczy w najkrótszym czasie, odrzucająca planowanie i stopniowe osiąganie celów. Dochodzi do nadania wielofunkcyjnego charakteru aktywnościom, które dotychczas miały tylko jednoznacznie ustaloną funkcję, takich jak praca, wypoczynek, podróż (*ibidem*). Dolata (2006, s.98-99) wskazuje natomiast na tworzenie się nowej jakościowo formy organizacji czasu – polichroniczności - „polegającej na angażowaniu się przez podmiot w realizację wielu zadań i projektów jednocześnie”. Ta polichroniczność, która zrywa z linearnością, może powodować odczuwanie jeszcze większej presji czasu i braku możliwości zgrania wszystkich podejmowanych aktywności (*ibidem*). Paradoksalnie zatem, z jednej strony, nowe technologie prowadzą do oszczędności czasu, z drugiej strony przypominają nam o jego upływie i zwiększają jego znaczenie w życiu codziennym (Bedyńska, Sędek, 2010). Korzystanie z Internetu wiąże się z wszechobecną reifikacją czasu (Sztompka, 2005), w której „czas to pieniądz” czy, jak ujmuje Bauman

(2003), dobro tak niezwykle cenne, że jego marnotrawstwo w świecie ponowoczesności jest metaforycznym grzechem.

Drugim wymiarem kompresji jest skrócenie czasu wykonywania poszczególnych czynności. Przykładowo, o wiele szybciej niż kiedyś można skontaktować się z drugą osobą lub wypełnić obowiązki zawodowe. Pojawiają się też nowe formy aktywności, realizowane przez Internet takie jak e-zakupy, możliwe do zrobienia bez wychodzenia z domu czy *e-learning*. W kulturze prędkości (Virilio, 1993) zanika podział na przeszłość, teraźniejszość i przyszłość, ponieważ nagle idee, pomysły mogą być od razu wcielane w życie za pomocą jednego e-maila lub rozmowy przez Skype'a. Inaczej mówiąc, kompresja oznacza ścisnięcie czasu do teraźniejszości (Harvey, 1989), a w ujęciu Adam (1995) - powstanie globalnej teraźniejszości. W dobie Internetu społeczna percepcja czasu nie opiera się już na tym, co przed i po, lecz na tym, co teraz, bazując na postlinearności, fragmentaryczności doświadczanych zdarzeń.

Omówione mechanizmy detemporalizacji mają swoje odbicie w zjawisku nazywanym „syndromem niecierpliwości” (Bauman, 2003; Eriksen, 2003). Jest to „sztucznie stymulowany głód informacji” (Dolata, 2006, s.96), wiążący się z ciągłą potrzebą otrzymywania informacji lub chęcią skontaktowania się z innymi. W sytuacji braku możliwości zaspokojenia tych potrzeb lub zbyt długiego oczekiwania na możliwość ich zaspokojenia, pojawia się u użytkowników niecierpliwość, irytacja, złość. Dodatkowo, zaczyna reagować także ich ciało - napięciem i pobudzeniem. Trafną ilustracją takiego sposobu funkcjonowania są nałogowi „sprawdzacze” wiadomości, którzy sprawdzają pocztę elektroniczną lub internetową gazetę kilka razy dziennie albo też uzależnieni użytkownicy portali społecznościowych monitorujący opisy uczestników co 15 minut. „Syndrom niecierpliwości” chwili dotyczy zwłaszcza młodych użytkowników Internetu, których cechuje permanentne bycie w sieci, sprzężone z korzystaniem z niej w miejscach publicznych takich jak kawiarnie, pociągi czy uczelnie (Boni, 2011). Badania *World Internet Project Poland* (2012) pokazują, że przeciętny nastolatek jest prawie 20 godzin tygodniowo *on-line*, dwukrotnie dłużej niż pokolenie rodziców i ponad trzykrotnie dłużej niż pokolenie dziadków. Raport „Młodzi 2011” donosi, że aż 87% młodych Polaków ma nawyk używania Internetu w środkach masowej komunikacji (Boni, 2011). Ten „syndrom niecierpliwości” przekłada się również na inne dziedziny życia. Pięciominutowe oczekiwanie na tramwaj lub wyczekiwanie w czteroosobowej kolejce zdaje się wiecznością lub zwykłą stratą czasu. Doskonale podsumowuje to Eriksen w książce „Tyrania chwili”:

Wzrost szybkości sieci komputerowych sprawił, że wielu z nas przyzwyczało się do połączeń internetowych, gdzie czas oczekiwania w założeniu, a często i w praktyce, jest minimalny. Mimo to nie będziemy zaspokojeni, dopóki wejście na stronę nie będzie następować jednocześnie z naciśnięciem guzika. Dziś czekanie dwie sekundy jest tak samo nie do przyjęcia, jak dziesięć sekund dwa lata temu (Eriksen, 2003, s.106).

W związku z doniosłością przemian w społecznym doświadczaniu czasu, uzasadnione jest również konstruowanie nowych określeń temporalnych, ponieważ tradycyjne pojęcia nie są już adekwatne. Twórca socjologii mobilności, Urry (2009) konstruuje termin „czasu momentalnego”, który akcentuje teraźniejszość, będąc odzwierciedleniem zmian technologicznych, znoszących podział na dzień i noc, dni robocze i weekend, wypoczynek oraz pracę. Dla autora tego terminu (*ibidem*), ciągle bycie dostępnym, w zasięgu sieci, niejako automatycznie zmusza nas do nieustannego działania, bez patrzenia na to, co było w przeszłości. Pojęcie „czasu punktowego”, zaproponowane przez Bauman, odnosi się natomiast do trajektorii losów życiowych jednostki, która jawi się jako „sukcesja epizodów bez konsekwencji” (Bauman, 1998b, s.228). Czas punktowy kładzie nacisk na pojedyncze doświadczenia człowieka - brakuje w nim ciągłości zdarzeń oraz myślenia przyczynowo- skutkowego. Przykładem może być facebookowa oś czasu,

utrwalająca jedynie wybrane wydarzenia użytkowników. Niektórzy badacze idą jeszcze dalej, mówiąc o formowaniu się „czasu bezczasowego” (Castells, 2007), tworzonego przez elektroniczną informację. Barney podkreśla, za autorem koncepcji społeczeństwa sieci (Barney, 2008, za: Castells, 2007), że czas zegarowy został wyeliminowany w nowym systemie komunikacyjnym, ponieważ kategoria ta w tradycyjnym ujęciu przestała istnieć.

Co więcej, samo uczestnictwo w wirtualnym świecie to przebywanie w wirtualnej czasoprzestrzeni, która jest nieuchwytna dla ludzkiej świadomości. Z tego względu, można mówić o pojawieniu się specyficznego „kompuczasu” (Rifkin, 1987), nie mającego nic wspólnego z czasem rzeczywistym. Jest to twór zupełnie abstrakcyjny, oderwany od tego, co tu i teraz. Rifkin (1987, s.15) pisze, że „zdarzenia przetwarzane w świecie komputera istnieją w królestwie czasu, którego nigdy nie będziemy w stanie doświadczyć. Ten nowy „kompuczas” stanowi ostateczną abstrakcję czasu i jego zupełne oddzielenie od ludzkiego doświadczenia”. W przeciwieństwie do poprzednika, Hassan (2003), wskazuje, że „czas sieci” nie jest czymś oderwanym teraźniejszości, lecz współistnieje razem z nim. Świat społeczny przenikają różne czasowości, więc nie można mówić o konstruktach zupełnie oddzielonych od siebie. Hassan jednak zaznacza, że „czas sieci” zaczyna dominować nad innymi rodzajami czasu. Obszarem szczególnie zagrożonym jest życie rodzinne, bowiem „czas sieci tworzy nową potężną czasowość, która zaczyna eliminować, neutralizować, sublimować lub w inny sposób naruszać związki czasowe w pracy i w domu” (Hassan, 2003 - za: Adam, 2010, s.159).

OSOBOWOŚĆ INTERNAUTY A UPŁYW CZASU

Wielu z nas odnosi czasami wrażenie, że w Internecie czas upływa bardzo szybko. Niekiedy zdarza nam się ulegać sugestii, jakby w sieci czas nieomal nie istniał, kiedy kolejną godzinę siedzimy przy ekranie monitora lub laptopa, powtarzając: „jeszcze pięć minut”. Czas spędzony w Internecie trudno zmaterializować i uchwycić, jest wyjątkowy, toczy się własnym rytmem. Użytkownik sieci doświadcza. Jest w chwili obecnej i tylko w tym miejscu. Czas nie jest potrzebny, kiedy doświadczenie jest pełne. Jednak czy prawdziwe? Czy krążący między stronami internetowymi internauta, korzystający z coraz bardziej zaawansowanej, atrakcyjniejszej i z dnia na dzień bardziej kolorowej „multioferty”, odczuwa prawdziwą satysfakcję?

Giddens (2002) nazywa dzisiejszy świat ponowoczesnością (por. Bauman, 1994). Według niego, współczesność jest coraz bardziej niestała, nieprzewidywalna, charakteryzuje się rozmyciem wartości, niepewnością. Związki międzyludzkie opierają się na współistnieniu na zasadzie przelotnych, powierzchownych i jednorazowych relacji. Konsumpcjonizm toczy się spiralą.

Jameson (1998) porównuje odczucia ponowoczesnego człowieka z odczuciami schizofrenika i nazywa schizofrenię metaforą teraźniejszości. Według niego, cechą kluczową schizofrenicznego postmodernizmu jest podejście do czasu. Zauważa trafnie, że przede wszystkim patologia polega tu na dezintegracji poczucia czasowej ciągłości. Jak pisze Jameson (1987, s. 205):

Odczucie teraźniejszości potężnieje, staje się dojmująco żywe i konkretno-zmysłowe: świat staje przed schizofrenikiem ze wzmożoną intensywnością, niesie uczucia tajemnicze, promienieje mamiącym blaskiem. To jednak, co mogłoby się nam wydawać doświadczeniem pożądanym – poszerzenie pola percepcji, zmysłowa lub też halucynogenna intensyfikacja zazwyczaj monotonnej i swojskiej okolicy – tutaj odczuwane jest jako utrata, jako „niereczywistość”.

Według tego autora (*ibidem*), jesteśmy jak schizofrenicy, u których powierzchowne doświadczenie przyjemności równoważone jest wewnętrznym, głęboko ukrytym uczuciem braku, niereczywistości,

pustki. Odnosząc te spostrzeżenia do ogółu konsumpcyjnego świata, takie właśnie cechy zdaje się wykazywać świat internetowy. Dwie cechy postmodernizmu, wymienione przez Jamesona tj. przekształcanie rzeczywistości w obrazy oraz rozdrobnienie czasu na serie wiecznych „teraz”, są niezwykle zgodne z procesami zachodzącymi w sieci (Jameson, 1998).

Podobne ujęcie prezentuje socjolog i psycholog profesor Zygmunt Bauman. On także odnosi się do deformacji pojęcia czasu, które współcześnie doświadcza bardzo wielu ludzi. Według niego, w dawnej Europie czas podlegał chronologii – obok chwili obecnej istniała wyraźnie zaznaczona przeszłość i przyszłość. Jednak teraz jest inaczej, co Bauman nazywa stanem „*immanentnej bezczasowości*” (Bauman, 1998a, s.278).

Myśli Baumana wymagają dłuższej analizy przez wzgląd na jego ogromną intuicję w opisywaniu dzisiejszego świata. Socjolog od wielu lat dostarcza nam trafnego sposobu jego rozumienia. „*Bauman kwestionuje ciągłość i odrębność współczesnej tożsamości, zamykając ją w ramy czterech, przenikających się wzajemnie wzorców osobowych, które idealnie realizują wizję postmodernistycznego człowieka*” (Osowiecka, 2011). Bauman (1994) twierdzi, że ponowoczesny człowiek jest najczęściej albo Spacerowiczem, albo Graczem, albo Włóczęgą, albo Turystą. A wszystkie te postacie są niejako podobne w zakresie cech i nierzadko wzajemnie się przenikają. Spacerowicz według Baumana (*ibidem*) to ktoś, kto unika wszelkich ograniczeń i dąży do wolności, a także stroni od bliskich kontaktów z ludźmi, nie angażując się w trwałe związki. Włóczęgę charakteryzuje zmienność i ciągle poszukiwanie. Jest kolekcjonerem życiowych przystanków, na których nie zatrzymuje się na długo. Dla niego życie to swoista wędrówka, a on żyje trochę samotniczo, nie angażuje się w nic do głębi, co sprawia mu satysfakcję. Jest raczej anonimowym obserwatorem. Kolejny wzorzec to Turysta, który ceni sobie zmienność i możliwość przebywania w ciągle nowych miejscach i sytuacjach. Podobnie jak Włóczęga jest kolekcjonerem. Zbieraczem ciekawych, ciągle nowych wrażeń. Uwielbia opuszczać miejsce bytowania, by realizować pragnienia z dala od stałości i codzienności. Ostatnim jest Gracz, który szczególnie ceni sobie ryzyko i dąży do wygranej za wszelką cenę. Nawet jeśli grozi mu wyrzeczenie się ważnych wartości.

Wyszczególnione powyżej typy wiele mówią o człowieku ponowoczesnym, który jest w pewnym sensie pozbawiony tożsamości. Według Baudrillarda (1998) życie nie dąży do jednego, odległego celu, a jest zbiorem odcinków, które to nie tworzą spójnej linii życia. Osobowość staje się fragmentaryczna, do czego w dużej mierze przyczyniają się nowe media.

Bauman pokazuje przyczynę dzisiejszego braku spójnej tożsamości. Według niego, w „*zurbanizowanym wielonarodowym świecie instytucjonalnej tymczasowości, gdzie amerykańskie ubrania produkowane w Korei noszone są przez młodych ludzi w Rosji, gdzie <<korzenie>> każdego są w pewnym stopniu podcięte - w takim świecie coraz trudniejszą rzeczą staje się połączenie ludzkiej tożsamości i znaczenia ze spójną <<kulturą>> czy <<językiem>>*” (Bauman, 1998a, s.241).

Analogicznie jak osobowość człowieka, osobowość współczesnego internauty jest pokawałkowana. Dekonstrukcja „Ja” ma tu znamiona już nie tyle jednostkowej dysfunkcji, co społecznego syndromu. W konsekwencji zniwelowania czasowych i przestrzennych odległości między ludźmi, czas i przestrzeń coraz bardziej się „kurczą”.

DEFORMACJE UPŁYWU CZASU W INTERNECIE

Csikszentmihalyi (1990) wiąże deformację upływu czasu w cyberprzestrzeni z przeżywaniem stanu *flow* (zwanego w języku polskim „przepływem”), który może charakteryzować funkcjonowanie w sieci wielu internautów. Stan przepływu jest subiektywnym odczuciem optymalnego doświadczenia. Polega na maksymalnym skupieniu uwagi na wykonywanej czynności. W stanie przepływu jednostka przeżywa

niezwykle silne zespolenie z doświadczeniem, przez co przestaje być świadoma samej siebie. Absorbujące człowieka działania (np. sztuka, aktywność fizyczna, praca, gry komputerowe) są same w sobie źródłem radości, niemal ekstazy i uniesienia. Uzupełnienie koncepcji Csikszentmihalyi'ego, dotyczącej doświadczenia przepływu podczas aktywności w Internecie, prezentują Ghani i Deshpande (1994), którzy sugerują, że istnieją dwa główne składnikami tego optymalnego stanu: koncentracja i przyjemność. Naukowcy twierdzą, że radość jest produktem powstałym w efekcie maksymalnej koncentracji na aktualnie wykonywanej czynności. Konsekwencją wzajemnego oddziaływania tych dwóch elementów są zmiany w subiektywnej percepcji czasu. Najsilniej „skoncentrowana radość”, rozumiana jako stan *flow*, jest doświadczana podczas aktywności, a pod jej koniec zmniejsza się.

Hoffman i Novak (1996, za: Chou i Ting, 2003), w swoim modelu konsekwencji stanu przepływu, oprócz subiektywnych pozytywnych odczuć i poczucia absolutnej kontroli nad sytuacją, wymieniają zniekształcenia percepcji czasu. Naukowcy ci twierdzą, że subiektywnie odczuwane zmiany związane są z faktem braku presji czasowej a także obecnością pozytywnych wzmocnień (przy braku wzmocnień negatywnych) w konsekwencji wykonywania aktywności. Dopóki podmiot będzie doświadczał stanu zaspokojenia i braku presji, będzie podtrzymywał aktywność. W konsekwencji alokacja zasobów czasowych dla tej aktywności rośnie. Spójny z powyższym jest punkt widzenia Masłowa (2006). Według tego naukowca, każdy z nas dąży do maksymalizacji stanu przyjemności i poszukuje takich działań, które mogłyby pomóc mu w zaspokojeniu tej potrzeby.

Sz szczególnie warte uwagi w tym kontekście są dane empiryczne prezentujące fenomen deformacji upływu czasu podczas grania w gry komputerowe. Jest to warte szerszego omówienia, ponieważ utrata poczucia czasu przy grach jest zjawiskiem często zgłaszanym przez graczy.

Holbrook (1994, za: Chou i Ting, 2003) opisuje trzy cechy szczególnie związane z wartością gry i zaznacza, że współwystępowanie tych elementów daje grze moc „władania” naszym czasem. Po pierwsze, gra komputerowa jest aktywnością, którą inicjujemy z własnej woli, zwykle w bezpiecznym domowym zaciszu, odcinając się od zgiełku i codziennych kłopotów (Chou i Ting, 2003). W ten sposób gra wkracza w nasze prywatne życie. Jest aktywnością wykonywaną jedynie dla przyjemności, bez konsekwencji, bez udziału innych i troski o nich. Po drugie, gra wymaga od gracza aktywnego podejścia (nie pasywnego, jak oglądanie telewizji) i maksymalnego skupienia na uwadze, niemal "wejścia w jej środek". Po trzecie wreszcie, gra posiada w sobie rzeczywistą wartość, ponieważ satysfakcja i radość odczuwane przez gracza są bezpośrednią konsekwencją styczności z nią. To sprawia, że w momencie gry uczestnik nie potrzebuje niczego więcej. Wirtualny świat, stworzony specjalnie dla niego, jest tak fascynujący, że traci w nim coraz więcej czasu. Co istotne, najczęściej gry komputerowe są wielopoziomowe, a użytkownik ma wiele "bonusów" i "dodatkowych istnień", które może pomnażać w nieskończoność. Dzięki temu w grze może istnieć wieczność. Wieczność i nieskończoność nie są możliwe w świecie realnym, w którym czas upływa liniowo i wydaje się być skończony.

Czy zniekształcenia czasu utrzymują się nadal po sesji gry? W eksperymencie Luthmana i in. (2009) gracze komputerowi oceniali subiektywny wpływ określonych odcinków czasu (np. 10 sekund, 60 sekund) przed rozpoczęciem gry, a także po jej zakończeniu. Jedynym zadaniem badanych było kliknięcie myszką, kiedy ich zdaniem minie zapowiedziany przez eksperymentatora odcinek czasu. Okazało się, że po sesji gry uczestnicy odcinki czasu oceniane były mniej trafnie (np. upływ 10 sekund sygnalizowano kliknięciem po około 12 sekundach). Przed grą oszacowania były o wiele bardziej zbliżone do obiektywnego upływu czasu. Dla niektórych graczy gra może być powodem trwałych zniekształceń czasowych i mieć szkodliwe skutki dla bezpieczeństwa graczy i ich otoczenia w świecie rzeczywistym (Wood i in., 2007, za: Luthman

i in., 2009). Wiele czynności życia codziennego, takich jak jazda samochodem i obsługa maszyn wymagają refleksu. Opóźniona reakcja kierowcy lub mechanika może być dramatyczna w skutkach.

Esser i Witting (1997, za: Luthman i in., 2009) przeprowadzili wśród graczy komputerowych badanie metodą wywiadów jakościowych. Ich uczestnicy zgłaszali, że tracą w trakcie gry poczucie upływu czasu. Wielu informowało o stosowaniu pewnych strategii dla uniknięcia utraty kontroli nad czasem gry, na przykład przez ustawienie budzika. Ankieta przeprowadzona *online* wykazała, że najbardziej związana z utratą poczucia czasu są: wysoka złożoność fabuły, "wielopoziomowość gry", uzyskiwanie wysokich wyników i duża liczba zalogowanych współgraczy. Prawie połowa uczestników stwierdziła, że często doświadcza poczucia winy z powodu utraty kontroli nad czasem gry, jedna trzecia za każdym razem, gdy gra (*ibidem*).

Wielu graczy ma problem z kontrolowaniem czasu poświęcanego grze, jak dowiedli Rau i in. (2006, za: Luthman i in., 2009). Większość badanych nie potrafiła oderwać się od ulubionej gry bez interwencji „z zewnątrz”. Co więcej, badacze ci dowiedli, że gracze początkujący potrzebowali o wiele mniej czasu, żeby ocenić, że dobrze się bawią podczas gry, a gracze zaawansowani musieli poświęcić więcej czasu, by osiągnąć przyjemny stan zadowolenia i satysfakcji z gry.

Choć wydaje się, że bycie *online* oddala od bycia w świecie realnym, badania pokazują, że w grach komputerowych uwidacznia się nasza wrodzona potrzeba przebywania wśród ludzi. Gracze *Second Life* spędzali więcej czasu z wirtualnymi ludźmi, w zaludnionych miejscach niż w pustych obszarach (Harris i in., 2009, za: Luthman i in., 2009).

Chen i in. (2000, za: Chou i Ting, 2003) w swoich badaniach dowiedli, że gracze bardzo często nie umieją powstrzymać się przed spędzaniem w sieci długich godzin, ponieważ nie chcą zrezygnować z przyjemności, którą czerpią z przebywania w cyberprzestrzeni. Badacze ci twierdzą, że gry komputerowe są jedną z tych aktywności, która jednocześnie jest w stanie wywołać stan przepływu (ang. *flow*) i spowodować patologię w formie nałogu.

Chou i Ting (2003) przeprowadzili badanie, w którym sprawdzali, w jaki sposób doświadczanie „przepływu” podczas grania w gry komputerowe przyczynia się do uzależnienia od tej aktywności. Do eksperymentu naukowcy zaangażowali specjalnie dobraną grupę systematycznych graczy, którzy odpowiedzieli pozytywnie na zaproszenie do badania kwestionariuszowego *online*. Naukowcy zadali uczestnikom między innymi pytania sprawdzające stopień uzależnienia od gier (np. „Kiedy nie gram na komputerze, jestem nieszczęśliwy” lub „Granie w gry komputerowe jest najważniejszą sprawą w całym moim życiu”), a także dotyczące doświadczania *flow* w trakcie gry (pozycje odnoszące się do zniekształcenia percepcji czasu: „Podczas gry czas płynie mi bardzo szybko”, „Podczas gry tracę mnóstwo czasu”, „Podczas gry jestem nieświadomy upływającego czasu”). Wyniki przeprowadzonych badań pokazują, że głównym powodem powtarzania uzależniającej aktywności, czyli sesji gry, jest stan doświadczania maksymalnej koncentracji na doświadczeniu i zmiany percepcji czasu (*ibidem*).

Young (2003) sądzi, że najbardziej charakterystycznym objawem *flow* podczas grania w gry komputerowe jest zmiana percepcji czasu. Zdaniem badaczki, gracz spędzający wiele godzin przed monitorem, w jego subiektywnym odbiorze może odpowiadać zaledwie kilkunastu minutom. Co więcej, jak donosi badaczka, jakiegokolwiek zewnętrzne próby limitowania czasu gry zazwyczaj skutkują konfliktami z otoczeniem i zamknięciem się w sobie. Young w kwestionariuszu służącym do diagnozy uzależnienia od Internetu, zamieściła kilka pytań odnoszących się *stricte* do zaburzonej percepcji czasu (tłum. własne):

- "Jak często zaniedbujesz codzienne obowiązki, spędzając czas w Internecie?"
- "Jak często podejmowałeś nieudane próby ograniczenia czasu spędzanego w Internecie?"

- "Jak często zdarza Ci się spędzać w Internecie więcej czasu niż zaplanowałeś?"
- "Jak często zdarza Ci się spędzać czas w Internecie kosztem snu i odpoczynku?"

Interesującym zjawiskiem związanym z uzależnieniem od Internetu jest tzw. „fuga internetowa” (Woronowicz, 2001), która przypomina ciąg alkoholowy u osoby uzależnionej od picia. Zdarza się, że uzależniony od Internetu postanawia skorzystać z sieci w konkretnym celu (na przykład aby sprawdzić skrzynkę pocztową), po czym zamierza natychmiast wyłączyć komputer. Jednak ta pozornie nieszkodliwa aktywność, podobnie jak kieliszek alkoholu, pociąga za sobą kolejne, co skutkuje długim, zupełnie nieplanowanym przemierzaniem sieci. Cykl impulsywnie wykonywanych czynności ciężko jest później zrekonstruować. Cubes i Csikszentmihalyi (2002, s.70) piszą, że: *„coraz większej liczbie ludzi życie w cyberprzestrzeni wydaje się często ważniejsze, bardziej bezpośrednie i intensywne niż życie realne. Zachowanie kontroli nad sposobem korzystania z mediów jest dziś trudniejsze niż kiedykolwiek”*.

Internet jest na wyciągnięcie ręki o każdej porze dnia i nocy. Jak trafnie zauważa Twerski (2001, s.15): *„Stanowimy część kultury, która ceni sobie dostarczanie usług w ciągu kilku sekund: poczta elektroniczna, Internet czy bary szybkiej obsługi zapewniają niemal natychmiastowe zaspokojenie potrzeb”*. Podejście do czasu niektórych internautów dość dobrze opisuje sposób percepcji czasu zaproponowany przez Smitha (2004): ci ludzie są „w czasie”. Żyją tu i teraz, skoncentrowani na chwili obecnej, nie planują przyszłości, nie martwią się upływem czasu, są niezbyt uporządkowani, unikają terminów, są spontaniczni i kierują się uczuciami. W Internecie czas jest tym, co dzieje się w danym momencie. Ludzie żyją chwilą obecną, nie planują, na jaką stronę wejdą za godzinę, a także o której skończą rozmowę ze swoimi znajomymi w serwisie społecznościowym. Natomiast ludzie „poprzez czas” (*ibidem*) posiadają dobrze ustrukturyzowaną wewnętrzną oś czasu – widzą zarówno to, co jest teraz, jak i uwzględniają swoją przyszłość i mają świadomość upływu czasu. W życiu kierują się z góry ustalonym harmonogramem, często spoglądają na zegarek, są skrupulatni i kierują się rozsądkiem częściej niż emocjami. Nad powyższym rozgraniczeniem można byłoby skupić się przy okazji dalszych badań.

PODSUMOWANIE

Ze społecznego punktu widzenia Internet okazał się wynalazkiem rewolucyjnym (GO-Globe.com, 2012; World Internet Project Poland, 2012). Upowszechnienie się Internetu oraz związana z tym globalna mobilność spowodowały, że komunikacja między ludźmi może zachodzić bez względu na czasowe i przestrzenne bariery (rozdzielenie czasu i przestrzeni). Dodatkowo, nieograniczoność dostępu do treści, wielokierunkowość przesyłanych wiadomości, wielozadaniowość użytkowników oraz atrakcyjność internetowej „multioferty”, wywołują zmiany w sferze indywidualnej, jak i społecznej percepcji czasu. Czas zaczyna być ograniczany tylko do teraźniejszości (kompresja), liczy się każda sekunda, co przejawia się w „syndromie niecierpliwości” oraz w reifikacji czasu. W końcu wszystko skupia się w jednym, internetowym punkcie. W związku z tym formułowane są nowe określenia temporalne, takie jak: „czas momentalny (Urry) czy „czas punktowy” (Bauman), „czas bezczasowy” (Castels). Nowomowa terminologiczna dotyczy też wirtualnej czasoprzestrzeni, gdzie rządzi „kompuczas” (Rifkin) lub „czas sieci” (Hassan).

Tradycyjny „czas ilościowy”, wedle którego organizujemy życie codzienne, jest zatem stopniowo zawłaszczany przez wirtualną sieć. W tym aspekcie dochodzi do psychologicznej deformacji jego upływu, czego przykładem mogą być badania graczy komputerowych (np. Luthman i in., 2009). Wielu użytkowników Internetu doświadcza też swoistego stanu *flow*, w którym zamazuje się granica między rzeczywistością a wirtualnością, upływ czasu ulega znacznej zmianie, a człowiek jest maksymalnie

skupiony na doświadczeniu. Globalna, wirtualna sieć nie tylko zmienia pojęcie czasu „w niej” i „poza nią”, ale również powoduje, iż tożsamość współczesnego internauty jest pokawałkowana, fragmentaryczna (Bauman, Baudrillard). Przyczynia się do kształtowania osobowości niemal schizofrenicznej, ponieważ czas biegnący w Internecie jest zdeformowany, pozbawiony cykliczności i linearności (Jameson).

Współistnienie, przedstawionych w artykule, nowych zjawisk temporalnych ilustruje fakt, że „nigdy wcześniej nowe media nie eliminowały w takim stopniu ograniczeń stwarzanych przez czas” (Boni, 2011, s. 256). Co więcej, nigdy wcześniej nowe technologie nie wpływały na sposób percepcji czasu w takiej mierze jak obecnie. Zatem czas można uznać obecnie za jedną z kluczowych kategorii naukowego dyskursu na temat przeobrażeń zachodzących w cyfrowym świecie, a co za tym idzie refleksji o kondycji współczesnego społeczeństwa. Rodzi się też konieczność badań implikujących teoretyczne rozważania, przeprowadzonych wśród użytkowników Internetu, ponieważ dane empiryczne prezentujące fenomen temporalny są nadal nieliczne.

BIBLIOGRAFIA

- Adam, B. (2010). *Czas*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Adam, B. (1995). *Timewatch. The Social Analysis of Time*. Cambridge: Polity.
- Barney, D. (2008). *Spółczesność sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Sic!.
- Baudrillard, J. (1998). *Ameryka*. Warszawa: Wydawnictwo Spojrzenia.
- Bauman, Z. (1994). *Dwa szkice o moralności ponowoczesnej*. Warszawa: Instytut Kultury.
- Bauman, Z. (1998a). Pracodawcy i tłumacze. W: R. Nycz (red.), *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, s.269-299.
- Bauman, Z. (1998b). *Śmierć i śmiertelność. O wielości strategii życia*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bauman, Z. (2003). *Razem osobno*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Bauman, Z. (2012). *To nie jest dziennik*. Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- Bedyńska, S., Sędek, G. (2010). *Życie na czas. Perspektywy badawcze postrzegania czasu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Bertman, S. (1998). *Hyperculture. The Human Cost of Speed*. London: Westport.
- Castells, M. (2007). *Spółczesność sieci*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Chen, H., Wigand, R.T., Nilan, M. (2000). Exploring web users' optimal flow experiences. *Information, Technology and People*, 13, 263-281.
- Chou, T., Ting, Ch. (2003). The Role of Flow Experience in Cyber-Game Addiction. *Cyber Psychology & Behavior*, 6(6), 663-674.
- Cubes, R., Csikszentmihalyi, M. (2002). Telemania - nowy nałóg. *Świat Nauki*, 4 (128), s.70.
- Doktorowicz, K. (2004). Społeczności wirtualne – cyberprzestrzeń w poszukiwaniu utraconych więzi. W: L.H.Haber (red.), *Spółczesność informacyjna. Wizja czy rzeczywistość? Tom 1*. Kraków: AGH Uczelniane Wydawnictwa Naukowo- Dydaktyczne, s.59-67.
- Dolata, E. (2006). Internet a doświadczenia temporalne. W: M. Sokołowski (red.) *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*. Elbląg: Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu, s.95-102.
- Eriksen, T. H. (2003). *Tyrania chwili. Szybko i wolno płynący czas w erze informacji*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Ghani, A.J., Deshpande, P.S. (1994). Task characteristics and the experience of optimal flow in human-computer interaction. *The Journal of Psychology*, 128, 381-391.
- Giddens, A. (2002). *Nowoczesność i tożsamość*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity*. Blackwell: Oksford.
- Hassan, R. (2003). Network Time and The New Knowledge Epoch, *Time and Society*, 12, 225-241.
- Hendrykowska, M. (2002). Technika- ruch- informacja. Wiek XIX: komunikacja społeczna na progu audiowizualności. W: M. Hopfinger (red.), *Nowe media w komunikacji społecznej w XX wieku*. Warszawa: Oficyna Naukowa, s.25-39.
- Jameson, F. (1998). Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne. W: R. Nycz (red.) *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Kraków: Wyd. Baran i Suszczyński. s.190-214
- Jung, B. (2001). *Media – komunikacja, biznes elektroniczny*. Warszawa: Difin.
- Kern, S. (1983). *The Culture of Time and Space 1880-1919*. Londyn: Weidenfeld & Nicolson.
- Kweon, S.H., Hwang, K.H., Jo, D.H. (2011). Time and Space Perception on Media Platforms. *Proceedings of the Media Ecology Association*, 12, 25-48.

- Luthman, S., Bliesener, T., Staude-Müller, F. (2009). The Effect of Computer Gaming on Subsequent Time Perception. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 3(1).
- Maslow, A. (2006). *Motywacja i osobowość*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Rifkin, J. (1987). *Time Wars. The Primary Conflict in Human History*. Nowy Jork: Henry Holt.
- Szpunar, M. (2008). Redefinicja pojęcia czasu i przestrzeni w dobie Internetu. W: M. Sokołowski (red.), *Kulturowe kody mediów*. Toruń, s.59-73
- Sztompka, P. (2005). *Socjologia zmian społecznych*. Kraków: Wydawnictwo Znak.
- Twerski, A. J. (2001). *Uzależnione myślenie. Analiza samooszukiwania*. Warszawa: Jacek Santorski & Co.
- Urry, J. (2009). *Socjologia mobilności*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Virilio, P. (1993). *The Art of the Motor*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Woronowicz, B. (2001). *Bez tajemnic o uzależnieniach i ich leczeniu*. Warszawa: Instytut Psychiatrii i Neurologii.
- Young, K. S. (2010). *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. New Jersey: John Wiley & Sons.

NETOGRAFIA

- Boni, M. (2011). *Młodzi 2011*, Warszawa, wersja elektroniczna: [http://zds.kprm.gov.pl/sites/default/files/pliki/mlodzi_2011_printerfriendly.pdf, dostęp: 3.04.2013]
- GO-Globe (2012). *60 Seconds – Things That Happen On Internet Every Sixty Seconds*, [http://www.go-gulf.com/blog/60-seconds/, dostęp: 29.03.2012]
- Osowiecka, M. (2011). *Zagubiony człowiek w chmurze ponowoczesnego chaosu*, [http://www.psychologia.net.pl/arttykul.php?level=542, dostęp: 29.03.2012]
- Smith, I. (2004). *Time and its influence on motivation*, [http://www.brianmac.co.uk/articles/scni18a6.htm, dostęp: 29.03.2012]
- Tarkowska, E. (2010). *Kultura terażniejszości w ujęciu globalnym i lokalnym*, Warszawa, [wersja elektroniczna: http://cyfrowaetnografia.pl/Content/4633/Strony+od+antropolog_wobec_ost-9_Tarkowska.pdf, dostęp: 3.04.2013.]
- World Internet Project Poland* (2012). Warszawa, [wersja elektroniczna: http://bi.gazeta.pl/im/4/13387/m13387904,WORLD-IINTERNET-PROJECT-2012-RAPORT-WERSJA-POLSKA.pdf, dostęp: 3.04.2013]