

Dr Monika Wojtkowiak

Uniwersytet Jana Kochanowskiego w Kielcach
ORCID: 0000-0001-7611-8302

Czas w percepcji młodych użytkowników sieci globalnej

Time in the perception of young users of the web

Streszczenie

Internet stał się medium, które w istotny sposób wpływa na ludzkie życie i funkcjonowanie społeczne. Szczególne miejsce środowisko Internetu zajmuje w życiu młodzieży. To dla młodych sieć jest codziennym miejscem zawierania społecznych relacji, nauki, rozrywki, zabawy. To współcześni nastolatki są pierwszym pokoleniem wychowanym w erze wszechdostępności tego medium. Artykuł podejmuje tematykę postrzegania czasu w Internecie przez młodych użytkowników globalnej sieci. Zdecydowano się na prezentację fragmentów badań dotyczących opinii o e-środowisku wśród młodzieży, a odnoszących się do linearności i trójdziałności czasu w Internecie. Zaprezentowano wyniki uzyskane w badaniach ankietowych i w toku wywiadów, które opisują wyobrażenie młodych respondentów na podjęty temat.

Słowa kluczowe: czas, młodzież, Internet, przeszłość, teraźniejszość, przyszłość.

Abstract

The Internet has become a medium which significantly influences human life and social functioning. It has a special place in the lives of the youth. For young people the Internet is a place of forming social relations, studying, entertainment and fun. Contemporary teenagers are the first generation raised during the era of general availability of this medium. The paper addresses the subject of perceiving time on the Internet by young global network users. It presents fragments of the research on the opinions of e-environment among the youth, and refers to linearity and tripartite time on the Internet. The presented results were obtained in surveys and interviews that exhibit the young respondents' perception of the topic which is the subject matter of the study.

Key words: time, youth, Internet, past, present, future.

Wstęp

Internet opisuje się wielorako. Uwzględniając imperatyw techniczny określić go można jako sieć komputerową o globalnym zasięgu, której rozwój ma wysoce dynamiczny i dość nieprzewidywalny charakter. Trudno jednak patrzeć na Internet wyłącznie przez pryzmat technicznego wymiaru przekazywania informacji za pomocą połączeń sieciowych, bo zdaje się on wymykać kategorii urządzenia.

W badaniach Internetu coraz bardziej uwypukla się koncentrację na sieciowości jako cesze, która stała się centrum opisu zjawiska. Spoglądamy nań nie tylko przez pryzmat światłowodowej pajęczyny, ale także w perspektywie relacji z człowiekiem znajdującym się po drugiej stronie wspomnianego połączenia.

Rozpoczęte przez Manuela Castellsa¹ – i kontynuowane przez następców – rozważania o społeczeństwie informacyjnym znalazły potwierdzenie w fenomenie cyfrowości ludzkiego funkcjonowania. Internet rozpatrywany jest zatem w kategoriach społecznych. Kanon socjologiczny każe postrzegać go jako sieć połączeń, z których człowiek korzysta do rozbudowy i poszerzenia komunikacji, budowania wspólnoty. Socjologia, opierając się na klasycznych teoriach społeczeństwa informacyjnego, akcentuje rolę Internetu w nowym odbiorze kultury i społeczeństwa. W socjologicznym opisie autorzy akcentują takie pojęcia, jak *smart mob* (inteligentny tłum), *end-to-end* (swobodny, pozbawiony filtrowania przepływ treści) czy *networked publics* (usięciowiona publiczność mająca wpływ na treści zamieszczane w sieci)². Zwracają więc uwagę na społeczny wymiar zjawiska, który ma zwrotne znaczenie dla jego kształtu i – jak się wydaje – rozwoju. W analizach tych nieco dalej idzie psychologia. Koncentruje się bowiem na wpływie kontaktu podejmowanego przez Internet na jego użytkowników. Psychologowie rozpatrują środowisko Internetu w kontekście nowej relacyjności i nowego wymiaru zjawisk psychologicznych, które w sieci przybierają niespotykany dotychczas kształt. Badają więzi, relacje, sposoby postrzegania siebie i innych, generowane przez e-środowisko formy komunikacji. Powstają nowe kierunki badań zjawisk, których matrycą jest środowisko Internetu. Mówi się już o psychologii relacji tekstowych w sieci, o wpływie neutralizacji statusu na jakość kontaktów, wreszcie o kształtowaniu e-tożsamości i jej zwrotnym wpływie na tożsamość realną. Z kolei w centrum zainteresowania pedagogiki w badaniach Internetu znajduje się człowiek, zwłaszcza zaś młody użytkownik, dla którego uczestnictwo w e-rzeczywistości może mieć różne skutki (również negatywne). Bardzo dużo uwagi poświęca się w psychologii i pedagogice kwestiom uzależnienia od Internetu, możliwościom podejmowania działań pomocowych i planowaniu efektywnej profilaktyki w tym zakresie³.

¹ Por. M. Castells, *Spoleczeństwo sieci*, przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, Warszawa 2008, s. 80, 81; K. Loska, *Dziedzictwo McLuhana: między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Kraków 2001, s. 74; T. Goban-Klas, P. Sienkiewicz, *Spoleczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Kraków 1999, s. 47.

² Zob. M. Filiciak, *Internet – społeczne metamedium* [w:] *Media audiowizualne*, red. W. Godzic, Warszawa 2010, s. 111, 112.

³ Por. np. *Internet: między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, red. M. Kowalski, Tychy 2008; M. Wojtkowiak, W. Szumilas-Praszek, *Internet jako współczesne medium zagrożenia czy edukacji? Rola Internetu w ponowoczesnym społeczeństwie*, „Spoleczeństwo i Rodzina” 2013, nr 4(37), s. 133–142.

Jakkolwiek patrzymy na Internet i jakkolwiek perspektywę naukowej eksploatacji przyjmujemy, zawsze pozostanie on zjawiskiem niedoprecyzowanym. Środowisko Internetu nie ma bowiem jasno określonego „miejsca akcji”, jest nie do końca materialne i nieoczywiste znaczeniowo. Można je rozpatrywać jako środowisko funkcjonujące w oparciu o ludzką aktywność będącą dla Internetu swoistym budulcem (bez którego by nie istniał). Trudno jednak powiedzieć, gdzie „dzieje się” Internet, jest on bowiem środowiskiem ontologicznie wymykającym się granicom materialności, a ta niedookreśloność przekłada się także na warunki funkcjonowania obecnych w nim osób.

Badania

Zdecydowano się na przeprowadzenie badań wśród młodych użytkowników Internetu. Wybór ten podyktowany jest dwoma przesłankami. Po pierwsze współczesna młodzież to pierwsze pokolenie osób urodzonych już wówczas, gdy Internet funkcjonował i był w Polsce dość popularny. Po drugie są to osoby bardzo aktywne w sieci, dla których stanowi ona naturalne środowisko komunikacji, wymiany myśli, rozrywki i pracy. Podjęta eksploracja ma dość szeroki charakter i koncentruje się na obrazie Internetu jako środowiska funkcjonowania i realizacji potrzeb młodych ludzi. W niniejszym opracowaniu zdecydowano się jednak na przedstawienie tylko fragmentu badań skoncentrowanego na postrzeganiu przez młodzież czasu w Internecie.

Jak wskazują dotychczasowe raporty, to młodzież jest najliczniejszą i najbardziej aktywną grupą w Internecie⁴. Młodzi ludzie stanowią pierwsze pokolenie osób urodzonych w erze wszechobecnego Internetu, w związku z czym jest to dla nich na swój sposób rozumiane środowisko funkcjonowania. Nie mają dystansu do aktywności cyfrowej, który charakteryzował jeszcze ich rodziców, traktują ją jako naturalną część otaczającej rzeczywistości. Mówi się o nich jako o stale obecnych w e-sieci, co w dużej mierze jest efektem postępującej cyfryzacji⁵.

W badaniu wzięło udział 126 uczniów ostatnich dwóch klas szkół podstawowych i dwóch pierwszych klas szkół średnich. Grupa obejmowała zatem osoby

⁴ Dla przykładu przytoczmy raport *Młodzież 2016*, który podaje, że co dziesiąty badany (10%) korzysta z sieci godzinę dziennie, niespełna co czwarty (23%) dwie godziny, prawie tyle samo (22%) trzy, a ponad co czwarty (27%) od czterech do pięciu godzin; zob. CBOS, *Młodzież 2016: raport z badania sfinansowanego przez Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii*, Warszawa 2016, s. 178. Gdy dodatkowo uwzględnić czas poświęcany na pozostałe media elektroniczne, może to budzić słuszny niepokój pedagogiczny; zob. P.T. Nowakowski, *Wychowanie w przestrzeni mediów [w:] Różne oblicza edukacji. Instytucje i ich znaczenie edukacyjne w zmieniającym się świecie*, red. J. Korczak, B. Przybylski, Toruń 2016, s. 161, 162.

⁵ Por. P. Chocholska, M. Osipczuk, *Uzależnienie od komputera i Internetu u dzieci i młodzieży*, Warszawa 2009, s. 32–34.

13–16-letnie, tj. w wieku, który, jak wskazują badania, jest czasem intensywnej aktywności w e-sieci. Badanie objęło dwa etapy eksploracji. Pierwszym było przeprowadzenie sondażu diagnostycznego za pomocą autorskiej ankiety. Drugi etap opierał się na wywiadach standaryzowanych przeprowadzonych z badanymi. W niniejszym opracowaniu zostaną przytoczone fragmenty wybranych wywiadów.

Szczególne miejsce w strukturze zjawiska obecności wirtualnej zajmuje czas. W świecie realnym ujęcie czasu ma charakter trójtemporalny, tzn. zawiera w sobie element przeszłości, teraźniejszości i przyszłości. Oznacza to, że czas, którego doświadczamy, jest linearny, dzieli naszą rzeczywistość na trzy wymienione etapy. Rozróżnienie ich i nadanie granic temu, co jest przeszłością, teraźniejszością i przyszłością, nie nastręcza większych problemów definicyjnych i wydaje się dość oczywiste. Powstaje pytanie o to, czy tak samo dzieje się w perspektywie rzeczywistości wirtualnej, czy jej wielokrotnie podkreślana plastyczność rzutuje również na charakterystykę temporalności doświadczanej w e-świecie.

W przytoczonych tutaj badaniach zajęto się perspektywą czasu postrzeganego przez pryzmat odczucia użytkownika sieci, co implikuje sformułowanie głównego problemu badawczego w brzmieniu: jak młodzi użytkownicy Sieci postrzegają czas w Internecie? Przyjęto przy tym dwie hipotezy:

1. Czas w Internecie odczuwany jest podobnie jak w świecie realnym.
2. Trójtemporalność czasu pozostaje niezakłócona, tzn. użytkownik potrafi bez większych trudności odróżnić czas przeszły, przyszły i teraźniejszy w funkcjonowaniu *online*.

Wyniki

Wstępem do eksploracji tematu czasu w sieci było pytanie ankietowe: „Jaką ilość czasu spędzasz w Internecie?” Otrzymane wyniki bezsprzecznie wykazały, że respondenci spędzają w sieci ponad 5 godzin dziennie. Wydaje się, że to dość długo. Chociaż taka odpowiedź od ponad 80% badanych⁶ może być niepokojąca, to zauważyć należy, że młodzież była pytana o czas łącznie, co oznacza korzystanie nie tylko z komputera, ale także z innych nośników, takich jak telefon czy smartfon. Jak przyznają, większość aktywności podejmowanej przez nich w sieci jest skoncentrowana na dość nieistotnych w ich ocenie działaniach, takich jak przeglądanie stron, rozmowy ze znajomymi, surfowanie po sieciach społecznościowych. Jedna trzecia respondentów mówi, że „większość czasu w Internecie spędza na graniu”. Stosunkowo niewielu badanych (8%) deklaruje korzystanie z sieci w celach związanych z nauką.

⁶ Nieco ponad 9% badanych w odpowiedzi otwartej wskazuje, że spędza w sieci czas nieokreślony, uwzględnwszy wskazanie: „jestem niemal stale *online*”.

Czas inny w e-świecie

Odpowiedzi na pytanie: „Czy czas w Internecie płynie w twoim odczuciu inaczej niż w świecie realnym?” udzieliło 85% badanych. Aż 67% spośród nich twierdzi, że „czas w Internecie płynie szybciej”, rozwinięcia niniejszej odpowiedzi można dopatrywać się w wypowiedziach respondentów, którzy deklarują: „na ogół spędzam czas na rozrywce, więc płynie szybciej niż wtedy, gdy muszę coś robić” (k6, 16⁷), „czas płynie szybciej, tzn. nie mam takiego poczucia, że minęła już godzina czy dwie”, „bardzo łatwo tam [w Internecie – M.W.] stracić dużo czasu, wydaje ci się, że jesteś chwilę, a tymczasem mija godzina, dwie, trzy...” (k1, 16). Respondenci uznają czas spędzany *online* za płynący szybciej niż w świecie poza Internetem. Może to wynikać, jak sygnalizują powyższe wskazania, z charakteru podejmowanych tam czynności. Czas spędzony na zabawie płynie szybciej i ta uniwersalna zasada znajduje odzwierciedlenie również w e-środkowisku. W wypowiedziach pojawia się informacja odnosząca się do kontroli czasu: „czas w realu można łatwiej kontrolować; tak naprawdę nie wiem, ile czasu spędzam i konkretnie na jakie czynności go poświęcam w sieci” (m7, 15). Czternastoletnia badana mówi: „zdarza mi się, że będąc w Internecie, tracę poczucie czasu, właściwie ciągle mi się zdarza” (k2, 14). Należy zatem zauważyć, że młodzi dostrzegają brak kontroli czasu spędzanego *online*, czy też, co równie prawdopodobne, mają poczucie straty czasu. „To jest taki trochę zmarnowany czas – wypowiada się dość krytycznie szesnastolatka. – Nic ważnego się nie robi, a tu mija godzina” (k6, 16).

Z kolei 14% badanych nie zauważa różnicy między subiektywnie przez siebie odczuwanym poczuciem upływu czasu w sieci i w świecie realnym. Jako rozszerzenie tego typu wskazań można przytoczyć wypowiedź jednej z badanych, która stwierdza: „Upływ czasu zależy od tego, czym się jest zajęty. Jeśli to jest coś frapującego, to czas leci szybko, jeśli się z czymś męczysz, musisz coś zrobić, to idzie ci mozolnie i czas «zwalnia», ale tak samo jest poza Internetem, więc dla mnie nie ma różnicy” (k1, 16). Inna badana uzasadnia brak różnicy między upływem czasu w świecie realnym i wirtualnym w następujący sposób: „czas lubi się wydłużać, gdy na coś czekam albo muszę coś nudnego robić, ale bez znaczenia, czy to będzie w rzeczywistości, czy w wirtualności” (k7, 15). Pojawia się zatem sygnalizowany wcześniej związek między odczuciem upływu czasu a charakterem podejmowanych zadań. Przyjmując szerszą perspektywę, można uogólnić tezę, że to nie środowisko, a rodzaj aktywności definiuje odczucie szybszego upływu czasu lub przeciwnie – jego dłużenia się.

Zwraca uwagę rzadko udzielana (5% badanych) odpowiedź: „czas w Internecie jest inny”. Niestety, tylko dwie osoby zdecydowały się na rozwinięcie tego nieco enigmatycznego wskazania. Szesnastoletni badany mówi: „wirtualna [przestrzeń

⁷ Przyjęto kodowanie wypowiedzi przy użyciu klucza: płeć (k/m), numer wywiadu, wiek respondenta.

– M.W.] to nie jest przestrzeń taka jak normalna, nie bardzo potrzebujesz czasu, więc nie musisz go tak liczyć i mierzyć, jak w życiu normalnie. Poza tym np. buguje się gra i wtedy czas też robi sobie przerwę” (m10, 16). Jego piętnastoletni kolega podejmuje temat nieco inaczej: „tam można czas «zawiesić» – wychodzisz z gry i wracasz jakby do tamtego momentu na drugi dzień. To tak jakby robiło się stop-klatkę i zatrzymywało czas, życie jak film, to fajne, ale normalnie w życiu niestety niemożliwe (*śmiech*)” (m5, 16). Mimo że wypowiedzi te są stosunkowo rzadkie, zdecydowano się je w przytoczyć w niniejszym opracowaniu z racji tego, że uwypuklają one bardzo istotne różnice w strukturze świata wirtualnego. O ile w świecie realnym czas postrzegać można wyłącznie w sztywnej kategoryzacji upływu linearnego, o tyle np. w świecie gier wirtualnych, gdzie fabuła jest często historią (dziejącą się *de facto* w umownym czasie gry), ów mierzony jest następstwem zdarzeń i traci linearność. Gracz może czas akcji zatrzymać (i w dowolnym momencie włączyć ponownie). Alternatywną formą zakłócenia upływu czasu jest zakłócenie funkcjonowania komputera lub sieci internetowej, kiedy to bugi⁸ zaburzają płynność czasu. Warto w tym kontekście przytoczyć słowa Elżbiety Dolaty: „Zniesienie ciągłości i linearności zdarzeń to z jednej strony anulowanie ich zapośredniczenia w tym, co przeszłe, a z drugiej zaś – zniesienie teleologii ciągu dalszego”⁹. Znajduje to potwierdzenie w wypowiedziach badanych nastolatków: „w grze czas jest do zatrzymania i ruszenia, gdy się gra” (m14, 14), „można sobie podzielić czas na kawałki” (m13, 14).

Czas (nie)trójtemporalny

W toku realizacji badań zadano pytanie o to, jak ankietowani postrzegają trójtemporalność czasu w sieci. Zagadnienie to wydało się interesujące nie tylko z racji podjętej problematyki postrzegania funkcjonowania w sieci, ale również z powodów implikowanych ewentualnymi potrzebami pedagogicznymi i profilaktycznymi¹⁰. Istotne wydało się zatem dookreślenie, czy przeszłość, teraźniejszość i przyszłość mają się w Internecie tak samo jak w świecie realnym. W tym celu poproszono

⁸ Termin „bug” bądź „bugowanie” oznacza nieprawidłowość w funkcjonowaniu programu uniemożliwiająca płynne działanie. W żargonie młodzieżowym określa się w ten sposób „zawieszenie się” gry, programu, działania sieciowego.

⁹ E. Dolata, *Internet a doświadczenia temporalne* [w:] *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Elbląg 2006, s. 100.

¹⁰ Przeprowadzane rok wcześniej (2018) zajęcia profilaktyczne ujawniły istnienie dość dużego poczucia nieświadomości młodych ludzi odnośnie do odpowiedzialności wobec zamieszczania treści w Internecie i możliwych późniejszych ewentualnych konsekwencji. Zjawisko to w narracjach nastolatków implikowane jest odczuciem zacierania się odpowiedzialności za autorstwo treści zamieszczanych w sieci.

respondentów o odpowiedź na pytanie: „Czy w Internecie, tak samo jak w świecie realnym, istnieje przeszłość, teraźniejszość i przyszłość?” Poproszono ich także o rozwinięcie swych wypowiedzi. Ponad połowa badanych uznała, że w sieci można rozróżnić przeszłość, teraźniejszość i przyszłość. Najczęstszym uzasadnieniem takiej odpowiedzi było odniesienie do świata realnego: „Tak jak poza Internetem jest przeszłość, bo coś tam już pisałam, jest teraz i pewnie będzie przyszłość” – mówi czternastolatka (k11, 14). „Przeszłość pewnie tak, teraźniejszość też, no i pewnie przyszłość, bo nie myślę, że zrezygnuję z netu” – potwierdza piętnastolatek (m3, 15). Szesnastoletnia badana rozwija tę myśl w następujący sposób: „Tak samo jak w świecie realnym. Kiedyś coś tam zamieszczałam, z kimś pisałam – to jest przeszłość, teraz robię inne rzeczy i pewnie kiedyś będę robiła jeszcze inne, na przykład w pracy” (k1, 16). Wydaje się zatem, że w tej grupie badanych funkcjonuje świadomość następczości czasowej, ale również swego rodzaju konsekwencji czasowej rozciągającej się ze świata realnego na wirtualny.

Co interesujące, w grupie respondentów, którzy na przytoczone pytanie udzielili odpowiedzi przeczącej, pojawiły się informacje odnoszące się głównie do przeszłości. Czternastoletni badany mówi: „W Internecie możesz być kim chcesz, więc nie masz jakiejś tam przeszłości. Dziś mam jakiś *nick*, wtedy miałem inny, więc nawet jeśli robiłem głupoty, to dziś nawet nie pamiętam co” (m1, 14). Badana piętnastolatka rozwija odpowiedź następująco: „W Internecie nie bardzo jest się ciągle tą samą osobą, więc nie mogę powiedzieć, że mam tam jakąś przeszłość, mam tylko teraźniejszość” (k8, 15). Na podstawie przytoczonych wypowiedzi można przyjąć, że ankietowani nie mają poczucia kontinuum istnienia samych siebie w wirtualnej rzeczywistości lub że obce jest im poczucie odpowiedzialności za to, co w przeszłości robili w Internecie. Istnienie ciągłości czasu łączy się w ich interpretacji z poczuciem ciągłości tożsamości, identyfikacji z określonym *nickiem*, wykreowaną postacią itd. W takiej koniunkcji istnieje znaczący rozdźwięk między rzeczywistością realną i wirtualną. W tej drugiej „nie ma przeszłości”, więc nie ma również odpowiedzialności za nią. To niepokojące, jeśli uwzględnić nieświadomość młodych ludzi co do skutków podejmowanych przez siebie działań w sieci.

Nieco inne światło na omawiane zagadnienie rzuca wypowiedź szesnastolatki: „Myślę, że jest jakaś przeszłość w Internecie. Jeśli się uprzesz, to znajdziesz to, co ktoś tam robił rok temu. Mówi się przecież, że tam nic nie ginie. Ale nikt się tym raczej nie przejmuje, bo kto by szukał? No chyba, że chcesz komuś dokuczyć” (k1, 16). Przytoczoną wypowiedź można identyfikować ze świadomością istnienia przeszłości w Internecie. Niestety, łączy się ona ze swego rodzaju lekceważeniem możliwych skutków podejmowanych działań. Co więcej, znajdujemy tu wyraźny sygnał, że to, co młodzi robią w sieci, może być wykorzystywane przez ich kolegów w celu krzywdzenia czy robienia przykrości. Potwierdza to wypowiedź badanej szesnastolatki: „Ludzie wypisują różne rzeczy, a potem dziwią się, że ktoś im wyciąga z internetowej przeszłości jakieś brudy; to jest podobnie jak normalnie, poza Internetem, ktoś zapomni,

a ktoś wyciągnie” (k9, 16). Powyższa opinia jest zatem sygnałem, że młodzi mają świadomość istnienia następcości podejmowanych działań i tego, że internetowa rzeczywistość to również przeszłość, która ma późniejsze konsekwencje. Interesująca wydaje się wypowiedź cytowanej już szesnastolatki: „Pewnie trochę inaczej jest na takim facebooku czy innych takich portalach. Jest oś czasu, można sobie zobaczyć co ludzie wrzucali 2–5 lat temu, przecież tam wyświetlają się wspomnienia nawet” (k1, 16). Media społecznościowe budują zatem swoiste poczucie kontinuum poprzez transkrypcję z rzeczywistości realnej.

Dość duża grupa osób uznała, że e-rzeczywistość to wyłącznie rzeczywistość teraźniejsza, gdzie „tu i teraz” jest jedynym wyznacznikiem czasu. Wydawać się może, że takiemu pojmowaniu czasu sprzyja imperatyw chwilowości charakterystyczny dla rzeczywistości wirtualnej, w której realizuje się zasada działania szybkiego, skutecznego i przymus natychmiastowej realizacji celu. Co ciekawe, niektórzy respondenci dla uzasadnienia takiej opinii akcentują użyteczność Internetu (to, że nie uznają jego funkcjonalności jako rzeczywistości, a pojmują go jedynie jako narzędzie). Szesnastolatek mówi: „w Internecie nie muszę przejmować się przeszłością, przyszłością. Chcę, to w nim jestem, a jak nie mam ochoty, to mnie nie ma i tyle” (m5, 16). W podobnym tonie utrzymana jest wypowiedź jego koleżanki: „ja w ogóle o tym nie myślę, z Internetu się korzysta, można przecież z niego wyjść i teoretycznie nigdy nie wrócić (*śmiech*)” (k,8, 15). To dość pragmatyczne rozumienie sieci wydaje się przeczy traktowaniu jej jako środowiska. Internet staje się w nim wyłącznie narzędziem, choć trudno powiedzieć, że jest to powszechna opinia młodych. Większość badanych deklaruje, że spędza w Internecie dość dużo czasu, trudno zatem uwierzyć, że poświęcają go wyłącznie na naukę czy pracę. „Faktycznie, dość dużo siedzę w sieci – przyznaje piętnastolatek – ale nie zastanawiam się, czy tam jest przeszłość albo przyszłość. Teraz jestem, a co będzie potem, to nie wiadomo. Trudno, żebym się tym martwił” (m3, 15). Taka wypowiedź potwierdza gloryfikację teraźniejszości, chwilowości, która charakteryzuje młodych użytkowników. Wydaje się, że koncentrują się na czasie teraźniejszym i nie jest to cecha obecna wyłącznie w sieci. Młodzi żyją chwilą, a tempo współczesności sprzyja postawom chwilowości – są zatem „dziećmi swoich czasów”.

Zakończenie

Czas znajduje bardzo ważne miejsce w badaniach nad uzależnieniem od Internetu. Pojawia się w symptomatologii uzależnienia proponowanej przez Kimberly Young, która wskazuje na potrzebę dłuższego przebywania *online* i problemy z kontrolą czasu jako dwa spośród ośmiu symptomów uzależnienia od Internetu¹¹.

¹¹ Por. K. Young, *Internet addiction over the decade: a personal look back*, „World Psychiatry” 2010, t. 9, nr 2, s. 91.

Duża ilość czasu poświęcanego na aktywność w sieci traktowana jest jako pierwszy sygnał możliwych problemów z uzależnieniem. Zaleca się zatem, aby rodzice zwracali uwagę na to, ile czasu dzieci spędzają w Internecie. Są to jednak wskazania odnoszące się do perspektywy obserwatora z zewnątrz. Dają możliwość precyzyjnego pomiaru i kontroli czasu spędzanego przy komputerze wówczas, gdy możliwa jest obserwacja podejmowanych przez dziecko działań. Jednak, co należy podkreślić, całkowita kontrola aktywności dziecka w sieci jest mało realna z racji wielości nośników i dostępności Internetu.

Podjęte w niniejszym opracowaniu rozważania odnoszą się do postrzegania czasu z perspektywy młodego użytkownika globalnej sieci. Jak wspomniano we wstępie, czas w Internecie nie jest w tak oczywisty sposób linearny jak w świecie realnym. Bywa, że np. w rzeczywistości gry jest „zatrzymywany” przez samego użytkownika, zdarza się, że kontynuacja działania i istnienia w realiach wirtualnej zabawy jest zakłócona problemami transferu danych. Dla podjętych badań istotne było to, w jaki sposób młodzi postrzegają czas w opisywanym środowisku. Okazało się, że zdecydowana większość badanych osób uznała Internet za środowisko, w którym czas płynie szybciej, niewielka grupa przyznaje również, że traci kontrolę nad czasem spędzonym w sieci. Być może wynika to głównie z rozrywkowego charakteru podejmowanych działań. Młodzi poświęcają wiele czasu na komunikowanie się, gry, przeglądanie ulubionych stron www, a są to czynności (również ich zdaniem) niewymagające szczególnej uwagi, wysiłku, wiążące się raczej z rozrywką.

Podsumowując, należy zauważyć, że czas w Internecie postrzegany jest nieco inaczej niż w świecie realnym: to zjawisko zauważa się głównie w środowisku gry. Młodzi dostrzegają możliwości „zawieszenia” czasu, ewentualność powrotu do przerwane go działania w dowolnie wybranym momencie i zauważają, że to cecha czasu w świecie poza Internetem niemożliwa. Okazało się także, że w opiniach młodych respondentów czas w Internecie nieco traci ze swej linearności. Kontinuum „przeszłość – terażniejszość – przyszłość” jest nieco mniej sztywne niż w świecie realnym i traci swą wyrazistość. Przeszłość nie ma dużego znaczenia, a liczy się głównie terażniejszość. I obojętne, czy będzie to terażniejszość gry, czy innych działań, to na niej skoncentrowani są młodzi użytkownicy. Pokolenie świata Internetu to pokolenie żyjące „tu i teraz”, żyjące szybko, dla którego *multitasking* jest oczywistą codziennością. W jego opiniach, przeszłość i przyszłość są mało istotne, zwłaszcza w e- świecie, w którym funkcjonują, są ze sobą, rozwijają się i bawią.

Bibliografia

- Castells M., *Spoleczeństwo sieci*, przekł. M. Marody, K. Pawluś, J. Stawiński, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008.
- CBOS, *Młodzież 2016: raport z badania sfinansowanego przez Krajowe Biuro ds. Przeciwdziałania Narkomanii*, Fundacja Centrum Badania Opinii Społecznej, Warszawa 2016.

- Chocholska P., Osipczuk M., *Uzależnienie od komputera i Internetu u dzieci i młodzieży*, Hachette Polska, Warszawa 2009.
- Dolata E., *Internet a doświadczenia temporalne* [w:] *Oblicza Internetu. Internet w przestrzeni komunikacyjnej XXI wieku*, red. M. Sokołowski, Wydawnictwo Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej, Elbląg 2006, s. 95–102.
- Filiciak M., *Internet – społeczne metamedium* [w:] *Media audiowizualne*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne – Wydawnictwo Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej Academica, red. W. Godzic, Warszawa 2010, s. 104–124.
- Goban-Klas T., Sienkiewicz P., *Społeczeństwo informacyjne. Szanse, zagrożenia, wyzwania*, Wydawnictwo Fundacji Postępu Telekomunikacji, Kraków 1999.
- Kowalski M. (red.), *Internet: między edukacją, bezpieczeństwem a zdrowiem*, Maternus Media, Tychy 2008.
- Loska K., *Dziedzictwo McLuhana: między nowoczesnością a ponowoczesnością*, Rabid, Kraków 2001.
- Nowakowski P.T., *Wychowanie w przestrzeni mediów* [w:] *Różne oblicza edukacji. Instytucje i ich znaczenie edukacyjne w zmieniającym się świecie*, red. J. Korczak, B. Przybylski, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2016, s. 156–171.
- Wojtkowiak M., Szumilas-Praszek W., *Internet jako współczesne medium zagrożenia czy edukacji? Rola Internetu w ponowoczesnym społeczeństwie*, „Społeczeństwo i Rodzina” 2013, nr 4(37), s. 133–142.
- Young K., *Internet addiction over the decade: a personal look back*, „World Psychiatry” 2010, t. 9, nr 2.