



Studia
Filmoznawcze
44
Wrocław 2023

Iwona Grodź

ORCID: 0000-0003-0151-6909

„USIECIOWIENIE” *VERSUS* PSYCHOLOGIA
KILKA UWAG NA TEMAT KSIĄŻKI
AGNIESZKI Ogonowskiej *CYBERPSYCHOLOGIA.*
MEDIA — UŻYTKOWNICY — ZASTOSOWANIA,
KRAKÓW 2021, SS. 197

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.44.17>

Człowiek uległ usieciowieniu w sensie metaforycznym, symbolicznym i dosłownym — fizycznym, technologicznym.

Agnieszka Ogonowska

Konieczność posiadania przez współczesnych odbiorców dóbr, zarówno materialnych, jak i niematerialnych, dysponowania kompetencjami, które pozwalają swobodnie się poruszać w obszarze cyberkultury, jest niezaprzeczalna. Nie jest więc truizmem przypomnienie, że to właśnie pierwiastek ludzki, człowiek jako użytkownik, a właściwie coraz częściej po prostu „węzeł sieci” w przestrzeni wirtualnej, generuje wiele ważnych obszarów badawczych. Jest to też od lat jeden z głównych tematów rozważań przedstawicieli różnych nauk: medioznawstwa, kulturoznawstwa, filmoznawstwa, antropologii, psychologii i innych. Wystarczy wskazać tylko kilka nazwisk, przykładowo z perspektywy filmo- i medioznawczej: Ryszarda

Kluszczyńskiego¹, Piotra Zawojkiego², Piotra Celińskiego³, Ewelinę Twardoch-Raś⁴, oraz psychologii — Agnieszkę Ogonowską⁵, której ostatniej książce będą właśnie poświęcone te rozważania⁶.

Wskazana publikacja to efekt wielu lat badań autorki *Cyberpsychologii* nad psychologicznymi aspektami „usieciowienia” człowieka i jego otoczenia, rozumianego nie tyle w sensie ilościowym (czas poświęcony na korzystanie z internetu), ile jakościowym (rodzaj i poziom zaawansowania uczestniczenia w życiu wirtualnym). Teksty zebrane w omawianej książce są efektem konferencji, szkoleń oraz spotkań naukowych, dlatego łatwo dostrzec w niej wielość perspektyw na zjawisko cyberpsychologii, a nawet szerzej — cyberkultury. To niewątpliwym walorem tej publikacji, ponieważ ujawnia ona konieczność dysponowania, też w kontekście perspektywy dalszych badań nad przenikaniem się technologii i psychologii, kompetencjami interdyscyplinarnymi⁷. Agnieszka Ogonowska jako psycholożka i kulturoznawczyni takie kompetencje niewątpliwie ma.

Badacze zwykle wskazywali na dwie odsłony związku człowieka z technologią: systemową (strukturalną) i organiczną (funkcjonalną). W pierwszym przypadku chodzi o pośrednictwo synergicznej więzi, jaką tworzą systemy społeczne i instytucje z mediami⁸. W drugim — o „usieciowienie” ludzkich organizmów oraz komunikacji społecznej, w której roboty humanoidalne stają się często partnerami człowieka. Psychologia ma więc duże pole do badań wpływu rozwoju technologii na ludzi i odwrotnie. Dlatego też głównym celem autorki jest ukaza-

¹ Między innymi R. Kluszczyński, *Film, wideo, multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Warszawa 1999; R. Kluszczyński, *Spółczesność informacyjna. Cyberkultura. Sztuka multimediów*, Kraków 2001; R. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010.

² P. Zawojski, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016; P. Zawojski, *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Katowice 2018.

³ P. Celiński, *Biomedial. Pomiędzy reprezentacją a symulacją*, [w:] J.P. Hudzik, M. Sanakiewicz, P. Celiński, *Projekt media. Wyobrazić sobie media i stworzyć świat*, Lublin 2020.

⁴ E. Twardoch-Raś, *Sztuka biometryczna w perspektywie filozofii post- i transhumanizmu. W stronę estetyki postafektywnej*, Kraków 2021.

⁵ Zob. publikacje tej autorki, między innymi: A. Ogonowska, *Galaktyka po Gutenbergu...? Reportaż z podróży kulturowych*, Kraków 2004; A. Ogonowska, *Uzależnienia medialne, czyli o patologicznym wykorzystaniu mediów i ich wpływie na nasze zdrowie oraz życie naszych dzieci*, Kraków 2014; A. Ogonowska, *Psychologia mediów i komunikowania. Wprowadzenie*, Kraków 2018. Na Zachodzie między innymi: K.L. Norman, *Cyberpsychology. An introduction to the psychology of human-computer interaction*, New York 2008; E. Aboujaoude, *Wirtualna osobowość naszych czasów. Mocna strona e-osobowości*, przeł. R. Andruszko, Kraków 2012; *Cyberpsychology*, red. A. Attrill, Oxford 2015.

⁶ A. Ogonowska, *Cyberpsychologia. Media — użytkownicy — zastosowania*, Kraków 2021.

⁷ *Ibidem*, s. 194.

⁸ *Ibidem*, s. 7.

nie „potencjału nowej transdyscypliny — jak czytamy — cyberpsychologii⁹, która wykracza poza tradycyjne dyscypliny naukowe (głównie psychologię i *media studies*) oraz rozwija się równolegle do cyberkultury”¹⁰. Przy tym Ogonowska ma dużą świadomość „formatującego” wpływu mediów na zmysły (cyborgizacja ludzkiego ciała¹¹), emocje (spontaniczność reakcji człowieka *versus* wyuczone reakcje maszyn — *deep learning*)¹², język (zanik różnorodności językowej — globalne media są w dużej mierze anglojęzyczne)¹³ i zachowania („nieprzezroczystość” mediów jako nowy system władzy i kontroli). Wszystkie te elementy wpływają na powstanie „hybryd techno-cyber-ludzkich”¹⁴. Ma to swoje zalety i wady w każdej niemal dziedzinie nauki i życia. Autorka wskazuje jedną i drugą stronę, co jest niewątpliwym walorem książki. Jednocześnie owo dychotomiczne widzenie („z jednej strony...” *versus* „z drugiej strony...”), zachęca do zadania pytania o bardziej kłopotliwą, bo niewątpliwie ambiwalentną i często nieuchwytną, „stronę trzecią”. Wszak to ona najdobitniej potwierdza przejście w historii ludzkości od teocentryzmu poprzez antropocentryzm do technocentryzmu¹⁵.

Ta ostatnia perspektywa, wykraczająca poza paradygmat antropocentryczny, jest tą, której stara się w dziewięciu rozdziałach, wnikliwie i z naukowym dystansem, przyrzeć Agnieszka Ogonowska. W ten sposób autorka przedstawia najważniejsze obszary zainteresowania szeroko pojętej cyberpsychologii, takie jak psychoterapia online¹⁶, chatboty¹⁷, patologia i profilaktyka użytkownika internetu przez dzieci i młodzież¹⁸, edukacja medialna¹⁹, status seniora wobec nowych technologii²⁰, sfera erotyki w przestrzeni wirtualnej²¹, gry problemowe w terapii,

⁹ „Cyberpsychologia jest — zgodnie z ustaleniami Piotra Zawojskiego — na trzecim etapie zaawansowania cyberkultury”. Na tym poziomie: „społeczności uczonych zaczynają się organizować, pojawiają się specjalistyczne periodyki poświęcone danej dziedzinie, ukazują się książki i monografie, podstawy teoretyczne i metodologiczne uzyskują zaawansowaną postać” (P. Zawojski, *Cyberkultura*, s. 31).

¹⁰ A. Ogonowska, *Cyberpsychologia*, s. 18.

¹¹ *Ibidem*, s. 10.

¹² *Ibidem*, s. 11.

¹³ *Ibidem*, s. 8.

¹⁴ *Ibidem*, s. 14.

¹⁵ *Ibidem*, s. 15.

¹⁶ Rozdział drugi: *Psychoterapia indywidualna online. Aspekty medialne i (cyber)psychologiczne* (s. 39–60).

¹⁷ Rozdział trzeci: *Chatboty jako wyzwanie etyczne dla współczesnej psychoterapii. Perspektywa badaczy i praktyków* (s. 61–77).

¹⁸ Rozdział czwarty: *Profilaktyka uniwersalna patologicznych form użytkowania Internetu przez dzieci i młodzież. Nowa profilaktyka wobec nowych mediów* (s. 79–99).

¹⁹ Rozdział piąty: *Edukacja medialna w kontekście (cyber)psychologii. Nowe narzędzia i strategie* (s. 101–118).

²⁰ Rozdział szósty: *Od personalizmu do posthumanizmu. Seniorzy wobec nowych technologii* (s. 119–134).

²¹ Rozdział siódmy: *Miłość, seks i pożądanie 3.0. RealDoll, sexroboty i femboty* (s. 135–155).

edukacji i leczeniu²² czy sprawowanie władzy i kontroli w przestrzeni cybernetycznej²³. Szczegółowe rozważania poprzedza wstępnymi ustaleniami na temat horyzontów badań cyberpsychologicznych²⁴, wskazuje też obszar swoich dociekań, przypominając, że cyberkultura:

sytuuje się w różnych perspektywach badawczych: „historii rozwoju subdyscypliny”, a więc na przecięciu psychologii — medioznawstwa — komunikatologii — informatyki społecznej; „metodologii badań” — relacja człowiek a nowe technologie; „praktycznych zastosowań”; „wpływu mediów zewnętrznych i inkorporowanych w przestrzeń ludzkiego ciała — neuropsychologia i kwestie tożsamości”; „psychologii relacji i budowania więzi z obiektami cyfrowymi oraz botami i robotami”²⁵.

Przy okazji autorka w przejrzystej tabeli wskazuje specjalizacje w obrębie cyberpsychologii, wyróżniając je ze względu na medium (typ, strategia użytkownika, doświadczenie użytkownika, zastosowanie itp.) oraz subdyscypliny psychologii (cyberpsychologia rozwojowa, poznawcza, społeczna, kliniczna, zdrowia, neuropsychologiczna, edukacji, kulturowa)²⁶. Dodatkowo szczegółowo określa tematy badań poszczególnych subdyscyplin psychologii w ramach jej wersji cybernetycznej. Wskazuje kluczowe pytania dla swoich dociekań, między innymi: „jak ludzie reagują na cyberprzestrzeń oraz nowe media”, „jak wchodzą w interakcje *online*”²⁷. Są to zestawienia niewątpliwie przydatne, ponieważ porządkują rozproszoną wiedzę i w syntetyzujący sposób przekazują ją czytelnikom w jednej publikacji, w zasadzie na jednej stronie.

Jedną z ciekawszych części książki jest rozdział drugi: *Psychoterapia indywidualna online. Aspekty medialne i (cyber)psychologiczne*, w którym Agnieszka Ogonowska porusza temat cyberkultury w kontekście dekonstrukcji psychoterapii w jej tradycyjnym kształcie. Kolejnym krokiem jest „refleksja nad tym, w jakim stopniu i zakresie nowe technologie mogą być wykorzystywane w ramach konkretnych orientacji terapeutycznych”²⁸. W tym celu autorka dokonuje cennego prze-

²² Rozdział ósmy: *Nowe modele kooperacji i zarządzania produktem kreatywnym. Gry problemowe w terapii, edukacji i leczeniu. Perspektywa projektantów (game designers) i użytkowników (game users)* (s. 157–175).

²³ Rozdział dziewiąty: „*Kultura strachu*” w mediach i popkulturze cyfrowej (s. 177–191).

²⁴ Rozdział pierwszy: *Cyberpsychologia. Nowe horyzonty badań mediów i użytkowników* (s. 21–38).

²⁵ *Ibidem*, s. 18.

²⁶ W tabelach autorka przedstawia ponadto paradygmat poznawczo-behawioralny i neurobiologiczno-kognitywny w psychologii klinicznej oraz ich implikacje dla badań cyberpsychologicznych i medioznawczych; paradygmat psychologiczny wobec strategii badań mediów i ich użytkowników, typ e-usług w kontekście tematów badań medioznawczych i kluczowych zagadnień z obszaru cyberpsychologii; e-learning, terapię online, e-pracę, instytucje online i urzędowe sprawy online (zob. *ibidem*, s. 35).

²⁷ *Ibidem*, s. 30–31.

²⁸ *Ibidem*, s. 40.

głędu wybranej literatury (też obcojęzycznej) na temat psychoterapii online oraz zastanawia się: „czy cyberprzestrzeń jest na pewno »miejscem«, w którym można dokonać »translacji«/»adaptacji« tradycyjnych metod psychoterapeutycznych?»²⁹. Podkreśla bowiem, jak ważny jest poziom kompetencji cyfrowych, który ma niebagatelny wpływ na jakość kontaktu terapeutycznego, oraz przypomina, że „technologia nie jest jedynie neutralnym pośrednikiem w komunikacji”³⁰. „Przezroczysty” charakter mediów coraz częściej staje się wątpliwy. Podobnie jak typowe stało się czy staje się „rozhamowanie” zachowań lub też istnienie potrzeby konstruowania e-tożsamości przez uczestników życia wirtualnego. Dowodem są — zdaniem Ogonowskiej — różne typy ekshibicjonizmu medialnego, przykładowo: pornograficzny, cielesny, autobiograficzny czy autopromocyjny/ekonomiczny³¹. W kontekście wartości terapeutycznej autorka analizuje też komunikaty tekstowe w czasie rzeczywistym i feedback opóźniony (na przykład e-mail). Podkreśla przy tym ważność pamięci o „archeologii mediów”, „łącząc wybrane fakty z historii mediów ze współczesnymi metodami psychoterapii”³². Tym samym buduje pomost między odległymi w czasie „zdobyciami” psychologii narracyjnej (listy do redakcji, telefon zaufania, audycja radiowa prowadzona przez terapeutę itp.) a współczesnym storytellingiem, obecnym w przestrzeni wirtualnej (blogi, videoblogi itp.). Wszystkie te czynności mogą mieć charakter terapeutyczny, gdyż sprzyjają rozwojowi autorefleksyjności i myślenia krytycznego, niemniej — jak zauważyła autorka: „tylko w komunikacji *offline* istnieje możliwość stworzenia przestrzeni terapeutycznej, autentycznej przestrzeni wspólnego spotkania i dialogu, służącej pozytywnej i satysfakcjonującej zmianie”³³. Jest to opinia, która — jak myślę — jest tak ważna, że powinna stać się ciekawym punktem wyjścia nie tylko do refleksji, lecz także do konstruktywnej dyskusji, przykładowo w czasie zajęć ze studentami psychologii. W tej możliwości widzę ważny, bo niezbywalny, walor edukacyjny książki *Cyberpsychologia*.

W rozdziale trzecim *Chatboty jako wyzwanie etyczne dla współczesnej psychoterapii. Perspektywa badaczy i praktyków* autorka lapidarnie przypomina historię wyobrażeń na temat robotów, które wyręczą ludzi w wykonywaniu różnych czynności, poczynwszy od tekstu z lat dwudziestych XX wieku Karela Čapka *Rossumovi Univerzální Roboti*, przez film *Współczesny cyborg* (2017) Durana Torrenta aż po problem *Big Data*, czyli dużych zbiorów danych, dla których przetworzenia i analizy konieczne są możliwości nowych technologii. Inteligentne technologie i badania nad wpływem mediów na użytkowników to więc kolejne zagadnienia podjęte przez Ogonowską. Rzeczywistość rozszerzona (AR), rzeczywistość wirtualna (VR) i sztuczna inteligencja (AI) sprzyjają przechodzeniu od tradycyjnego wyobrażenia na temat

²⁹ *Ibidem*, s. 42.

³⁰ *Ibidem*, s. 43.

³¹ *Ibidem*, s. 47.

³² *Ibidem*, s. 51.

³³ *Ibidem*, s. 57.

terapii do jej wersji cybernetycznej (boty, chatboty w rolach terapeutów). Każdorazowo jednak osoby wykorzystujące AR, VR, AI muszą pamiętać o tym, że terapia powinna być „zmianą” w pozytywnym aspekcie, a więc „na lepsze”. Ostatecznie wniosek z tej części rozważań jest inspirujący (bo niemal proroczy) do rozważań. Ogonowska pisze:

Kolejnym krokiem, jakkolwiek wydawałoby się to dziwne na tym etapie refleksji, być może będzie zastąpienie pacjenta/klienta jego awatarem. Avatar zostanie w takim scenariuszu wydelegowany do kontaktu z botem, by rozwiązać problemy realnego użytkownika. [...] W ten sposób realizujemy już projekt transhumanizmu, którego głównym bohaterem jest postczłowiek lub jego wirtualny odpowiednik³⁴.

W następnej, niezwykle cennej zwłaszcza dla pedagogów i rodziców, odsłonie książki: *Profilaktyka uniwersalna patologicznych form użytkowania Internetu przez dzieci i młodzież* Ogonowska łączy wzrost dostępności do nowych technologii ze stopniowym uzależnianiem się od nich. Dlatego tak ważna zdaniem autorki jest profilaktyka zachowań patologicznych związanych z użytkowaniem internetu, zwłaszcza przez dzieci i młodzież. Jednym z celów refleksji autorki jest więc wskazanie działań profilaktycznych o charakterze systemowym i społeczno-ekologicznym. Ogonowska wskazuje stan badań i podstawowe konteksty socjokulturowe, dwa typy patologicznych zachowań w sieci: specyficzne i ogólne. Za licznymi raportami przytacza dane, z których płyną następujące wnioski:

poszukiwanie optymalnego modelu relacji dzieci–nowe technologie cyfrowe jest ważnym wyzwaniem pedagogicznym. Przemawiają za tym następujące argumenty: znacząca część sieciowej aktywności nie ma żadnego związku z rozwojem edukacyjnym dziecka (tzw. puste przebiegi); liczne obszary sieci odwiedzane przez nastolatków mogą wywoływać silne pobudzenie emocjonalne, a niektóre z nich przekraczają zdolności poznawcze młodych ludzi. Kontakty sieciowe angażują czas dziecka i nie prowadzą ani do wzrostu kompetencji społecznych, ani do jego rozwoju osobistego³⁵.

Dlatego też konieczne i ważne stają się podstawy programu profilaktycznego, wykorzystujące między innymi „gry służące do autodiagnozowania własnych zasobów, czynników chroniących i czynników ryzyka w różnych sytuacjach społecznych”; „zabawy doskonalące komunikację bezpośrednią”; „dramy i socjodramy” oraz „techniki odgrywania różnych ról społecznych w odniesieniu do problemu tożsamości, autokreacji w środowisku *online* i *offline*”; „warsztaty kreatywnego myślenia i działania (w tym rozwiązywanie problemów)”; jak również „techniki zarządzania zasobami” czy „zajęcia programujące konstruktywne strategie korzystania z mediów” oraz „rozwijające kompetencje cyfrowe związane z bezpiecznym użytkowaniem sieci”³⁶.

³⁴ *Ibidem*, s. 47.

³⁵ *Ibidem*, s. 89.

³⁶ *Ibidem*, s. 92.

Profilaktyka w takim rozumieniu powinna więc mieć charakter systemowy, a nade wszystko — jak trafnie przypomina autorka: „bazować na spójnej antropologii, której będą podporządkowane narzędzia i programy wykorzystywane w działaniach profilaktycznych, wraz z precyzyjnym określeniem metod ewaluacji podejmowanych działań”³⁷.

Kolejna część: *Edukacja medialna w kontekście (cyber)psychologii* staje się idealnym dopełnieniem i uporządkowaniem (pomocnym, bo precyzyjnym i lakonicznym) wcześniejszych ustaleń. Dochodzi w niej do poszerzenia rozważań na temat rzeczywistości rozszerzonej i rzeczywistości wirtualnej o kontekst psychologii odbioru i wpływu na edukację. Agnieszka Ogonowska wskazuje na najważniejsze obszary edukacji medialnej w ujęciu historycznym, interdyscyplinarnym. Następnie analizuje jej funkcje, określa komponenty, role we współczesnych społeczeństwach różnych grup społecznych oraz metody ewaluacji działań edukacyjnych. Na edukację medialną spogląda pod kątem głównych kompetencji człowieka:

językowych (interpretacje przekazów), komunikacyjnych (dostosowanie treści do adresata), społecznych (rozumienie sytuacyjnych uwarunkowań komunikacji w mediach), kulturowych (rozumienie i konstruowanie przekazów medialnych przez odniesienie do innych tekstów kultury)³⁸.

W kontekście komunikacji medialnej ważne są więc komponenty: poznawczy, ewaluacyjny (określający kryteria oceny), programujący (wskazujący cele), metapoznawczy (myślenie krytyczne). Ponadto autorka przypomina trzy główne perspektywy edukacji medialnej: uczenie o mediach, uczenie (się) przez media, uczenie edukatorów mediów. Najistotniejszą myślą z tego fragmentu rozważań jest podkreślenie, że: „Ilościowe wskaźniki określające czas przebywania w sieci nie przekładają się na jakościowy wzrost kompetencji użytkowników tych technologii”³⁹.

Niewątpliwe walory ma też rozdział szósty: *Od personalizmu do posthumanizmu. Seniorzy wobec nowych technologii*. Ogonowska, przypominając z jednej strony o starzeniu się społeczeństw, atrofii komunikacji, „naskórkowości” relacji interpersonalnych, wskazuje formy uprzedmiotowienia seniorów, dyskryminacji osób starych, które często czują się wykluczone z/w nowej wirtualnej przestrzeni społecznej. Podejmuje więc ważny wątek studiów nad seniorami w kontekście pamięci o potrzebie dialogu, gdy „Ja staje się tylko w relacji do Ty”. Kontakt z realnym człowiekiem jest więc podstawą dobrostanu wszystkich uczestników komunikacji.

Podobną konstatację można wysnuć też z części siódmej: *Miłość, seks i pożądanie 3.0. RealDoll, sexroboty i femboty*⁴⁰, w której autorka podejmuje temat miłości

³⁷ *Ibidem*, s. 96.

³⁸ *Ibidem*, s. 107.

³⁹ *Ibidem*, s. 116.

⁴⁰ W kontekście tej części Ogonowska wskazała filmy, które niejako zapowiedziały lub ujawniły wszystkie aspekty podjętej przez nią tematyki: *Lowca androidów* (reż. Ridley Scott, 1982); *Żony ze*

w nowej przestrzeni, antropologii seksualności oraz humanistyki cyfrowej. Pisząc o relacji człowiek–rzeczy, podkreśla ważność tworzenia realnych i pozytywnych stosunków interpersonalnych, gdyż ich brak może prowadzić do alienacji, pozbawienia poczucia wspólnoty, a nawet zaburzeń. Podjęcie rzetelnej refleksji nad tym zagadnieniem wymaga wielodyscyplinarnej kompetencji: psychologa, seksuologa, antropologa kultury, medjoznawcy. Jest to więc zadanie niezwykle odpowiedzialne.

Rozdział ósmy: *Nowe modele kooperacji i zarządzania produktem kreatywnym* poświęcony jest grom problemowym, które można wykorzystywać w terapii, edukacji i leczeniu. Badaczka rozpoczęła rozważania od przypomnienia terapeutycznej funkcji gier tradycyjnych, na przykład planszowych. Wskazała wybrane zastosowania mechanizmów gier w usługach i produkcjach opartych na nowych technologiach, takich jak:

social marketing/digital marketing, zarządzanie rozwojem pracowników/klientów oraz szkolenia; zaangażowanie i budowanie wizerunku marki/produktu/instytucji; platformy edukacyjne, platformy *e-commerce*, blogi, aplikacje mobilne⁴¹.

Ważnym wątkiem w tej części rozważań są więc gry „zorientowane na cele”, na przykład służące zwiększeniu wiedzy, zmianie zachowań określonego typu, oddziałujące na czynniki zdrowia, takie jak odporność na stres czy ból. W tym rozdziale Ogonowska zarysowuje też ważne tło teoretyczne, na przykład przypomina znaczenie pojęcia gamifikacji w edukacji, którego celem są „ułatwienie podejmowania nauki, wzmocnienie motywacji, zmiana szkodliwych nawyków”. W ten sposób gry mogą „modelować”, „stymulować” czy „aktywizować”, a w kontekście typologii przemysłów kreatywnych, przez wyeksponowanie określonego atrybutu gry problemowej — zwiększać efektywność ich działań. Do owych atrybutów gier należą „innovacyjność (oryginalność produktu/usługi)”, „atrakcyjność”, „efektywność (stopień satysfakcji poprzez osiągnięcie celów)”, „elastyczność (kompatybilność produktu z potrzebami)”⁴². Podsumowując: w kontekście gier i ich potencjalnej efektywności, zdaniem autorki, trzeba pamiętać o trzech grupach czynników: „atrybutach samej gry”, „zasobach użytkowników”, „elastycznym modelu produkcji”⁴³. Tylko wówczas jest szansa, że gry „zorientowane na cel” spełnią swoje zadanie, a synergia tradycji z nowoczesnością okaże się sukcesem.

Książkę *Cyberpsychologia* wieńczy część na temat „kultury strachu” w mediach i cyfrowej popkulturze. We wstępie autorka powołuje się na termin „kul-

Stepford (reż. Frank Oz, 2004, na podstawie powieści *Żony ze Stepford* Iry Levina; *ExMachina* (reż. Alex Garland, 2015), *Vice. Korporacja zbrodni* (reż. Brian A. Miller, 2015). Warto o nich pamiętać między innymi w kontekście możliwego filioterapeutycznego zastosowania.

⁴¹ *Ibidem*, s. 159.

⁴² *Ibidem*, s. 170.

⁴³ *Ibidem*, s. 172.

tura strachu” spopularyzowany przez węgierskiego socjologa Franka Fürediego⁴⁴, podjęty następnie przez innych, na przykład Naomi Klein⁴⁵. Wskazuje na terminy „strach” i „realizm magiczny” jako kluczowe dla zrozumienia „magii cyberprzestrzeni”. Jednocześnie za psychologami przypomina ważne rozróżnienie, w którym strach, w przeciwieństwie do lęku, jest uprzedmiotowiony i ukontekstwowiony. Spełnia on ponadto wiele funkcji, pozytywnych i negatywnych, o których trzeba pamiętać. Ostatecznie, jak zauważa Ogonowska: „strach staje się w coraz większym stopniu hiperrealny (w rozumieniu Baudrillarda), nie tracąc zarazem swego atawistycznego potencjału afektywnego”⁴⁶. To myśl, którą warto zapamiętać, gdyż jest kluczowym i ciągle aktualnym przesłaniem wskazanej publikacji.

Podsumowując ustalenia autorki *Cyberpsychologii*, będące ważnym powodem, dla którego jest to książka godna polecenia, trzeba precyzyjnie powiedzieć, że tylko umysł świadomego, uważnego nadawcy i odbiorcy koduje wszystkie informacje „tu i teraz”, nie stara się ich pochopnie oceniać, a nawet nazywać, tylko koncentruje się na nich i z dystansu je analizuje. W ten sposób technologia pozwala walczyć człowiekowi z jego ograniczeniami, a nie tylko uzależnia. Ważnym wyzwaniem dla przyszłych badaczy cyberpsychologii są więc umiejętność działania na pograniczu antro- i technosfery oraz wiedza z zakresu psychologii. Z kolei zadaniem dla czytelników książki Agnieszki Ogonowskiej jest podjęcie wyzwania, w którym konieczność skupienia, precyzja wywodu, jego lakoniczność mogą okazać się ważnym ćwiczeniem bystrości umysłu. To jeden, acz nie jedyny, powód, dla którego jest to książka warta polecenia psychologom, kulturoznawcom, medioznawcom i wszystkim zainteresowanym współczesnym obliczem kultury.

**“NETWORKING” VS. PSYCHOLOGY: A FEW REMARKS
ON AGNIESZKA Ogonowska’s CYBERPSYCHOLOGIA
MEDIA — UŻYTKOWNICY — ZASTOSOWANIA.
KRAKÓW, WYDAWNICTWO IMPULS, 2021**

Summary

The reviewed publication is the result of many years of research by the author of *Cyberpsychologia*, Agnieszka Ogonowska, on the psychological aspects of “networking” of a person and his environment, understood not so much in the quantitative sense (time spent using the Internet) but in the qualitative sense

⁴⁴ F. Füredi, *The Politics of Fear: Beyond Left and Right*, London-New York 2005; F. Füredi, *Invitation to Terror: The Expanding Empire of the Unknown*, London-New York, 2007; F. Füredi, *Gdzie się podzieli wszyscy intelektualiści?*, przeł. K. Makaruk, Warszawa 2008.

⁴⁵ N. Klein, *Doktryna szoku. Jak współczesny kapitalizm wykorzystuje klęski żywiołowe i kryzysy społeczne*, przeł. H. Jankowska, et al., Warszawa 2009.

⁴⁶ A. Ogonowska, *Cyberpsychologia*, s. 189.

(type and level of advancement of participation in virtual life). The texts collected in this book are the result of conferences, training and scientific meetings, so it is easy to see the multitude of perspectives on the phenomenon of cyberpsychology, and even more broadly, cyberculture. This is an undoubted advantage of this publication, because it reveals the need to have interdisciplinary competences, also in the context of the prospect of further research on the interpenetration of technology and psychology.

The findings of the author of *Cyberpsychologia*, which are an important reason why this book is worth recommending, must be precisely said that only the mind of a conscious, attentive sender and recipient encodes all information "here and now", does not try to hastily evaluate it or even name it, only focuses on them and analyzes them from a distance.

Keywords: cyberculture, cyberpsychology, new technologies, therapy