

Konstrukcje seksualności w kontekście światów wyobrażonych

Konstrukcje seksualności

Seksualność jest niezmiernie złożonym pojęciem-parasolem, obejmującym elementy konstytuujące integralną sferę życia każdego człowieka (Weeks 1986), do których są zaliczane między innymi kategorie erotyzmu, przyjemności, intymności, prokreacji, płci i ról płciowych, tożsamości, i orientacji seksualnych (WHO, BZgA 2012). Ich znaczenia powstają w wyniku interakcji między „czynnikami biologicznymi, psychologicznymi, społecznymi, ekonomicznymi, politycznymi, etycznymi, prawnymi, historycznymi, religijnymi i duchowymi” (WHO, BZgA 2012: 10). Biologiczny fundament jakim jest ciało, może ulegać erotyzacji¹. Okoliczności oraz głównych aktorów biorących udział w tym procesie określa kultura, której jednostka jest częścią. Ludzie przeżywają swoją seksualność na podstawie scenariuszy i wzorów tworzonych przez relacje społeczne, a biologia jest zestawem możliwości przez te relacje przekształcanymi (Weeks 2010: 30). To, co ludzie rozumieją jako seksualne, jest zatem kwestią kulturowych negocjacji², podzielanych znaczeń i wspólnych wyobrażeń konstruujących ramy intersubiektywnych światów wyobrażonych. W rezultacie o elementach seksualności (w tym przede wszystkim o tym, jak ciało powinno wyglądać, zachowywać się, a nawet co powinno się czuć) nierzadko mówi się w kategoriach wartościujących, zakorzenionych w kontekście historyczno-społeczno-kulturowym (Kochanowski 2013).

¹ Mariola Bieńko (2004: 73) podkreśla, że „erotyzm tym się różni od seksualizmu, że jest zespołem wrodzonych naturalnych reakcji organizmu na pobudzenie pewnych jego części. Seksualizm zaś to wyuczone reakcje erotyczne na inną osobę lub inny zewnętrzny obiekt”. Należy jednak mieć na uwadze, że często te terminy stosuje się zamiennie.

² Na przykład jeśli mężczyzna dotyka kobiecych piersi, w zależności od kontekstu, sytuacji i atrybutów przypisanych roli pełnionej w danym momencie (Goffman 1959), może to być rozumiane jako erotyczne bądź nie. Ponieważ rzeczywistość życia codziennego jest wspólna i zinstytucjonalizowana, jeśli człowiek nosi biały fartuch i ma stetoskop, dotyk ten nie będzie prawdopodobnie uznany za erotyczny i najprawdopodobniej kobieta podda się w tej sytuacji badaniu piersi przez lekarza. Jeśli tym mężczyzną jest partner kobiety i są oni w swojej sypialni, dotyk może najprawdopodobniej uznać za grę wstępną. Scenariusz ten może oczywiście różnić się w zależności od danej kultury. Stąd jest to raczej uproszczony przykład założeń konstrukcjonizmu społecznego i tego, jak znaczenia seksualne są dzielone w ramach światów wyobrażonych.

Światy wyobrażone są tworzone dzięki oferowanym na poziomie ponadjednostkowym wzorcom kulturowym. Wzory te stają się podstawą umysłowych projekcji i indywidualnych prób rekonstrukcji społecznie podzielanych znaczeń, a działania jednostkowe mogą być rozumiane i może im być nadane znaczenie jedynie w odniesieniu do kontekstu kulturowego i intersubiektywnych światów wyobrażonych, których są częścią (Weeks 1986: 21).

Niezwykle użytecznym narzędziem teoretyzowania seksualności jest perspektywa skryptów seksualnych (Simon, Gagnon 1984), u której podstaw leży założenie, że zachowania seksualne to wynik procesów odbywających się na trzech poziomach: scenariuszy kulturowych, skryptów interpersonalnych i skryptów intrapsychicznych (Simon, Gagnon 1984).

Historycznie uwarunkowany kontekst społeczno-kulturowy wyznacza scenariusze kulturowe, które są „instrukcyjnymi przewodnikami, istniejącymi na poziomie życia kolektywnego” (Simon, Gagnon 1984: 53). Na poziomie interpersonalnym, odpowiedzialnym za zarządzanie interakcjami z innymi, jest rozwiązywany możliwy „brak spójności pomiędzy abstrakcyjnym scenariuszem a konkretną sytuacją” (Simon, Gagnon 1984: 53). Na poziomie intrapsychicznym, odpowiedzialnym za refleksyjny, wewnętrzny dialog jednostki (Simon, Gagnon 1984) są współtworzone i odtwarzane subiektywne światy wyobrażone – indywidualne/intymne narracje siebie.

Treści wzorów społeczno-kulturowych wyznaczają dopuszczalne kategorie, w jakich seksualność jest negocjowana. W związku z tym ogromne znaczenie ma przyjrzenie się kontekstowi omawianego zagadnienia.

Istota kontekstu

Realia późnej nowoczesności charakteryzuje nowa jakość społeczna, która przyczynia się do rozpadu tradycyjnych struktur społecznych i tradycyjnych autorytetów i grup odniesienia (w tym ich wartości, norm i kontroli społecznej wpisanej w owe struktury), pluralizm wzajemnie na siebie wpływających kultur oraz fragmentaryzacja i epizodyczność codzienności społecznej (Bauman 1993: 7). Współczesność staje się zatem dla jednostek źródłem niepewności i zaniku poczucia przewidywalności i stabilności, które wpływają na kryzys tożsamości. W rezultacie dochodzi do strukturalnego nacisku na samorealizację, co przyczynia się do konieczności rozwoju jednostkowego indywidualizmu. Indywidualizacja – będąca wynikiem możliwości podejmowania przez członków społeczeństwa informacyjnego przemyślanych wyborów – staje się również dla nich szansą na tworzenie siebie, swojego „ja” (Giddens 2004). Tożsamość jest w tym kontekście refleksyjnym projektem, „czymś, co musi być rutynowo wytwarzane i podtrzymywane przez refleksyjnie działającą jednostkę” (Giddens 2002: 74). Współczesność oferuje ogromną liczbę dostępnych w „supermarkecie kultury” wzorów, z których jednostki mogą czerpać (Mathews 2005: 40).

Kontekst wyborów i konstrukcji intersubiektywnych wyobrażeń jest w Polsce tworzony w odniesieniu do współczesnej nam kultury konsumentów (przekształconej z kapitalistycznej kultury producentów), za sprawą której podstawową kategorią rzeczywistości społecznej staje się przyjemność (Melosik 2012).

Przekaz medialny³ odgrywa w tym procesie niemałą rolę. Wpisany w konsumpcyjny kontekst współtworzy rzeczywistość, w której jednym z głównych celów staje się osiąganie przyjemności. Wytwarza także w ludziach iluzoryczne przeświadczenie, że ową przyjemność można osiągnąć, dowolnie tworząc siebie, swoje „ja”, kształtując swoją tożsamość⁴ na podstawie niezliczonych wzorców⁵ oraz produktów dostępnych w supermarkecie kultury (Mathews 2005: 40) i w rezultacie być, kim tylko się zapragnie⁶. Proces prowadzący do osiągnięcia przyjemności⁷ często jest jednak długotrwały i mozolny. Nie pasuje zatem do wszechobecnej kultury natychmiastowości. W obliczu takiej rzeczywistości społecznej konstrukcja własnej seksualności staje się trudnym zadaniem.

W tych realiach przeniesienie elementów procesu konstrukcji siebie do świata wirtualnego umożliwi niemalże natychmiastową realizację stworzonych w przekazie medialnym, poddanych indywidualnym negocjacjom obietnic. Z niezliczonych dostępnych wirtualnie elementów możliwe jest stworzenie, odtworzenie alternatywnych⁸ wersji siebie⁹: zarówno tymi wymarzonymi (na przykład spełniającymi wszelkie kulturowo narzucone wymogi cielesności), jak i „prawdziwymi” (na przykład odrzucając konieczności wpasowania się w społecznie narzucony wzór tożsamości, seksualności, płciowości itd.).

³ Media tym samym wytwarzają rzeczywistość, zamiast ją przedstawiać. Kształtują i modelują społeczeństwo, a jednostkowa codzienność staje się imitacją tego, co jest przedstawiane w mediach. W rezultacie dochodzi do pomieszenia dwóch rzeczywistości: społecznej i medialnej (wyobrażonej), które tworzą kulturę upozorowania (Melosik 2012).

⁴ Tożsamość jako sposób rozumienia siebie i to, co ma dla nich znaczenie (Giddens 2004: 52).

⁵ Będąc jednak częścią społecznego systemu segregacji seksualności, ciągle możemy mówić o dominującym w naszym społeczeństwie, preferowanym wzorze jej przeżywania, jakim jest seks w heteroseksualnym, monogamicznym, najlepiej długotrwałym (o ile nie małżeńskim) związku kobiety i mężczyzny (Kochanowski 2013).

⁶ To, że nasze wyobrażone, idealne „ja” nie jest do końca naszym, autonomicznym wyborem, a jego konstrukcja powstaje na podstawie dominujących, widocznych w przekazie medialnym wzorach (Kochanowski 2013).

⁷ „Osiągnięcie” satysfakcji zostało użyte w uproszczeniu, powinno się raczej mówić o „osiąganiu” satysfakcji, ponieważ „jednostka nie jest nigdy w stanie uzyskać pełni satysfakcji. W ideologię konsumpcji wpisana jest bowiem nieodłącznie kategoria nie-dopełnienia i zużycia” (Melosik 2012: 32).

⁸ Na tworzenie alternatywnych wersji siebie znaczący wpływ ma wspomniana wcześniej złożoność samej seksualności. Konstruktor ten jest terminem-parasolem obejmującym obszar znaczeniowy, w którego skład wchodzi takie elementy jak: płeć, tożsamość, role płciowe, orientacja seksualna, erotyzm, przyjemność, intymność czy prokreacja (WHO, BZgA 2012: 10). Obejmuje także liczne możliwości wyrażania i odczuwania seksualności w myślach, pragnieniach, fantazjach, wierzeniach, postawach, wartościach, zachowaniach, interakcjach, działaniach, praktykach, rolach i związkach oraz ich kulturowo-społecznych reprezentacjach (Waites 2005). Należy jednak mieć na uwadze, że wszystkie elementy składowe seksualności nie są doświadczane i wyrażane jednocześnie (WHO, BZgA 2012). Znaczący w tym aspekcie jest relacyjny charakter wzajemnie uzupełniających się elementów seksualności (w tym relacja poszczególnych elementów z całościową konstrukcją indywidualnej/jednostkowych seksualności), między innymi działań, pragnień i fantazji.

⁹ Chociaż późna nowoczesność oferuje niezliczone możliwości wyboru przeżywania seksualności, kontekst społeczno-kulturowy konstruuje wzory przeżywania seksualności do jakich, w zależności od płci, mamy dążyć. Są one do tego stopnia zinternalizowane, że bywają odtwarzane w fantazjach – uciekając do światów wyobrażonych konstrukcje siebie są tworzone na ich podstawie.

Internet jako platforma realizacji potrzeb i konstrukcji tożsamościowych

Internet jest narzędziem, które – dzięki nieustannie poszerzanej ofercie – umożliwia realizację indywidualnych potrzeb (uzyskanie wsparcia, pocieszenia, bezpieczeństwa, uznania, samorealizacji itd.), w tym tych miłosnych czy seksualnych. Ponieważ internet jest platformą pozwalającą na zdobywanie oraz weryfikowanie informacji dzięki dostępowi do dyskursów eksperckich umożliwia nabywanie usług czy produktów. Będąc natomiast źródłem wielkiej liczby scenariuszy seksualnych¹⁰ i sposobów ich realizacji, odpowiada na potrzeby niemalże każdego użytkownika¹¹. Pozwala na zmaterializowanie jednostkowych pragnień i fantazji, daje możliwość zdobycia wiedzy teoretycznej, poznania opinii płynących z doświadczeń innych użytkowników, wreszcie zobaczenia, jak może wyglądać realizacja wymyślonej fantazji (konkretnej pozycji seksualnej, skorygowanego ciała itd.), co może wpłynąć na podjęcie decyzji o jej realizacji w świecie rzeczywistym¹². Wyniki badania przeprowadzonego w 2010 roku przez profesora Izdebskiego (2012) na niereprezentatywnej próbie 10 016 internautów wykazały, że niemal 1/3 respondentów odbyła stosunek seksualny z osobą poznaną w sieci (30,5% mężczyzn i 27,1% kobiet), a najczęściej były to osoby w wieku 26–30 lat. Co więcej, nie bez znaczenia jest coraz powszechniejsze korzystanie z takich aplikacji jak Tinder czy Grindr, platform stworzonych w celu ułatwienia poszukiwań partnerów seksualnych.

Internet staje się również nieodłączną częścią codzienności społecznej. Coraz częściej o aktywności na portalach społecznościowych – takich jak Facebook czy Instagram – mówi się jako o jednym z fundamentalnych elementów konstrukcji tożsamościowych, zwłaszcza wśród osób młodych, będących w wieku, w którym poszukiwanie własnej tożsamości łączy się z eksperymentowaniem na niej (Castells 2003). Te eksperymenty są możliwe na poziomie interpersonalnym, gdzie skrypty są wyuczone w rezultacie indywidualnych negocjacji scenariuszy kulturowych oferowanych przez instytucje społeczne na poziomie kolektywnym (Wiederman 2015; Simon, Gagnon 1984). Nie dziwi także pojawianie się alternatywnych form realizacji scenariuszy seksualnych, które konstruowane są na podstawie specyfiki kontekstu wirtualnego. Simon i Gagnon definiowali scenariusze kulturowe, które mają charakter ogólnych instrukcji, wskazujących kontekst i specyfikę wirtualnych interakcji, możliwe role i relacje między tymi rolami. Interakcje internetowe charakteryzuje przede wszystkim brak możliwości ostrzegania zmysłowego, zachowanie chociaż częściowej anonimowości i poczucia bezpieczeństwa, co umożliwia wyciszenie zinternalizowanego mechanizmu

¹⁰ Włączając w to te najbardziej wymyślne czy nawet prawnie zabronione, zakrawające o parafilię oraz poważne zaburzenia jednostek aprobujących ich treści. Scenariusze te zdecydowanie przekraczają granicę akceptowalnych zachowań seksualnych, która jest oparta na założeniu, że wybory jednostki w sferze seksualności są świadome, bezpieczne i odbywają się za zgodą wszystkich zaangażowanych.

¹¹ W 2012 roku ponad połowa Polaków i Polek deklarowała, iż regularnie korzysta z internetu (CBOS 2012), przy czym można z dużym prawdopodobieństwem założyć, że obecnie ten procent jest wyższy.

¹² Analogicznie zebrana wiedza może również wpływać na decyzje o zaniechaniu realizacji fantazji.

kontroli społecznej na czas wyboru i odgrywania skryptów w zredefiniowanym poziomie interpersonalnym. Wcześniej jednak na poziomie intrapsychoicznym zostaną rozwiązane trudności, wprowadzone modyfikacje i powstanie plan realizacji skryptu na poziomie interpersonalnym. Poziom intrapsychoiczny umożliwia także symboliczną reorganizację rzeczywistości tak, by w pełni zrealizować najskrytsze życzenia jednostki (Wiederman 2015). Wirtualny odpowiednik codzienności za pomocą niezliczonych narzędzi (na przykład programu Photoshop¹³) umożliwia jednostkom zmaterializowanie ulepszonych koncepcji siebie, począwszy od małych zmian/korekt/poprawek, po stworzenie siebie od przysłowiowego zera. Tworząc swoje wirtualne „ja”, mogą się one postarzeć, odmłodzić, zaokrąglić pewne części ciała lub je odchudzić, całkowicie zmienić garderobę itd. Ograniczeniem wydaje się być jedynie wyobraźnia. Oprócz możliwości wirtualnego zmaterializowania subiektywnie rozumianych „lepszyc” (lub „gorszych”) wersji siebie na poziomie ciała, świat ten umożliwia równie daleko idącą ingerencję we własne tożsamości¹⁴ i biografie.

W relacjach, których podstawą jest wyłącznie kontakt internetowy, granice „dowolności” tworzenia siebie w zasadzie nie istnieją. Proces ten odbywa się przy relatywnie małym wysiłku i najczęściej jest poddany akceleracji, przez co sprzyja odtwarzaniu kultury instant – kultury natychmiastowości¹⁵ (Ściupider-Młodkowska 2013). Oznacza to, że nie tylko łatwiej jest utrzymać spójną wizję siebie i stabilny fronton (Goffman 1959), lecz w zasadzie od razu po wyobrażeniu nowego atrybutu swojego „ja” można przejść do jego realizacji. Nawet gdy ta nowa wizja siebie w realnym życiu byłaby niemożliwa do (natychmiastowego) zrealizowania. Dlatego w wirtualnym świecie łatwiej jest o to, by „czuć się swobodnie”, i w szybki, „bezpieczny” (anonimowy¹⁶) sposób zaspokoić swoje potrzeby, „również miłosne i seksualne” (Ściupider-Młodkowska 2013: 308).

Internet udostępnia zatem również niezliczone możliwości realizacji scenariuszy seksualnych. Pornografia jest jednym z kanałów oferujących te scenariusze. Omawiana najczęściej w związku z „zalewem treści seksualnych” (Izdebski, Niemiec, Wąż 2011: 64) i wolnego dostępu do seksu nierealnego, w który angażują się ciała realizujące, wyznaczające i odtwarzające kulturowy wzorec atrakcyjności. Pornografia bowiem bardzo często pokazuje przejawione, błędne obrazy, a sprowadzając człowieka do roli przedmiotu i gloryfikując doznania seksualne,

¹³ Program graficzny służący między innymi do obróbki zdjęć.

¹⁴ Teoria dramaturgiczna Ervinga Goffmana może pomóc wyjaśnić realia światów wyobrażonych. Porządek interakcyjny opiera się na zasadach danego portalu/aplikacji. Inaczej zapewne ingerencja w „siebie” może wyglądać w przypadku, w którym założeniem aplikacji czy portalu jest doprowadzenie do spotkania z drugim użytkownikiem w świecie rzeczywistym. Fakt, że im bardziej się ingeruje i manipuluje w wirtualne „ja” – tym bardziej odrealniony jest nasz wirtualny fronton i w efekcie – tym ciężiej przypadku kontaktu osobistego o zachowanie koherentnego obrazu siebie (Goffman 1959).

¹⁵ „W świecie instant, gdzie cel musi być osiągnięty natychmiastowo, również sfera emocji zostaje silnie poddana akcelerowaniu, tj. przyspieszaniu. W takim układzie ludzkie zachowania sztucznie stymulowane przez technologię stają się zachowaniami zakcelerowanymi, przyspieszonymi, dostosowanymi do osiągnięcia natychmiastowych potrzeb” (Ściupider-Młodkowska 2013: 313).

¹⁶ Anonimowość umożliwia nie tylko dowolne manipulowanie frontonem, ale także odtworzenie całej kreacji siebie w kontekście seksualności oraz innych elementów składających się na atrakcyjność jednostki, na przykład wyjątkowość – hobby, zainteresowania, uprawnienia, edukacja – można napisać całą swoją historię od nowa.

omija sferę emocjonalną (Zabielska 2009). To uprzedmiotowienie jednak odbywa się również na poziomie wirtualnego odgrywania codzienności. Zwróćmy uwagę na trzy elementy znacząco wpływające na związki międzyludzkie: postępującą indywidualizację, przenoszenie codzienności na poziom wirtualny oraz kulturę natychmiastowości. Przyzwyczajenie do pozyskiwania części „szytych na miarę” może zmienić wymagania w stosunku do przyszłych partnerów, w tym tych seksualnych, w wyniku czego następuje uprzedmiotawianie ich na podstawie filtrów naszych oczekiwań¹⁷.

Internet uprzedmiotawia osoby tworzące swój własny świat wyobrażony, dając im iluzje podmiotowości, sprawczości i decyzyjności. Człowiek – zazwyczaj na podstawie dominującego schematu atrakcyjności – odpowiednio przedstawiając siebie, staje się gotowym produktem szukającym kogoś, kto odpowiada jego oczekiwaniom¹⁸. Oceniając zdjęcia i profile innych osób, sam wystawia się na na traktowanie w takich kategoriach. Świat wirtualny, będąc światem wyobrażonym, łączy zatem zarówno niezliczoną liczbę możliwości, co zagrożień.

Podsumowanie

Podstawowe znaczenie analiz subiektywnych i intersubiektywnych światów wyobrażonych dla konstrukcji seksualności to wskazanie różnorodności form oraz sposobów przeżywania i negocjowania seksualności. Pokazanie tej różnorodności może przyczynić się do podważenia dominującego rozumienia seksualności w binarnych, dychotomicznych, nacechowanych emocjonalnie kategoriach. Poczynając od podzielanych na poziomie kolektywnym scenariuszy seksualnych, przez odgrywanie swojej roli na poziomie interpersonalnym po jednostkowe fantazje poziomu intrapsychoicznego nie powinno się ograniczyć konstrukcji seksualności jedynie do materialnego aspektu świata rzeczywistego. Realia późnej nowoczesności umożliwiają również re/konstrukcje seksualności i jej elementów składowych w świecie wirtualnym. Internet pełni funkcję nie tylko źródła wiedzy, ale i płaszczyzny będącej samej w sobie światem wyobrażonym. Z jednej strony dostarcza ona nieprzebranej liczby seksualnych scenariuszy i zapewnia narzędzia, dzięki którym możemy modyfikować swoje rzeczywiste ciała. Z drugiej umożliwia nawet całkowite odcięcie się od seksualności świata realnego i przejście do iluzji, w której jest możliwe przetworzenie, naprawienie, a nawet stworzenie siebie od nowa. Reguły rządzące światami wyobrażonymi, choć dają jednostce wrażenie podmiotowości i sprawczości, oprócz ogromnej liczby możliwości wiążą się także z jednostkowym z ryzykiem, które może być kolejnym wielowymiarowym aspektem wartym zbadania.

¹⁷ Daje to też możliwość świadomego poddania ciała procesom rynkowym: wartość jednostki wzrasta w zależności od poziomu akceptacji zamieszczonych zdjęć po zaferowanie ceny za rozdzwierczenie.

¹⁸ Mimo tego ryzyka sytuacja ma się nieco inaczej dla osób o nieheteronormatywnych seksualnościach – gdzie internet staje się często jedyną „bezpieczną” płaszczyzną umożliwiającą poznanie partnera/partnerki.

Literatura:

- Archard D., 1998, *Sexual Consent*, London: Westview Press.
- Bauman, Z., 1993, *Ponowoczesne wzory osobowe*, „Studia Socjologiczne” nr 2.
- Bem S.L., 2000, *Męskość – kobiecość. O różnicach wynikających z płci*, tłum. S. Pikiel, Gdańsk: GWP.
- Bieńko M., 2004, *Seksualność dziecka w aspekcie psychospołecznym* [w:] *Wykorzystywanie seksualne dzieci. Teoria, badania, praktyka*, red. M. Sajkowska, Warszawa: Fundacja „Dzieci Niczyje”.
- Burr V., 1995, *An Introduction to Social Constructivism*, London: Routledge.
- Castells M., 2003, *Galaktyka Internetu: refleksje nad Internetem, biznesem i społeczeństwem*, tłum. T. Hornowski, Poznań: Rebis.
- CBOS, 2012, *Komunikat z badań. BS/81/2012. Korzystanie z Internetu*, http://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2012/K_081_12.PDF [dostęp: 5.12.2014].
- Giddens A., 1992, *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Stanford California: Stanford University Press.
- Giddens A., 2002, *Nowoczesność i tożsamość: „Ja” i społeczeństwo w epoce późnej nowoczesności*, Warszawa: PWN.
- Giddens A., 2004, *Socjologia*, tłum. A. Szulżycka, Warszawa: PWN.
- Giddens A., 2008, *Konsekwencje nowoczesności*, tłum. E. Klekot, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Izdebski Z., 2012, *Seksualność Polaków na początku XXI wieku. Studium badawcze*, Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Izdebski Z., Niemiec T., Wąż K., 2011, *(Zbyt) młodzi rodzice*. Warszawa: Wydawnictwo TRIO.
- Kochanowski J., 2013, *Socjologia Seksualności. Marginesy*, Warszawa: PWN.
- Mathews G., 2005, *Supermarket kultury. Kultura globalna a tożsamość jednostki*, tłum. E. Klekot, Warszawa: PIW.
- Melosik Z., 2012, *Mass media, tożsamość i rekonstrukcje kultury współczesnej* [w:] *Media, edukacja, kultura. W stronę edukacji medialnej*, red. W. Skrzydlewski, S. Dylak, Poznań–Rzeszów: Polskie Towarzystwo Technologii i Mediów Edukacyjnych.
- Simon W., Gagnon J.H., 1984, *Sexual Scripts*, „Society” Vol. 22, Iss. 1.
- Szlendak T., 2013, *Kultura nadmiaru w czasach niedomiaru. Podsumowanie i wnioski z obrad III Elbląskiego Forum Kulturoznawczego*, „Kultura Współczesna” nr 1.
- Ściupider-Młodkowska M., 2013, *Intymność w kulturze flirtu i uwodzenia*, „Studia Edukacyjne” nr 29.
- Tomanek P., 2012, *Ujarmienie czy legitymizacja? Normalizacyjne aspekty dyskursów eksperckich*, „Studia Socjologiczne” nr 1.
- Waites M., 2005, *The Age of Consent. Young People, Sexuality and Citizenship*, New York: Palgrave MacMillan.
- Weeks J., 1986, *Sexuality*, London–New York: Routledge.
- Weeks J., 2010, *Wynalezienie seksualności* [w:] *Antropologia seksualności. Teoria. Etnografia. Zastosowanie*, red. A. Kościańska, tłum. M. Petryk, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Weeks J., Holland J., Waites M. (eds.), 2003, *Sexualities and Society: A Reader*, Cambridge UK: Polity Press.
- WHO, BZgA, 2012, *Standardy edukacji seksualnej w Europie. Podstawowe zalecenia dla decydentów oraz specjalistów zajmujących się edukacją i zdrowiem*, BZGA WHO Biuro Regionalnego Światowej Organizacji Zdrowia dla Europy i Federalnego Biura ds. Edukacji Zdrowotnej w Kolonii.
- Wiederman M.W., 2015, *Sexual Script Theory. Past, Present, and Future* [w:] J. DeLamater, R.F. Plante (eds.), *Handbook of the Sociology of Sexualities and Social Research*, Springer International Publishing Switzerland.
- Zabielska J., 2009, *Edukacja seksualna w szkole – wstydlivy problem* [w:] *Przemiany seksualności*, red. M. Kaczorek, K. Stachura, Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Abstrakt

Mówiąc o seksualności, odnosimy się do wielopoziomowej sfery, której elementy konstruują codzienność społeczną. Na te elementy wpływa wiele czynników – również tych czerpanych ze światów wyobrażonych. Sfera wyobrażeń ma zatem bezpośrednio odniesienie do seksualności. Symbole, znaczenia, opowieści i pragnienia są częściami intersubiektywnych światów wyobrażonych, a ich realizację umożliwiają między innymi nowe media, a zwłaszcza internet. Nie tylko jest on kluczem do drzwi otwierających świat niezliczonych możliwości realizowania i negocjowania własnej seksualności. Rzeczywistość można „zreperować”, a nawet stworzyć od nowa. Światy wyobrażone są rozumiane zatem dwojako: jako światy intersubiektywne – wzory, znaczenia podzielane na poziomie kolektywnym oraz jako światy subiektywne – realizacje tych wzorów, fantazji i pragnień z poziomu intrapsychnicznego.

Słowa kluczowe

seksualność, społeczny konstrukcjonizm, internet, scenariusze społeczne

Summary

Sexuality in the Context of Imaginary Worlds

While discussing sexuality we are referring to a multidimensional sphere of elements that construct everyday life. These elements are influenced by a number of factors, including those derived from the imaginary worlds. The sphere of ideas is therefore directly linked to sexuality. Symbols, meanings, stories and desires are parts of intersubjective imaginary worlds and their negotiations are possible by means of, inter alia, New Media, and the internet in particular. Not only is the latter a key opening the door to the world of countless opportunities of pursuing and negotiating sexuality. Reality can be „fixed”, and can even be created from scratch. Imaginary worlds, therefore, can be understood in two ways: as intersubjective worlds- patterns and meaning shared at the a collective level, as well as the subjective worlds, which are implementation of these patterns and meanings from an intraphysical level.

Keywords

sexuality, social constructionism, Internet, social scripts