

Sylwester Bębas¹

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Zagrożenia dzieci i młodzieży w sieci – formy, zjawisko, uwarunkowania

Threats to Children and Young People in the Network – Forms, Phenomenon, Conditioning

Summary: The paper has shown the risks of cyberspace for children and adolescents. This dissertation is preceded by a brief introduction which signaled problems discussed further below. In this paper threats arising from the virtual world of electronic addiction with pornography and sexual exploitation of children, with aggression and violence in the network are presented. The paper concludes with a bibliography set out.

Key words: cyber-world, threats in the network, a child in the network.

Wprowadzenie

Internet i inne technologie cyfrowe przyniosły ogromne korzyści dla ludzi na całym świecie, w tym także dla dzieci i młodzieży w postaci nieograniczonego dostępu do informacji, wymiany myśli, emocji. Dzięki Internetowi świat stał się globalną wioską, mniejszą przeszkodę stanowią odle-

¹ silvio24@vp.pl

głości, różnice kulturowe. Internet jest doskonałym źródłem wiedzy, jak również dostarczycielem rozrywki. Internet sam w sobie nie jest ani dobry, ani zły, to tylko technologia i narzędzie, dopiero sposób jego użytkowania przez człowieka może się stać niebezpieczny i przynosić szkody.

Niewłaściwy sposób użytkowania Internetu, telefonii komórkowej i innych technologii cyfrowych, brak kompetencji medialnych przyczynił się do powstawania zupełnie nowych zagrożeń, otwierając jednocześnie nowe formy krzywdzenia, wykorzystywania seksualnego dzieci i młodzieży, produkcji, dystrybucji i posiadania materiałów pornograficznych z udziałem dzieci, dystrybucji filmów, zdjęć lub tekstów zawierających treści pornograficzne, prezentujących przemoc, promujących niezdrowe postawy i zachowania, tj. hazard, używki, anoreksję, uczestnictwo w sektach, materiały zachęcające do samookaleczeń itp.

Z analizy sylwetki psychofizycznej dorastającej młodzieży wynika, że czas adolescencji jest etapem w życiu człowieka, kiedy młodzi ludzie stają przed wieloma pytaniami, są wewnątrznie rozdarci i niezdecydowani. Jednocześnie odczuwają wiele potrzeb, rozszerzają albo zmieniają własną sferę zainteresowań. Coraz częściej towarzyszem ich życia staje się komputer, który zastępuje kontakt z drugim człowiekiem. Oferuje on całe mnóstwo nowości, odpowiada na trapiące ich pytania. W przestrzeni wirtualnej młody człowiek odnajduje przyjaciół, ale także styka się z wieloma niebezpieczeństwami, których nawet sobie nie uświadamia [Andrzejewska 2009, s. 219].

Dla młodych ludzi wirtualna rzeczywistość staje się niejako naturalnym schronieniem, azylem, kamuflażem. W sieci, gdzie kategorie etyczne przestają funkcjonować, a człowiek nie jest podmiotem, ale najczęściej wiadomością jedną z wielu, pojawiają się frustracja i niepokój [Kloch 2001, ss. 43–44]. W świecie wirtualnym prosperuje i istnieje ten, kto pierwszy posiada najnowszą informację, kto jest obecny. Obserwujemy zatem ciągle przyspieszenie tempa życia [Konowaluk 2008, s. 53]. Rozwój technik informatycznych przebiega od lat bez uwzględnienia rozwoju człowieka na płaszczyźnie humanistycznej. Nadmierna ilość bodźców i informacji sprawia, że większość ludzi nie może nadążyć za stałymi zmianami w cyberprzestrzeni i nowinkami technologicznymi, dotyczy to zwłaszcza osób starszych [Botkin, Elmandjra, Malitza 1982, ss. 47–48]. Człowiek nie nadąży też za rozwojem ilości informacji w cyberświecie, co definiuje się poprzez pojęcie *szoku informacyjnego*. Obecnie w epoce komputeryzacji bombardowani jesteśmy przez natłok informacji. Umysł

ludzki dokonuje ich selekcji, by niektóre z nich usunąć jako nieaktualne, inne zaś przesunąć do kategorii wiedzy. Jednak zbyt szybki napływ informacji powoduje, że mózg traci zdolność racjonalnej selekcji wiadomości [Tadeusiewicz 1999, ss. 14–19]. W sieci fałszywie rozumiana wolność podważa sens obiektywnej prawdy, powodując triumf prawd małych, rozproszonych, subiektywnych i nieweryfikowalnych. Relatywizm poznawczy i pluralizm obyczajowy to typowe cechy wirtualnego świata.

Anonimowość informacji i osób prezentujących się w Internecie, łatwość i szybkość komunikacji zdaniem J. Zmarzlik stwarzają pokusę wykorzystania tego narzędzia do nikczemnych zamiarów. Młodzi ludzie, korzystający z Internetu, narażeni są zdaniem autorki na uwiedzenie seksualne i psychiczne, wciągnięcie do sekty, na kontakt z przemocą i pornografią, namawianie do narkotyków i innych uzależnień [Zmarzlik 2005, s. 70]. Jak podkreśla J. Carr, rozwój Internetu doprowadził do zwiększenia się ilości dostępnej pornografii dziecięcej oraz do wzrostu ogólnej liczby przestępstw seksualnych przeciwko dzieciom i młodzieży. Ponadto Internet naraził dzieci i dorastających młodych ludzi na częstsze kontakty z szerokim spektrum niepożądanych lub nieodpowiednich dla osób w ich wieku materiałów o charakterze seksualnym, które bezpośrednio wiążą się z krzywdzeniem lub mogą nabrać takiego charakteru [Carr 2005, s. 12].

Wśród negatywnych następstw nadmiernego korzystania z Internetu i nowych technologii przez dzieci i młodzież wymienia się: negatywny wpływ na rozwój psychofizjologiczny dzieci, uzależnienie od Internetu, dehumanizację i alienację, brak umiejętności odróżniania fikcji od rzeczywistości przez dzieci, czasochłonność, kosztowność, łatwość w dostępie do nieodpowiednich treści i kontaktów, brak skutecznych zabezpieczeń i możliwości kontroli [Cent 2006, s. 88]. Dzieci i młodzież spędzając dużą ilość czasu w świecie wirtualnym z reguły opowiadają się za tolerancją, racjonalnością i materialistycznym podejściem do życia. Z całym przekonaniem odrzucają wszelkie dogmaty i autorytety. Z pasją angażują się w główny strumień popkultury. Ważne są dla nich: muzyka, filmy, magazyny, niektóre programy telewizyjne i książki – jednak nie dlatego, że dostarczają rozrywki, czy doznań estetycznych, lecz jako elementy podkreślające i wyrażające ich tożsamość [Cwalina 2001, s. 38].

Dzieci i młodzież uciekają w świat wirtualny, aby uniknąć czegoś, co je przerasta w świecie rzeczywistym. Inne wpadają w szpony „elektronicznego złodzieja czasu”, próbując w ten sposób dostosować się do

norm, które obowiązują w ich grupie rówieśniczej. Często tematem rozmów młodych ludzi są systemy i programy komputerowe, wirusy i hakerzy, a także ciekawe blogi i konkursy. Młodzież bardzo często wymienia się też grami komputerowymi, informacjami o nowościach na rynku gier, poradami jak zostać mistrzem itp. Skoro więc koledzy i koleżanki czymś się pasjonują, każdy nastolatek (a przynajmniej zdecydowana większość) chce to również poznać. Niekiedy pragnie zostać ekspertem, by móc za imponować rówieśnikom. Innym razem po prostu chce być na czasie, gdyż boi się odrzucenia przez grupę lub ośmieszenia [Chocholska, Osipczuk 2009, s. 120].

Wśród zagrożeń w sieci dla dzieci i młodzieży możemy wymienić takie jak: cyberseks, cyberprześladowanie, cyberbullying, cyberprzestępczość, cyberpornografia, cyberpedofilia, seksting, uwodzenie, cyberuzależnienia, kontakty z sektami [Bębas 2012, ss. 329–345; 2014 a, b, c, d, e, f]. Można przypuszczać, że wirtualne doświadczenia związane z prezentacją różnorodnych zjawisk i procesów, w tym także negatywnych, będą nabierać w przyszłości jeszcze większego znaczenia i realizmu [Bębas 2013, s. 10].

Zagrożenia wynikające z elektronicznych uzależnień

Nowoczesność stawia na technologie, które coraz bardziej i coraz szybciej próbują wspomóc człowieka w jego dążeniach do szczęśliwego życia. Fascynacja ludzi nowoczesnością istniała od zawsze, jest ona bowiem siłą napędową postępu i rozwoju. Tym bardziej niezrozumiałe są dla młodego pokolenia współczesne obawy dorosłych, co do skutków fascynacji kulturą medialną, nieograniczoną komunikacją i możliwością nieskrępowanych wyborów. W świecie tym młodzi ludzie są przekonani o swojej kontroli nad rzeczywistością, czują się bardzo pewnie, uważając, że doświadczenie, jakie zdobywają podczas swoich kontaktów z mediami, przygotowuje ich do codziennego życia. W razie niepewności można przecież zadzwonić z dowolnego miejsca i zasięgnąć porady, można przy pomocy „wujka Google” poszukać informacji w sieci, można wreszcie przypomnieć, jak rozwiązywano podobny problem w niedawno emitowanym serialu czy w ulubionej grze komputerowej. Współczesna młodzież nie czuje zagrożenia ciągłą zmianą, niewiadomą jutra, koniecznością stałego uczenia się nowoczesności. Jest wręcz zafascynowana nowością, jaką

przynosi każdy kolejny dzień, reklamowanymi innowacjami, nowymi – choć krótkotrwałymi – znajomościami. Subiektywnie mając poczucie mocy, siły i kontroli nad swoim życiem [Augustynek 2010, ss. 7–12].

Tymczasem coraz więcej ekspertów z różnych dyscyplin naukowych zwraca uwagę, że ponowoczesność poprzez propagowanie zasady do-
rażnej przyjemności oddala zasadę realizmu, tak istotną w codziennym
życiu każdego człowieka i niejako usprawiedliwia popełnianie przez
niego błędów w imię poznania tego, co nowe i korzystne dla niego.
Przykładowo, zamiast krytycznej refleksji nad swoją niewypłacalnością
z tytułu udziału w wielu loteriach SMS-owych i wyciągnięcia wniosków
z własnych błędów, człowiek w ponowoczesności ulega kolejnej rekla-
mie promującej dostatnie życie, jakie można osiągnąć poprzez wysłanie
tylko jednego SMS-a [Holtkamp 2011, ss. 63–64].

Każde uzależnienie jest swoistym procesem, w trakcie którego osoba
nim dotknięta organizuje sobie życie w taki sposób, by w pierwszej kolej-
ności mieć zapewniony kontakt z przedmiotem uzależnienia. Aktywność
ta ma to do siebie, że chociaż często traktowana jest jako niepożądana,
coraz bardziej jednak wpływa na życie jednostki, ograniczając jej wol-
ność wyboru, podporządkowując sobie pozostałe dziedziny jej dotychcza-
sowej działalności. Sprawy rodzinne, obowiązki szkolne czy zawodowe
spychane są na margines, a uzależniony poświęca im coraz mniej czasu i
uwagi. Powoli zanikają jego relacje społeczne i zainteresowania. Skupia-
jąc się na obecnych przeżyciach, osoba uzależniona jak gdyby zatrzymuje
się i nie jest w stanie przemieniać swego sposobu życia w sposób twórczy
z korzyścią dla własnego rozwoju i dla dobra społeczeństwa. Prowadzi to
do osłabienia lub zaniku więzi społecznych, aspiracji i celów życiowych,
kryzysu wartości, a w konsekwencji do utraty przez daną osobę kontroli
nad własnym życiem [Sarzała 2009, s. 137]. Wśród uzależnień elektro-
nicznych wyróżnia się uzależnienie od Internetu, uzależnienie od telefonu
komórkowego nazywane infoholizmem.

Uzależnienie od mediów cyfrowych objawia się w sferze psychicznej
człowieka. C. Cekiera podaje następującą definicję tego typu uzależnie-
nia: „uzależnienie psychiczne jest to stan psychiczny powstały w wyniku
przyjmowania różnych środków uzależniających, przejawiających się
różnorodnym stopniem pragnienia przyjmowania tych środków. Stopień
ten może przejawiać się zwykłym pragnieniem, dającym się łatwo opa-
nować, może to być także pożądanie posunięte aż do nieopanowanej żą-
dzy i przymusu. Duże znaczenie ma zwyczaj, rytuał brania, sposób zaży-

wania, chęć poprawienia sobie komfortu psychicznego lub usunięcia dyskomfortu. Dla uzależnionego człowieka zaabsorbowanie przyjmowanymi środkami staje się dominantą, a jego zachowanie nosi na sobie piętno zachowania nałogowego. Odstawienie środka nie powoduje wystąpienia objawów abstynencyjnych poza ogólnym podnieceniem i złym samopoczuciem” [Cekiera 1993, s. 17].

Osoba, u której rozwinęło się uzależnienie od Internetu, pozostaje połączona z Siecią przez długie godziny, tracąc zupełnie poczucie czasu. Głównym jej problemem jest niemożność kontrolowania potrzeby łączenia się z Siecią, która staje się centrum niepokojów i frustracji uzależnionego podmiotu [Guerreschi 2005, s. 34]. Nie istnieje konkretna liczba godzin spędzanych w sieci, po której można stwierdzić, że ktoś jest uzależniony. Mimo to najczęściej mówi się o 20–36 godzinach spędzanych tygodniowo w sieci. Dla ucznia, który spędza w szkole średnio 6–8 godzin dziennie, oznacza to zaburzenie normalnego rytmu dobowego [Komorowska 2008, s. 6].

Zdaniem J. Moczydłowskiej nie bez znaczenia jest tu bardzo szybkie tempo rozwoju techniki informatycznej. Osoba chcąca być na bieżąco z nowościami, musi je śledzić, poznawać, a to oznacza spędzanie przed komputerem wielu godzin. Internet to miliardy bajtów danych z całego świata. Trzeba czasu, by choćby je przejrzeć. Drugi bardzo istotny element podłoża uzależnienia, o którym mowa, ma wymiar na wskroś psychologiczny. Wielu młodych ludzi z zaburzonym obrazem siebie, z zaniżonym poczuciem własnej wartości czuje się w komputerowym świecie bezpiecznie. Tu nie jest ważna uroda, wzrost, płeć, wykształcenie, kolor skóry, przekonania. Wszyscy są sobie równi, nie ma dyskryminacji, a jedynym kryterium wartości jednostki jest sprawność poruszania się w sieci [Moczydłowska 2000, s. 6].

Innym istotnym uzależnieniem elektronicznym jest uzależnienie od telefonu komórkowego po raz pierwszy zdiagnozowane w Chinach ponad 20 lat temu, natomiast dzisiaj zagrożone są nim inne kraje, w tym również Polska [Guerreschi 2006, s. 207]. Liczne badania potwierdzają fakt, że szczególnie narażona na patologiczne korzystanie z telefonów komórkowych jest młodzież i to nie wyłącznie ze względu na swój młody wiek, ale przede wszystkim dlatego, że jest ich głównym użytkownikiem [Jakubowska 2009, s. 161].

W chwili uruchomienia systemu telefonii komórkowej w Polsce nikt nie przewidywał, że jej popularność tak szybko zacznie wzrastać. W 1998 roku w naszym kraju były 2 miliony posiadaczy komórek, w 2001 – 11,5 mln, a w 2006 roku z komórek korzystało już blisko 22 mln osób. W 2010 roku na jednego Polaka przypadało 1,16 telefonu komórkowego, co oznacza, że zbliżamy się do średniej statystycznej w Unii Europejskiej, gdzie na 1 Europejczyka przypada 1,2 telefonu [Kołodziejczyk 2002, s. 3; Grzeszczak 2010, s. 49; Krzeмиński 2009, s. 38].

Współcześnie telefon komórkowy traktowany jest jak, talizman, stały element pop kultury. Dla nastolatków telefon jest rzeczą zastaną i codziennie używaną. Uzależnieni od telefonu komórkowego są bardzo do niego przywiązani i jego brak powoduje, że czują się, jakby utracili jakąś część własnej osoby. Służy on zabawie i komunikowaniu się, a ponadto umacnia poczucie bezpieczeństwa. Numer komórki jest tak samo istotny i niezbędny w naszym codziennym życiu jak numer PESEL czy NIP, a brak komórki może oznaczać społeczną degradację. Podkreśla się, że w XXI wieku człowiek nieposiadający komórki popada w techniczny analfabetyzm i wyklucza się z życia społecznego (szczególnie dotyczy to dzieci i młodzieży) [Staszewski 2007, s. 32; Goban-Klas 2005, s. 157; Raczkowska 2008, s. 5].

Z osobą uzależnioną od telefonu komórkowego mamy do czynienia wówczas, gdy przejawia ona następujące zachowania: przywiązywanie wielkiej wagi do posiadania telefonu, nieodkładanie go ani na chwilę poza zasięg wzroku, twierdzenie, że telefon to najważniejsze narzędzie codziennych kontaktów z innymi ludźmi, odczuwanie głębokiego dyskomfortu, kiedy aparat jest rozładowany, przejawiającego się złym nastrojem, niepokojem, a nawet paniką, stosowanie telefonu jako pośrednika, podyktowane czynnikami natury emocjonalnej i społecznej, odczuwanie nieustannego przymusu kontaktowania się z kimś, podkreślanie prestiżu społecznego oraz zamożności, doprowadzanie do osamotnienia, maskowanie lęków związanych z fobiami społecznymi [Guerreschi 2006, ss. 209–210].

Uzależnienie to może przybierać różne formy. Jak wskazują liczni autorzy, najczęstszym jego rodzajem jest uzależnienie od SMS-ów. Popularność komunikacji za pomocą krótkich wiadomości tekstowych wynika przede wszystkim z przyczyn ekonomicznych i oszczędnościowych – SMS-y są tańsze niż rozmowa telefoniczna, stąd też tę formę komunikowania wybierają najczęściej dzieci i młodzież, uzależniając się od możli-

wości systemu, a ponadto narażając na negatywne oddziaływanie reklamodawców, organizatorów nieuczciwych loterii czy przedstawicieli przemysłu pornograficznego [Holtkamp 2011, ss. 68–73].

W literaturze wymienia się kilka form fonoholizmu [Guerreschi 2006, ss. 210–212; Woronowicz 2009, s. 520–521]:

- uzależnienie od SMS-ów – osoby reprezentujące ten typ przypadłości odczuwają stałą potrzebę, preradzającą się w intensywny przymus, wysyłania i odbierania wiadomości tekstowych. Ich samopoczucie zależy od ilości otrzymywanych i wysyłanych SMS-ów. W przypadku braku informacji – bodźca stymulującego stan emocjonalny, odczuwają niepokój, niepewność, która skłania ich nierzadko do uporczywego inicjowania SMS-owej korespondencji;
- uzależnienie od nowych modeli – ten nawyk jest związany z modą i stylem, jakie obowiązują w zakresie aparatów telefonii komórkowej. Uzależnione osoby za wszelką cenę (nie patrząc na środki finansowe) dążą do zdobycia aparatu najnowszej generacji, który jest wyposażony w możliwie największą ilość gadżetów i funkcji, co nie znaczy, że wykorzystują je w codziennym użytkowaniu. Osoby takie zmieniają aparaty średnio co 5 miesięcy;
- komórkowy ekshibicjonizm – uzależnienie od możliwości podkreślenia prestiżu i ekskluzywności posiadanego telefonu, osoby takie przywiązują szczególną wagę do stylistyki, wagi aparatu, koloru oraz ceny i marki urządzenia. Bardzo często prezentują możliwości swojej komórki innym osobom. Aparat jest stale w dłoni właściciela, a w przypadku gdy dzwoni, nie odbierają go szybko, chcąc w ten sposób zwrócić uwagę na zainstalowane dzwonki. Tego rodzaju nałogowcy zazwyczaj prowadzą bardzo głośne rozmowy, zwracając uwagę postronnych osób na swoją komórkę;
- uzależnienie od gier zainstalowanych w telefonie – ten rodzaj uzależnienia przejawia się nadmiernym zainteresowaniem funkcjami rozrywkowymi, grami, które pochłaniają bez reszty uwagę gracza, aparat telefoniczny pełni zaś przede wszystkim rolę konsoli do gry;
- syndrom wyłączanego telefonu – SWT. Użytkownik jest przekonany, że jego aparat powinien być stale czynny. Bardzo często takie osoby zakupują i noszą ze sobą zapasową baterię. Pilnują, by ich telefon był zawsze sprawny, bo, *ktoś może zadzwonić*.

Elektroniczne uzależnienia ograniczają naszą wolność, rodzą poczucie alienacji, która przede wszystkim przejawia się ograniczaniem stosunków międzyludzkich, rezygnowaniem z dotychczasowych dążeń i wartości, powodują zatracenie umiejętności i autentyczności w relacjach emocjonalnych opartych o wewnętrzne zasoby emocjonalne. Urządzenia techniczne ingerują w zakres ludzkiej egzystencji, przyczyniają się do powiększania sfery wirtualnej iluzji, przekształcają środowisko człowieka w sferę nieautentyczną, coraz bardziej daleką od natury, podatną na manipulacje i oddziaływania marketingowe czy kontrolujące [Jakubowska 2009, s. 163; Brosch 2007, s. 48; Levinson 2006, s. 13]. Dzieci i młodzież wychowane na mediach wizualnych mają inną strukturę percepcji, ograniczoną umiejętność skupienia uwagi. Nie przywiązują także większej wagi do poprawności językowej, formułowania zdań, interpunkcji czy ortografii. Uboższą ponadto treść przekazu, możliwości logicznej budowy wypowiedzi czy zastosowania rozbudowanej argumentacji, przyczyniając się w ten sposób do zaniku jakiegokolwiek myśli krytycznej [Krzysztofek, Szczepański 2002, s. 221; Kaszulanis 2009, s. 6; Goban-Klas 2005, s. 250; Olszewska, Olszewski 2008, s. 207; Janiszewski 2009, s. 76].

Badania pokazują, że media są czymś więcej niż tylko narzędziami. Media mogą wtargnąć w naszą przestrzeń osobistą, mogą posiadać osobowość, która pasuje do naszej, mogą być członkami zespołu i uaktywniać stereotypy związane z płcią. Media mogą wywoływać reakcje emocjonalne, wymagać koncentracji uwagi, zagrażać nam, wpływać na pamięć i zmieniać pojęcia tego, co naturalne. Media są pełnymi uczestnikami naszego świata społecznego i rzeczywistego [Reeves, Nass 2000, s. 294].

Zagrożenia wynikające z pornografii dziecięcej i wykorzystywania seksualnego dzieci

Wielu krytyków Internetu uważa, iż medium to zostało zdominowane przez seks i pornografię. Seks jest po prostu wszędzie. Istnieje także zjawisko seksualizacji przekazu internetowego, które polega na umieszczeniu w przekazach, które z seksualnością mają niewiele wspólnego, zachęt i możliwości przejścia do stron zawierających treści związane bezpośrednio z seksem [Skrzypczak 1999, s. 210].

Pedofile poszukujący kontaktu online z dziećmi mają nieskończenie wiele cierpliwości i umiejętności rozpoznawania niezaspokajanych potrzeb młodych internatów. Mogą stać się ucieleśnieniem marzeń dziecka poszukującego akceptacji, zrozumienia i bliskości. Są jak idealny starszy brat, który rozumie, wybacza, radzi, wspiera, ma czas i ustawiczną gotowość do kontaktu. Żaden realny rówieśnik nie spełni tych wygórowanych oczekiwań. Dorosły, ukryty pod wirtualną postacią dziecka, potrafi zdiagnozować i zaspokoić psychiczne potrzeby manipulowanej przez siebie ofiary. Ten wirtualny przyjaciel prezentuje się zwykle jako kolega nieco starszy od osaczonego przez siebie dziecka [Zmarzlik 2005, s. 71].

Pornografia opiera się na rozpowszechnianiu przez pewne grupy osób, dzięki dysponowaniu środkami informacji (prasa, radio, telewizja, kino itp.) określonego obrazu człowieka i świata w aspekcie jego seksualności poprzez manipulowanie emocjami, wyobraźnią i fantazją osób bez uwzględniania osobowego rozwoju jednostki i szanujących godność osoby stosunków międzyludzkich. Osoba, obserwując różne zachowania i jego konsekwencje, uczy się tych zachowań, choć nie musi ich natychmiast eksponować. Uczenie ma charakter symboliczny, jest zakodowane w pamięci i ujawnia się w sprzyjających sytuacjach. Pornografia obniża wrażliwość niezależnie od tego, czy są to obrazy z przemocą czy nie i prowadzi do zwiększonej agresji [Ostrowska 1997, s. 108]. Liczba nielegalnych fotografii dzieci w Internecie wskazuje, że bardzo wiele osób ogląda materiały, które mogą świadczyć o zainteresowaniu seksualnym dziećmi. W większości krajów takie materiały określa się mianem pornografii dziecięcej [Quayle 2005, ss. 65–67].

Uważa się, że pornografia dziecięca jest społecznie szkodliwa z trzech zasadniczych powodów: może być używana przez sprawców dla ułatwienia sobie seksualnego wykorzystywania dzieci, jeżeli jej produkcja odbywa się z udziałem małoletnich, to dochodzi do seksualnego wykorzystania dziecka i obojętna jest w takim przypadku zgoda małoletniego lub jego rodziców, a następstwem takiego czynu jest często ogromne pokrzywdzenie, trwające bardzo długo i mające swoje korzenie w rozpowszechnianej przez lata pornografii z jego udziałem, pornografia dziecięca propaguje i afirmuje zachowania, które są czynami kryminalnie bezprawnymi [Ostrowska 1997, ss. 199–200].

Wymienia się następujące poziomy pornografii dziecięcej [Ostrowska 1997, ss. 65–67]: obrazy (fotografie, nagrania wideo) przedstawiające

nagość lub pozowanie erotyczne, bez aktywności seksualnej, obrazy przedstawiające aktywność seksualną między dziećmi lub dziećmi masturbujące się w pojedynkę, aktywność seksualną bez penetracji seksualnej między osobą dorosłą (osobami dorosłymi) a dzieckiem (dziećmi), aktywność seksualną z penetracją seksualną między osobą dorosłą (osobami dorosłymi) a dzieckiem (dziećmi), sadyzm lub bestialstwo.

Rodzice mogą chronić swoje dzieci przed pornografią albo wręcz przed wszystkimi materiałami dotyczącymi seksu, zachowując kontrolę nad komputerem dziecka. Powinni wiedzieć, jakie programy kupuje i używa ich dziecko, dotyczy to zwłaszcza dysków CD-ROM, a także wiedzieć, co znajduje się na twardym dysku komputera. Nie powinni sami kupować ani zezwalać na kupowanie pirackich wersji programów, istnieje bowiem duża szansa, że znajdzie się tam materiał pornograficzny. Bez wątplenia pornografia będzie w najbliższych latach istniała zarówno na komputerach domowych jak i w Internecie. Można sądzić, że rozwiną się nowe jej formy, takie jak interaktywne filmy erotyczne i programy z wykorzystaniem rzeczywistości wirtualnej – coś, co dziś określa się nieco na wyrost mianem cyberseksu. Erotyka i pornografia znajdują swych odbiorców, którzy uważają zapoznawanie się z tymi dziedzinami za formę rozrywki lub specyficznej edukacji [Lew-Starowicz 1992, s. 16].

Dzieci są często naiwne i łatwowierne, a zarazem potrzebują zainteresowania i pozytywnych uczuć. Ta szczególna kombinacja cech powoduje, że dzieci są łatwym łupem dla sprawców wykorzystania i łatwo dają się wciągnąć w niedozwolone kontakty. Czaty, tablice ogłoszeń, gry, sondaże, konkursy i inne formy spotkań w Internecie sprzyjają ujawnianiu informacji osobistych nieznanym. Aktywne i bierne metody prowadzenia danych pozwalają sporządzić szczegółowe charakterystyki i profile młodzieży korzystającej z Internetu. To zjawisko gromadzenia informacji, pozwalających zidentyfikować dziecko, jest szeroko rozpowszechnione i narusza dziecięcą prywatność. Kiedy do tego typu wiedzy mają dostęp osoby zainteresowane nawiązaniem z dzieckiem kontaktu online lub poza Internetem, bezpieczeństwo dzieci jest poważnie zagrożone [Berson 2003, s. 74].

Zagrożenia wynikające z agresji i przemocy w sieci

Człowiek początku XXI wieku żyje w świecie informacji przepelnionych doniesieniami o wszechobecnej przemocy i agresji, których sam niejednokrotnie staje się ofiarą. W sytuacji narastającej przemocy rośnie strach przed nią, a zwłaszcza obawa, aby nie stać się ofiarą aktu agresji [Hołyst 2000, s. 325]. Zmasowana informacja o zalewie przemocy wytworzyła u człowieka dotkliwy syndrom zagrożenia i zanik poczucia bezpieczeństwa [Pilch 1996, s. 37]. Poszukując źródeł agresji, nie można pominąć faktu, że obecnie w etiologii zachowań agresywnych coraz większą rolę zaczynają odgrywać środki masowego przekazu, a zwłaszcza multimedia elektroniczne (telewizja satelitarna, gry komputerowe, DVD, video, Internet) [Gajda 2004, s. 21; Lepa 2003, s. 39; Lewek 2004, s. 40; Golka 1996; Pezacka-Groblewska 1987, ss. 5–13; Windhal, Signitzer 1995]. Gwałtowny w ostatnich latach rozwój multimediów elektronicznych coraz częściej kieruje uwagę badaczy na poszukiwanie zależności między treściami emitowanymi przez te media a agresywnym zachowaniem ludzi, głównie dzieci i młodzieży [Jędrzejko 2007; Braun-Gałkowska 2000, s. 51; Sarzała 2004, ss. 125–144].

Analizując zjawisko agresji w mediach elektronicznych, nie można pominąć problemu gier komputerowych. Oddziaływanie gier komputerowych na graczy zależy od wielu czynników, wśród których nadrzędne znaczenie ma treść gier i czas im poświęcany. Ponadto siła wpływu gier zależy od innych cech – wieku, cech temperamentu i osobowości, jakości więzi w środowisku rodzinnym, rówieśniczym itp. Różne osoby mogą więc w różnym stopniu ulegać wpływowi gier komputerowych [Ulfik-Jaworska 2006, s. 21]. Gry komputerowe wykazują ogromną siłę oddziaływania na swych odbiorców, ponieważ są [Ulfik-Jaworska 2006, ss. 36–38]: przekazem osobowym, często zwielokrotnionym, bo przedstawiającym wiele postaci, oddziaływaniem wielokanałowym (przez dwa najważniejsze receptory: wzrok i słuch), oddziaływaniem na procesy świadome i podświadome (poznawcze, emocjonalne i motywacyjne). Media te, posługując się systemem informacyjnych i emocjonalnych wzmocnień, kształtują w psychice młodego odbiorcy względnie stałe sposoby poznawczego i emocjonalnego reagowania oraz tendencję do podejmowania określonych zachowań zgodnie z mechanizmami identyfikacji, naśladownictwa i modelowania, oddziaływaniem silnie przyciągającym uwagę, dostarczającym łatwej rozrywki. Uczą bierności i umysłowego lenistwa.

Problem agresji i przemocy multimedialnej dotyczy człowieka, jako przedmiotu oddziaływania we wszystkich fazach jego rozwoju. Najbardziej pod tym względem zagrożone są jednak dzieci i młodzież, gdyż znajdują się w fazie rozwoju szczególnie podatnej na oddziaływania destrukcyjne, a zwłaszcza negatywne wzorce osobowe. Ponadto jest to wiek w którym dziecko traktuje oglądanie przekazów medialnych jako sposób uczenia się [Kiriwil 1995, ss. 23–32]. Także wyniki wielu badań wskazują, że okresem szczególnej wrażliwości i podatności, jeżeli chodzi o wpływ emitowanych treści medialnych na zachowanie dzieci, jest młodszy wiek szkolny [Eron 1983, ss. 71–73]. W badaniach stwierdza się ponadto istnienie korelacji pomiędzy oglądaniem scen przemocy a agresją, która wykazuje tendencję wzrostową, także w przypadku dzieci starszych między 11 a 12 rokiem życia oraz prawdopodobieństwo kumulowania niekorzystnych wpływów również poza okresem szczególnej wrażliwości i podatności na sceny zawierające przemoc, jakim jest młodszy wiek szkolny [Eron 1983, s. 46].

Jednym z najnowszych zjawisk, szybko rozwijających się w Internecie jest cyberprzemoc. Termin ten oznacza zastosowanie przemocy z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych [Wojtasik 2007, s. 27]. W języku polskim najszerzym pojęciem odnoszącym się do wszelkiego stosowania współczesnych technologii komunikacyjnych do realizacji wrogich działań jest termin „agresja elektroniczna”. Na ten temat wypowiada się J. Pyżalski, twierdząc, że pojęcie „agresja elektroniczna” dotyczy zasadniczo wszystkich aktów agresji, w których narzędziem realizacji są telefony komórkowe lub Internet [Pyżalski 2009, ss. 12–27].

Ze względu na szerokie możliwości i intensywny rozwój nowych mediów trudno o przytoczenie wszystkich narzędzi i aplikacji wykorzystywanych przez sprawców cyberprzemocy. Nie ulega jednak wątpliwości, że problem związany jest przede wszystkim z telefonią komórkową i Internetem. Najczęstsze formy cyberprzemocy to: nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, publikowanie lub rozsyłanie ośmieszających, kompromitujących informacji, zdjęć, filmów z użyciem sieci, podszywanie się w sieci pod kogoś wbrew jego woli, korzystanie ze stron WWW zaprojektowanych w celu upokarzania innych [Wojtasik 2009, ss. 7–8].

Zakończenie

Badania dotyczące świata wirtualnego są niepokojące, pokazują [Barlińska 2009, ss. 36–37]², że 71% dzieci natrafiło w Internecie na materiały pornograficzne (63% przypadkowo), 51% dzieci napotkało materiały z brutalnymi scenami przemocy (61% przypadkowo), 28% dzieci trafiło na materiały propagujące przemoc i nietolerancję (74% przypadkowo). Ponad 90% młodych internautów korzysta z serwisów komunikacyjnych, 68% dzieci korzystających z Internetu otrzymało propozycję spotkania od osób poznanych w sieci, 44,6% z nich skorzystało z takiej propozycji, jedynie 23,6% dzieci informuje rodziców o spotkaniach z osobami poznanymi w sieci, połowa dzieci spotyka się z „internetowymi znajomymi” w pojedynkę. Aż 47% młodych internautów doświadczyło w sieci wulgarnego wyzywania, 21% dzieci korzystających z Internetu doznało poniżania, ośmieszania i upokarzania, 29% dzieci deklaruje, że ktoś w sieci podawał się za nie wbrew ich woli, 16% młodych internautów doświadczyło straszenia i szantażowania, 14% dzieci zgłasza przypadki rozpowszechniania za pośrednictwem Internetu lub GSM kompromitujących je materiałów. W Polsce z Internetu korzysta 89% dzieci, czyli dzieci spędzają w sieci coraz więcej czasu. Od 2006 do 2007 roku średni czas poświęcany miesięcznie na korzystanie z Internetu wzrósł z 15 godzin 56 minut do 24 godzin 27 minut. Niemal co drugie dziecko (45%) korzysta z Internetu codziennie lub prawie codziennie, 70% internautów w wieku 7–14 lat korzysta z możliwości grania online.

Zatem rodzice powinni podejmować działania profilaktyczne związane ze światem wirtualnym oraz szybko interweniować w sytuacji, gdy zachodzi podejrzenie, że ich dziecko jest krzywdzone w sieci. W celu ochrony swoich dzieci przed zagrożeniami w sieci rodzice powinni interesować się tym, co ich dziecko robi w Internecie, wspólnie z nim powinni odkrywać zasoby Internetu, zapoznawać swoje dziecko z Internetem i komputerem. Rodzice powinni dbać o bezpieczeństwo swoich dzieci

² Badanie pt. *Kontakty dzieci z niebezpiecznymi treściami w Internecie*, Gemius S.A., FDN, wrzesień 2006 (badani: 2559 dzieci w wieku 12–17 lat); Badania pt. *Dziecko w Sieci*, Gemius S.A., FDN, styczeń 2006 (badani: 1779 dzieci w wieku 12–17 lat); Badanie pt. *Przemoc rówieśnicza a media elektroniczne*, Gemius S.A., FDN, luty 2007 (badani: 891 dzieci w wieku 12–17 lat); Badania pt. *Eurobarometr 2008*, badanie Gemius SA, Megapanel PBI/Gemius, listopad 2007 (badani: 17 512 dzieci w wieku 7 lat i więcej).

w Internecie, przestrzegać przed nawiązywaniem znajomości z nieznajomymi, uczulać dzieci, że nie mogą ufać osobom poznanym w świecie wirtualnym. Rodzice powinni rozmawiać ze swoimi dziećmi o tym co lubią robić w sieci, o zagrożeniach jakie niesie Internet, powinni starać się odgrywać istotną rolę w życiu wirtualnym swoich dzieci i uczyć dzieci krytycznego podejścia do tego co znajduje się w sieci, uczulać, że nie wszystkie informacje, które się tam znajdują, są wiarygodne, że trzeba je weryfikować. Rodzice powinni śledzić, jakie strony przegląda ich dziecko, sprawdzać z kim dziecko kontaktuje się w sieci. Rodzice powinni wpoić swoim dzieciom, że mogą spotykać się z nieznajomymi wyłącznie po uzyskanej zgodzie rodziców i zawsze w towarzystwie dorosłych. Dziecko musi wiedzieć, że zawsze przed podaniem swoich prywatnych danych musi uzyskać zgodę rodziców. Relacje rodziców z dziećmi powinny opierać się na zaufaniu obu stron.

Rodzice powinni przypominać swoim dzieciom o zasadach dobrego wychowania w sieci, gdyż jak w każdej dziedzinie naszego życia, podobnie w Internecie obowiązują te same zasady zachowania: powinno się być miłym, uczciwym, używać odpowiedniego słownictwa itp. Rodzice powinny wpajać swoim dzieciom następujące zasady bezpieczeństwa w sieci (<http://www.sieciaki.pl/sieciomisja/zasady-bezpieczenstwa/netykieta>, (data dostępu 20.02.2015 r.): nie wolno rozsyłać internetowych łańcuszków, czyli próśb o rozesłanie jej do jak największej liczby internautów, nie należy nadużywać emotikonów (uśmieszeków, buziaczków), nie należy bez potrzeby pisać dużymi literami, gdyż oznaczają krzyk, na forum należy wystrzegać się zadawania pytań, na które już padły odpowiedzi, nie należy zaśmiecać sieci, ani wpisywać do Internetu niepotrzebnych informacji, nie należy prowokować kłótni w sieci, irytować innych internautów, nie należy dać się sprowokować, należy szanować autorów blogów. Nie należy obrażać innych użytkowników sieci, należy pamiętać, że w Internecie również jesteśmy odpowiedzialni za swoje działania, należy szanować cudzą własność, nie wolno podpisywać się pod czyimiś wypowiedziami czy pracami, korzystając z materiałów znalezionych z sieci, zawsze należy podawać źródło ich pochodzenia, zwracając się do konkretnego internauty, należy pamiętać o używaniu dużej litery w zaimkach: Ty, Tobie, Ci itp., nie należy zakładać sobie niepotrzebnych kont e-mail.

Bibliografia

- Andrzejewska A. (2009), *Ryzyko uzależnień dzieci i młodzieży* [w:] J. Bednarek, A. Andrzejewska (red.), *Cyberświat, możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie Żak, Warszawa.
- Augustynek A. (2010), *Uzależnienia komputerowe. Diagnoza, rozpowszechnienie, terapia*, Difin, Warszawa.
- Barlińska J. (2009), *Edukacja na rzecz bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie* [w:] Ł. Wojtasik (red.) *Jak reagować na cyberprzemoc. Poradnik dla szkół*, Warszawa: Fundacja Dzieci Niczyje.
- Berson I. R. (2003), *Cyberofiary: psychospołeczne konsekwencje wykorzystywania młodzieży za pośrednictwem Internetu*, „Dziecko Krzywdzone”, nr 2.
- Bębas S. (2012), *Patologie i zagrożenia w świecie wirtualnym* [w:] S. Bębas, J. Plis, J. Bednarek (red.), *Patologie w cyberświecie*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Handlowej w Radomiu, Radom.
- Bębas S. (2013), *Patologie społeczne w sieci*, Wydawnictwo Edukacyjne Akapit, Toruń.
- Bębas S. (2014a), *Cyberpedofilia* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Bębas S. (2014b), *Cyberpornografia* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Bębas S. (2014c), *Cyberprzemoc* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Bębas S. (2014d), *Cyberprzestępczość* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Bębas S., 2014e, *Cyberprześladowanie* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Bębas S. (2014f), *Cyberseks* [w:] K. Zajdel, M. Prokosz (red.), *Słownik. Kompendium wiedzy nauczyciela i rodzica*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń.
- Botkin J. W., Elmandjra M. M. Malitza M. (1982), *Uczyć się – bez granic. Jak zewrzeć „lukę ludzką”?*, PWN, Warszawa.
- Braun-Gałkowska M. (2000), *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci* [w:] A. Gała, I Ulfik (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Wydawnictwo KUL, Lublin.
- Brosch A. (2007), *Komunikacja tekstowa a poczucie alienacji wśród młodzieży*, „Kultura i Edukacja”, nr 2.
- Carr J. (2005), *Internet a wykorzystywanie seksualne dzieci i pornografia dziecięca*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka” nr 4.

- Cekiera C. (1993), *Psychoprofilaktyka uzależnień oraz terapia i resocjalizacja osób uzależnionych*, Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin.
- Cent J. (2006), *Nowe media – dylematy rodziców* [w:] M. Bogunia-Borowska (red.), *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji*, Wyd. Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków.
- Chocholska P., Osipczuk M. (2009), *Uzależnienie od komputera i Internetu u dzieci i młodzieży*, Wydawca Hachette Polska, Warszawa.
- Cwalina W. (2001), *Generacja Y – ponury mit czy obiecująca rzeczywistość* [w:] T. Zasepa (red.), *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, Edycja Świętego Pawła, Częstochowa.
- Eron L. D. (1983), *Age trends in the development of aggression, sex typing and related television habits*, „Developmental Psychology”, 19 (I).
- Gajda J. (2004), *Media w edukacji*, Oficyna Wydawnicza Impuls, Kraków.
- Goban-Klas T. (2005), *Cywilizacja medialna*, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa.
- Golka B. (1996), *Wybrane zagraniczne systemy informacji masowej*, Dom Wydawniczy Elipsa, Warszawa.
- Grzeszczak A. (2010), *Bez komórek nie ma życia*, „Polityka”, nr 37.
- Guerreschi C. (2005), *Nowe uzależnienia*, Wydawnictwo Salwator, Kraków.
- Holtkamp J. (2011), *Co oglupia nasze dzieci. Nowe media jako wyzwania dla rodziców*, Wydawnictwo Salwator, Kraków.
- Hołyst B. (2000), *Kryminologia*, Wydawnictwa Prawnicze PWN, Warszawa.
- Jakubowska E. (2009), *Telefon komórkowy jako źródło uzależnienia* [w:] E. Łuczak (red.), *Nowe oblicza uzależnień*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, Olsztyn.
- Jakubowska E. (2009), *Telefon komórkowy jako źródło uzależnienia* [w:], E. Łuczak (red.), *Nowe oblicza uzależnień*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn.
- Janiszewski W. (2009), *Stare i nowe uzależnienia – podobieństwa i różnice*, „Problemy Narkomani”, nr 1.
- Jędrzejko M. (2007), *Dziecko w cyberprzestrzeni*, Wydawnictwo Akademia Humanistyczna im. Aleksandra Gieyszтора, Pułtusk.
- Kaszulanis M. (2009), *Klasówka z komórką w dłoni*, „Głos Nauczycielski”, nr 13.
- Kirwil L. (1995), *Negatywne skutki oddziaływania scen przemocy na dzieci*, „Nowiny Psychologiczne”, nr 4.
- Kłoch J., 2001, *Wolność w Internecie?*, [w:] *Internet. Fenomen społeczeństwa informacyjnego*, T. Zasepa (red.), Edycja Świętego Pawła, Częstochowa.

- Kołodziejczyk M. (2002), *10 lat w komórce – raport*, „Polityka”, nr 29.
- Komorowska M. (2008), *Uzależnienie od Internetu wśród adolescentów*, „Remedium”, nr 5.
- Konowaluk H. (2008), *Media elektroniczne jako czynnik wczesnej edukacji wychowawczej. Uwagi pedagoga i rodzica* [w:] Izdebska J. (red.), *Media elektroniczne w życiu dziecka w kontekście wartości wychowawczych oraz zagrożeń*, Wyd. Trans Humana, Białystok.
- Krzemiński J. (2009), *Komórkowy zawrót głowy*, „Wprost”, nr 27.
- Krzysztofek K., Szczepański M. (2002), *Zrozumieć rozwój. Od społeczeństw tradycyjnych do informacyjnych*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Lepa A. (2003), *Pedagogika mass mediów*, Archidiecezjalne Wydawnictwo Łódzkie, Łódź.
- Levinson P. (2006), *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawskie Literackie Wydawnictwo MUZA SA., Warszawa.
- Lewek A. (2004), *Podstawy edukacji medialnej i dziennikarskiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego, Warszawa.
- Lew-Starowicz Z. (1992), *Przemoc seksualna*, Jacek Santorski & CO Agencja Wydawnicza, Warszawa.
- Moczydłowska J. (2000), *Uzależnienie od komputera i Internetu*, „Problemy Alkoholizmu”, nr 4.
- Olszewska E., Olszewski S. (2008), *Dziecięcy świat telefonów komórkowych w kontekście zagrożeń zdrowia* [w:] J. Izdebska (red.), *Media elektroniczne kreujące obraz dziecka*, Wydawnictwo Trans Humana, Białystok.
- Ostrowska K. (1997), *Pornografia a przemoc w stosunkach międzyludzkich* [w:] B. Hołyst (red.), *Przemoc w życiu codziennym*, Agencja Wydawnicza CB, Warszawa.
- Pezacka-Groblewska T. (1987), *O polskim systemie informacji masowej kilka uwag*, „Zeszyty Prasoznawcze”, nr 2.
- Pilch T. (1996), *Agresja i nietolerancja wśród dzieci i młodzieży jako zjawisko społeczne* [w:] A. Frączek, I. Pufal-Struzik (red.), *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*, Wydawnictwo Pedagogiczne ZNP, Kielce.
- Pyżalski J. (2009), *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży. Różne wymiary zjawiska*, „Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, nr 1 (26).
- Quayle E. (2005), *Pornografia dziecięca w Internecie. Działania prewencyjne i terapeutyczne wobec sprawców*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, nr 4.
- Raczkowska J. (2008), *W przeddzień cywilizacyjnego elektrowstrząsu*, „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 5.
- Reeves B., C. Nass C. (2000), *Media i ludzie*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa.

- Sarzała D. (2004), *Elektroniczne multimedia jako źródło agresji* [w:] A. Rejzner (red.), *Agresja w szkole*, Wydawnictwo Wyższej Szkoły Pedagogicznej TWP, Warszawa.
- Sarzała D. (2009), *Cyberprzestrzeń a problem uzależnień* [w:] E Łuczak (red.), *Nowe oblicza uzależnień*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn.
- Skrzypczak J., 1999, *Popularna encyklopedia mass mediów*, Poznań: Wydawnictwo KURPISZ SA.
- Staszewski W. (2007), *Dzieci z billingu*, „Wysokie Obcasy”, nr 17.02.
- Tadeusiewicz R. (1999), *Ciemna strona Internetu*, Centrum Badawczo-Szkoleniowe Wyższej Szkoły Zarządzania i Administracji w Zamościu, Zamość.
- Ulfik-Jaworska I. (2006), *Komputerowi geniusze czy komputerowi mordercy? Oddziaływanie gier komputerowych na dzieci i młodzież* [w:] D. Cizek, M. Urbańska (red.), *W poszukiwaniu sensu wychowania*, Wydawnictwo Byblos, Tarnów.
- Windhal S., Signitzer B. H. (1995), *Using Communication Theory*, London: Using Communication Theory.
- Wojtasik Ł. (2007), *Cyberprzemoc*, „Niebieska Linia”, nr 2.
- Wojtasik Ł. (2009), *Przemoc rówieśnicza z użyciem mediów elektronicznych – wprowadzenie do problematyki*, „Dziecko krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, nr 1 (26).
- Woronowicz B. (2009), *Uzależnienia. Geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Wydawnictwo Media Rodzina, Poznań.
- Zmarzlik J. (2005), *Internetowe znajomości – lek na samotność w realnym świecie*, „Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka”, nr 4.