

Rozdział I

PATOLOGIE I ZAGROŻENIA W ŚWIECIE WIRTUALNYM

Sylwester Bębas

1.1. Wprowadzenie

We współczesnym świecie jest wiele zjawisk patologicznych, które dotyczą dzieci i młodzieży, ale także osoby dorosłe. Zjawiska te można podzielić na patologie społeczne o zasięgu globalnym, indywidualne patologie społeczne czy patologie społeczne w grupach społecznych. Możemy mówić o patologiach, z którymi spotykamy się od dziesiątek czy setek lat, ale także o patologiach nowych, które ujawniły się w ostatnim okresie i wiążą się z przeobrażeniami społecznymi, ekonomicznymi i gospodarczymi. Zjawiska patologii społecznych budzą żywe zainteresowanie zarówno w środowisku naukowym¹, jak i wśród innych grup w społeczeństwie.

Z dotychczas prowadzonych badań przez różne środowiska naukowe w kraju i za granicą wynika, że patologie społeczne mają współczesne oblicza, często ich konsekwencją są zachowania kompulsywne. Współczesne patologie są złożone i mają różnorodne przyczyny, dość złożony i zróżnicowany zasięg, przebieg wielorako uwarunkowany oraz niebezpieczne, często nieuświadomione skutki nie tylko społeczno-wychowawcze, poznawcze, psychologiczne, moralne i zdrowotne, ale także ekonomiczne. Patologie te obejmują już nie tylko młodzież i dorosłych, ale także często także dzieci i osoby starsze².

¹ Por. I. Pospiszyl, *Patologie społeczne*, PWN, Warszawa 2008; T. Sołtysik, M. Kowalczyk-Jamnicka (red.), *Zjawiska patologiczne wśród młodzieży i możliwości przeciwdziałania*, Wyd. UKW, Bydgoszcz 2007; S. Kozak, *Patologie wśród dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2007; I. Reszke, *Wobec bezrobocia: opinie, stereotypy*, Warszawa 1999, Scholar, s. 15; T. Borkowski, A.S. Marcinkowski, *Bezrobocie w perspektywie socjologicznej*, [w:] *Socjologia bezrobocia*, Śląsk, Katowice 1999, s. 13; Ł. Gryglewicz, R. Łukaszczuk, Z. Sułowski (red.), *Encyklopedia katolicka*, t. III, Wyd. KUL, Lublin 1985, s. 351-352; K. Pospiszyl, *Przestępstwa seksualne*, PWN, Warszawa 2006; B. Hołyst, *Kryminologia*, PWN, Warszawa 1986, s. 330; U. Świętochowska, *Patologia cywilizacji społecznej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 1999; A. Nowak, E. Wysocka, *Problemy i zagrożenia społeczne we współczesnym świecie. Elementy patologii społecznej i kryminologii*, Katowice 2001; W.W. Szczęsny, *Zarys resocjalizacji w elementami patologii społecznej i profilaktyki*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2003.

² S. Bębas, *Wprowadzenie*, [w:] S. Bębas (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 7.

Nie są już pojedynczymi przypadkami, a stają się zjawiskiem o zasięgu globalnym, ze względu na możliwości interaktywnych technologii informacyjno-komunikacyjnych i mediów cyfrowych. One też rozwijają się w tempie niemalże wykładniczym i przyczyniają się w istotnym stopniu do powstawania nowych patologii. Nowym, niebezpiecznym, źródłem wyjątkowo niebezpiecznych patologii (m.in. infopolizmu) są także najnowsze technologie tworzące cyberprzestrzeń i świat wirtualny, które dla dzieci i młodzieży są bardzo atrakcyjne, a jednocześnie tam czują się anonimowi i bezpieczni, a zatem bezkarni³.

Zagrożenia, jakie stwarzają dzisiaj młodzieży nowe elektroniczne media, multimedia, są spowodowane w znacznym stopniu nieprawidłowym korzystaniem z nich, brakiem kompetencji medialnych. Zmiany o charakterze destruktywnym występujące w różnych sferach osobowości dziecka, w stanie jego zdrowia i w organizacji dnia są skutkiem niewłaściwych relacji dziecko – media, a w późniejszym etapie, kiedy dziecko ma pewne nawyki wpływa to znacząco na jego dalsze życie. Jest ono przyzwyczajone do pewnych zachowań i trudno mu zmienić swój styl życia w zakresie spędzania wolnego czasu, podejmowanych aktywności i wyznaczanych priorytetów. Wielogodzinne korzystanie z komputera ma ujemny wpływ na stan zdrowia młodzieży. Powoduje różne zaburzenia zdrowia, takie jak: choroby oczu, kręgosłupa, układu nerwowego, alergię. Dostrzega się również zagrożenia dotyczące sfery poznawczej osobowości. Treści płynące z Internetu zmasowane, wymieszane, o bardzo zróżnicowanej wymowie moralnej, społecznej, tworząc mieszankę faktów, mitów, sloganów reklamowych, skrótów myślowych, powodują, że świat fikcji staje się dla obserwatora bardziej realny niż rzeczywistość. Młody człowiek ciekawy świata otrzymuje nieograniczony dostęp do różnych treści, również kierowanych wyłącznie do osób dorosłych. Tworzy się w ten sposób specyficzna świadomość medialna, prowadząca do relatywizmu poznawczego, moralnego, a w konsekwencji do biernej, konsumpcyjnej postawy, ślepego naśladownictwa, agresji⁴.

Obecnie coraz częściej urządzenie multimedialne jest traktowane przez człowieka jako „inteligentne stworzenie”. Człowiek zaś staje się swoistą hybrydą umysłu, psychiki, ciała i urządzenia technicznego, jakim jest komputer (w przyszłości biokomputer, a następnie humanoidalny robot) mogący kreować poprzez multimedia i wirtualną rzeczywistość świat realny. W takich też światach żyją już niektórzy współcześni ludzie⁵.

Tematyka zagrożeń powodowanych przez nowe technologie informacyjne nie jest w wystarczającym stopniu nagłośniona. Dlatego świadomość społeczeństwa w tym zakresie jest bardzo niska⁶. Przeciętny rodzic nie zdaje sobie sprawy, że np.

³ Ibidem, s. 7.

⁴ M. Szpringer A. Horecka-Lewitowicz G. Czerwiak E. Laurman-Jarząbek, *Gry komputerowe a zachowania problemowe młodzieży w wieku 12-13 lat*, „Studia Medyczne”, nr 12, s. 35-39.

⁵ Por. S. Koczy, *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji*, [w:] J. Bednarek, A. Andrzejewska (red.), *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Wydawnictwo Akademickie ŻAK Warszawa 2009, s. 112-134.

⁶ S. Koczy, *Zagrożenia edukacyjno-społeczne człowieka w kontekście rozwoju robotów*, [w:] W. Mende (red.), *Media a przemoc. Poradnik*, Wydawnictwo Św. Krzyża, Strzelce Opolskie 2009, s. 44.

telewizja, komputer, Internet czy telefon komórkowy, a także współczesne roboty mogą być źródłem patologii. Rodzice (opiekunowie) oraz często nauczyciele nie posiadają odpowiedniej wiedzy, w jaki sposób diagnozować takie uzależnienie, a tym samym nie potrafią w prawidłowy sposób reagować w przypadku pojawienia się symptomów uzależnienia⁷.

1.2. Charakterystyka cyberprzestrzeni

Współcześnie cyberprzestrzeń stała się codziennością, a komputer z Internetem stał się narzędziem pracy, rozrywki, medium otwierającym drzwi na świat. Dzięki temu mamy dostęp do informacji, możliwość wyrażania swoich poglądów, opinii, dialogu z innymi ludźmi.

Cyberprzestrzeń coraz częściej jest także możliwością ucieczki od problemów w świecie realnym. Unikając niewygodnych dialogów, pytań, komentarzy lub kontaktów w rzeczywistości, internauci są w stanie ukryć się w sieci i stworzyć tam przestrzeń odpowiadającą ich aktualnym potrzebom lub dającą anonimowość i względne poczucie bezpieczeństwa⁸. Użytkownicy cyberprzestrzeni, uczestniczący w różnego rodzaju społecznościach wirtualnych zaczynają wierzyć, że nie jest to jedynie symulacja kontaktu z drugim człowiekiem czy też grupą, ale właściwa forma komunikacji międzyludzkiej⁹. Może prowadzić to – według W. Burszty – do społecznej samotności, trudności w definiowaniu własnej tożsamości, a także nieumiejętności komunikowania się z innymi *face to face* (tłum. z ang. twarzą w twarz)¹⁰.

To jest jednak czarny scenariusz, który na szczęście nie potwierdza się (choć nie jest też wykluczony ze względu na powiększającą się liczbę osób uzależnionych od Internetu). Z obserwacji internetowego życia społecznego wynika, że aktywność jego członków jest początkiem interakcji kontynuowanej w rzeczywistości lub na odwrót, rzeczywistość ta przenoszona jest i kontynuowana w przestrzeni wirtualnej (np. poprzez *e-learning*)¹¹. Pokazuje to, że wirtualna społeczność nie jest do końca odrębną rzeczywistością, a tylko jednym ze sposobów na przebieg interakcji, która może wpływać na inne aspekty ludzkiego życia. Szczególnie, że do relacji online jej uczestnicy wnoszą „[...] swój status społeczno-ekonomiczny, płeć, wiek, środowisko kulturowe, związki off-line”¹².

M. Smith wymienia pięć podstawowych cech, które określają wirtualną społeczność, a przy tym nie są osiągalne w komunikacji tradycyjnej. Są nimi:

⁷ A. Andrzejewska, *Ryzyko uzależnień dzieci i młodzieży od mediów cyfrowych*, [W:] J. Bednarek, A. Andrzejewska (red.), *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak” Warszawa 2009, s. 218-228.

⁸ M. Szpunar, *Spoleczności Wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, <http://www.is.uw.edu.pl/struktura/zps/mazurek/socint/pliki/szpunar.pdf>, [data dostępu:] 10.03.12.

⁹ W.J. Burszta, *Internetowa Polis w trzech krótkich odstępach*, [w:] W.J. Burszta, *Ekran, Mit, Rzeczywistość*, Wyd. Twój Styl, Warszawa 2003, s. 175.

¹⁰ *Ibidem*, s. 159.

¹¹ E. Lubina, *E-społeczność jako środowisko e-edukacji - Psychologiczne aspekty powstawania i funkcjonowania społeczności edukacyjnych w internecie*, http://www.e-mentor.edu.pl/arttykul_v2.php?numer=7&id=87, [data dostępu:] 10.03.12.

¹² M. Szpunar, *Spoleczności Wirtualne...*, op. cit.

1. Aprzestrzenność – interakcje nie są ograniczone przestrzennie.
2. Asynchroniczność – komunikacja nie musi mieć miejsca w czasie rzeczywistym.
3. Acielesność – ubiór, mimika twarzy lub intonacja głosu stają się nieistotne.
4. Stygmatyczność – rasa, płeć, fizyczny wygląd nie mają tu znaczenia.
5. Anonimowość – relacja i komunikacja może odbywać się zupełnie anonimowo¹³.

1.3. Swoistość uzależnienia od komputera i Internetu

Zjawisko patologicznego przebywania w Internecie ma wiele nazw, najpopularniejsze określenie – uzależnienie od Internetu (*Internet Adicction Disorder* IAD) pochodzi z drugiej połowy lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia i zostało upowszechnione głównie za sprawą prac Kimberly S. Young. Często zamiennie używane są również terminy: zespół uzależnienia od Internetu (*Internet Addiction Syndrome* IAS), WWW-holizm, interholizm, cyberuzależnienie, siecioholizm (*netaholics*), sieciozależność (*netaadiction*). Poza terminem „uzależnienie”, które dla części badaczy jest terminem zbyt mocnym i jednoznacznym, mówi się również o problematycznym używaniu Internetu (*pathological Internet use*) lub też po prostu o nadmiernym używaniu Internetu (*excessive Internet use*)¹⁴.

Zdaniem J. Bednarka, „[...] wielogodzinne przebywanie dziecka w świecie »Cd-action« wpływa destrukcyjnie na jego życie osobowe, które przecież może rozwijać się tylko w relacji z innymi, żywymi osobami. Dziecko staje się niezdolne do nawiązywania żywej więzi z rówieśnikami, pojawia się swoisty autyzm, niemożność i niezdolność zrozumienia innego człowieka. Reakcje dziecka ze światem wirtualnym są całkowicie deterministyczne i mechaniczne, wobec tego nieświadomie dokonuje ono projekcji takich relacji na sytuację rzeczywistych relacji międzyosobowych z rówieśnikami”¹⁵.

Uzależnienie od Internetu, jest w miarę nowym zjawiskiem, gdyż sama sieć jest niezbyt wiekowa, w porównaniu do innych zjawisk czy substancji uzależniających. Termin *Internet Addiction Disorder* (IAD), zgodnie z definicją postulowaną przez niektórych psychiatrów, w tym I. Goldberga, stanowi syndrom uzależnienia się użytkownika Internetu od wielogodzinnego obcowania w tym środowisku. Obejmuje niesklasyfikowaną jednostkę zaburzeń psychicznych. W związku z nieopisaniem, w literaturze medycznej tego zaburzenia często proponuje się używać określenia Patologiczne Używanie Komputera/Internetu (ang. *Pathological Computer/Internet Use Disorder*)¹⁶.

Internet jest niezwykłym miejscem. Jednocześnie jest źródłem wiedzy i rozrywki. Pozwala uczyć się i bawić. Jest także potężnym narzędziem komunikacji o nieograniczonym zasięgu. W Polsce popularność i dostępność Internetu wzrasta z dnia na dzień. Z jego dostępności korzystają głównie dzieci i młodzież, pokolenie jakże otwarte, ufne i podatne na wszelkie nowości techniczne. Niektóre z przestrzeni

¹³ Ibidem.

¹⁴ S. Jaskuła, *Internet jak narkotyki*, „Świat Problemów” 2008, nr 12, s. 12.

¹⁵ J. Bednarek, *Media w edukacji*, MIKOM, Warszawa 2002, s. 252- 253.

¹⁶ A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica”, nr 3/2002, s. 133-142.

Internetu są dla nas, jako użytkowników tej niezwyklej technologii, bardzo interesujące. Do tego stopnia nas frapują, że coraz częściej i intensywniej korzystamy z sieci. Popadamy w nałogowe jej nadużywanie¹⁷.

Jak podkreśla A. Andrzejewska, „najbardziej narażeni na uzależnienie się od Internetu są młodzi ludzie – uczniowie, studenci, a także osoby mieszkające samotnie, nieszczęśliwe. Duża ilość czasu wolnego, mało obowiązków rodzinnych lub brak tych obowiązków sprzyja spędzaniu wielu godzin w sieci. Osoby, które mają stały dostęp do Internetu w szkole lub w pracy, często przebywają przed swoimi komputerami również wieczorami i w czasie weekendów. Trzeba ich wręcz odrywać od monitora. Odejście od komputera przejawia się wówczas rozdrażnieniem, bądź agresją”¹⁸.

M. Jędrzejko stwierdza, że „problem uzależnienia od komputera i Internetu w polskiej rzeczywistości pojawił się niedawno, a niektórzy w ogóle zaprzeczają, że istnieje. Dopóki ta świadomość będzie tak niska, dopóty będzie wzrastać liczba uzależnionych. Należy podkreślić, iż masowa komputeryzacja zwiększa to zjawisko, jednak nie podejmuje się działań zapoznających społeczeństwo z tym problemem. Dobrym pomysłem byłoby rozpowszechnienie informacji o tego typu uzależnieniach w prasie, radiu, telewizji, czy też w samym Internecie. Należy zacząć mówić głośno o nowych uzależnieniach dotyczących społeczeństwo, ponieważ z roku na rok skala tego zjawiska się zwiększa. Warto też pomyśleć o zaproponowaniu młodzieży alternatywnych form spędzania wolnego czasu. Jeśli nie będziemy podejmować działań profilaktycznych, które przygotowują młode pokolenia do prawidłowego korzystania z nich, to skutki wynikające z niewłaściwego ich odbioru będziemy odczuwać coraz dotkliwiej. Początkowo objawy uzależnienia są niezauważalne, lekceważone, dlatego też konieczne jest wprowadzenie działań profilaktycznych, uświadamiających, szczególnie wśród młodych ludzi, którzy nie są jeszcze w pełni ukształtowani i przygotowani do właściwego ich odbioru”¹⁹.

W klasyfikacji K. Kaliszewskiej skutki uzależnienia od komputera i Internetu to:

- „zanik więzi rodzinnych, utrata przyjaciół, wyizolowanie społeczne;
- utrata zainteresowań, osłabienie siły i woli osobowości, utrata kontroli nad zachowaniem;
- zaniegbywanie obowiązków szkolnych i domowych, co może wiązać się z niezdaniami do następnej klasy;
- zaniegbywanie zdrowia (nieprawidłowe odżywianie, brak ruchu, nieregularny sen, problemy z kręgosłupem, bóle głowy, zmęczenie, zaniegbywanie higieny osobistej”²⁰.

¹⁷ Por. A. Andrzejewska, *Wybrane zagadnienia patologii społecznych w wirtualnym świecie*, [w:] S. Bębas (red.), *Współczesne determinanty profilaktyki i resocjalizacji nieletnich*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2010, s. 232-233.

¹⁸ Ibidem, s. 233.

¹⁹ M. Jędrzejko, *Patologie społeczne*, WSH im. Aleksandra Gieysztor, Pułtusk 2006, s. 143.

²⁰ K. Kaliszewska, *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*. Wyd. UAM, Poznań 2007, s. 38-39.

Według statystyk w Europie Zachodniej, ponad 2000 osób w wieku od 6 do 70 lat leczy się z uzależnienia od Internetu, a liczba uzależnionych w USA jest szacowana na 5 milionów osób. Nie są to dokładne dane, gdyż osoby te rzadko zgłaszają się po pomoc specjalistyczną, czego głównym powodem jest brak ośrodków zajmujących się tym zaburzeniem²¹. W Polsce problem ten nie jest jeszcze powszechny jednakże „już trzeba zwrócić na niego uwagę i korzystając z doświadczeń innych państw, przygotować się na jego nadejście”²².

Jak zauważa A. Andrzejewska²³, uzależnienie od komputera i Internetu ma swój bardzo charakterystyczny przebieg. Jeżeli trudno jest się obejść bez danego sprzętu, a czynności dnia codziennego są zaburzone i podporządkowane danemu medium, można sądzić, że jest to „dobra” droga do uzależnienia. Jakie są zatem objawy uzależnienia? Oczywiście jest ich bardzo wiele, ale najbardziej charakterystycznymi są:

1. „Potrzeba korzystania z danego medium w coraz większym wymiarze czasowym.
2. Występowanie złego samopoczucia, drażliwości, pobudzenia psychoruchowego, lęku, depresji, przy zerwaniu kontaktu z danym sprzętem (włącznie z zaistnieniem zespołu abstynenckiego).
3. Podejmowanie nieudanych prób zaprzestania użytkowania danego medium, jak również okłamywanie rodziców o rzeczywistym czasie poświęcanym na jego użytkowanie.
4. Doznawanie satysfakcji i poczucia wartości poprzez udział w grach i sesjach internetowych.
5. Ograniczenie innych zajęć, ucieczka od życia rzeczywistego.
6. Pochłonięcie myśli i wyobraźni przez prezentowane treści w mediach.
7. Zaniechywanie nauki, pracy, rezygnacja ze spotkań rówieśniczych, odkładanie w czasie innych ważnych spraw na rzecz korzystania z wybranego medium.
8. Pojawienie się konfliktów rodzinnych w związku z korzystaniem z danego medium.
9. Przeznaczanie coraz większej ilości pieniędzy, np. na zakup sprzętu komputerowego, oprogramowania, akcesoriów czy książek i czasopism o tematyce komputerowej”²⁴.

Do elementów świadczących o dużym prawdopodobieństwie uzależnienia, można zaliczyć:

- „częste przebywanie w Internecie,
- spędzanie w sieci coraz większej liczby godzin,
- pojawienie się obsesyjnego myślenia na temat Internetu,
- zaniechywanie sfery rodzinnej i towarzyskiej, dotychczasowych obowiązków, jak również zainteresowań na skutek przebywania w Internecie,
- trudność w ograniczeniu godzin spędzonych w sieci,

²¹ K.S. Young, *Cognitive-Behavioral Therapy with Internet Addicts: Treatment outcomes and implications*, „CyberPsychology & Behavior” 2007, nr 10, s. 671-679.

²² K. Paradowski, *Internet – korzyści, zagrożenia*, Centrum Edukacji Społeczeństwa, Centrum Edukacji Społeczeństwa, Warszawa 2000, s. 27.

²³ Por. A. Andrzejewska, *Uzależnienie od komputera i Internetu nową formą patologii społecznej*, [w:] S. Bębas, (red.) *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 104.

²⁴ Ibidem, s. 104.

- podenerwowanie i sfrustrowanie pojawiające się podczas próby zmniejszenia ilości czasu poświęconego technologii informacyjnej,
- ucieczka w przestrzeń Internetu przed problemami świata rzeczywistego²⁵.

W analizie przebiegu uzależnienia od Internetu A. Andrzejewska²⁶ wyróżnia pięć następujących faz:

I. Faza początkowa – w tej fazie przebywanie w sieci sprawia przyjemność, wzrasta ochota na coraz częstsze przebywanie w sieci, następuje utrata poczucia czasu.

II. Faza ostrzegawcza – w tej fazie następuje szukanie okazji do jak najczęstszego przebywania w sieci, następuje rozładowanie napięcia poprzez sieć, występują próby korzystania z sieci w ukryciu. Jednocześnie korzystanie z sieci przynosi ulgę, charakteryzuje ją brak chęci powrotu do rzeczywistości.

III. Faza krytyczna – w tej fazie następuje spadek innych zainteresowań niezwiązanych z siecią, zaniedbywanie wyglądu zewnętrznego, zaniedbywanie snu, nieregularne odżywianie się, pojawia się silna potrzeba przebywania w sieci, stałe myślenie o tym, co dzieje się w sieci, o tym, co ostatnio robiliśmy podczas sesji. Pojawia się potrzeba zwiększania ilości czasu spędzanego w sieci. Podejmowane są nieudane próby ograniczenia czasu spędzanego przed komputerem. Pojawia się poczucie rozdrażnienia, poirytowania, złości, gdy coś lub ktoś zmusza nas do skrócenia czasu uczestnictwa w sieci lub uniemożliwia korzystanie z niej. Następuje: zaniedbywanie nauki, pracy, rezygnacja ze spotkań towarzyskich, odkładanie na później pilnych zadań na rzecz korzystania z komputera; okłamywanie innych odnośnie ilości czasu spędzanego w sieci (zaniżanie faktycznej ilości godzin spędzanych przy komputerze). Pojawiają się konflikty rodzinne w związku z komputerem. Następuje przeznaczanie coraz większej ilości pieniędzy na zakup sprzętu komputerowego, oprogramowania, akcesoriów czy książek i czasopism o tematyce komputerowej, utrata kontroli nad własnym zachowaniem.

IV. Faza przewlekła – w tej fazie występują okresy długotrwałego przebywania przed komputerem. Przebywanie w sieci w celu przeżywania silnych emocji, świat wirtualny staje się jedynym światem w życiu. Następuje rozpad więzi rodzinnych, degradacja zawodowa i społeczna, pojawiają się choroby somatyczne, lęki, psychozy. Pojawia się coraz częstsze sięganie po inne środki zmieniające nastrój (alkohol, leki). Występuje poczucie bezsensu życia w świecie realnym, skrajne wyczerpanie organizmu.

1.4. Cyberbullying

Termin ten powstał w oparciu o pochodzące z języka angielskiego słowo *bully* oznaczające terroryzowanie, nękanie, znęcanie się nad słabszym. W literaturze przedmiotu *bullying* (długotrwałe i negatywne działanie uczniów lub grupy uczniów skierowane na innego ucznia lub grupę uczniów, zmierzające do wykluczenia ofiary z grupy rówieśniczej), często określane jest jako lobbing szkolny,

²⁵ A. Andrzejewska, *Wybrane zagadnienia patologii społecznych w wirtualnym świecie*, op. cit., s. 233-234.

²⁶ Ibidem, s. 106.

stąd określenie *cyberbullying* zastąpić można także innymi terminami: cyberprzemoc, *cybermobbing* lub *e-mobbing*. Analogicznie – wirtualnego napastnika określić można mianem *cybermobbera*, zaś ofiarę nazywać *cyberoutsiderem*²⁷.

Podstawowe formy tego zjawiska to: „nękanie, straszenie, szantażowanie przy użyciu sieci, publikowanie lub rozsyłanie ośmieszających, kompromitujących informacji, zdjęć, filmów oraz podszywanie się w sieci pod kogoś wbrew jego woli”²⁸.

Powodami, dla których Internetowi chuligani stosują przemoc są:

- przeżywanie radości ze zwyciężania, wynikające na przykład z potrzeby potwierdzenia swojej pozycji w grupie bądź zbudowania swojego wizerunku,
- wyrównanie doznanych krzywd,
- zemsta za doznane upokorzenia podejmowana dla odreagowania frustracji spowodowanych, np. zakłóceniami funkcjonowania rodziny lub nieprawidłowościami funkcjonowania środowiska szkolnego czy rówieśniczego,
- pozyskanie uwagi otoczenia, wołanie o pomoc kierowane do wszystkich, którzy o nich zapomnieli.

Dziecko wykazuje pewne symptomy, które mogą wskazywać na przemoc, jakiej doznają od cyberchuliganów. Można do nich zaliczyć:

- poirytowanie, smutek lub zdenerwowanie po zakończeniu rozmowy przez telefon lub korzystaniu z komputera,
- izolację od lubianych znajomych i zajęć,
- okazywanie złości lub/albo niezadowolenia ze szkoły lub konkretnego przedmiotu,
- wykazywanie nietypowych oznak przygnębienia lub smutku²⁹.

1.5. Internetowy hazard

W ostatnich latach na coraz większą skalę w sposób zbliżony do normalnego kasyna działają kasyna w Internecie. Gracze biorą udział w grze z innymi graczami przebywającymi w tym samym czasie przed swoimi monitorami. Witryny internetowe oferujące rozgrywkę w wirtualnym kasynie mają możliwością zdobycia wysokiej wygranej w zamian za niewielką opłatę. W grach tych gra się na pieniądzu tak wirtualne, jak i prawdziwe. Portfelem jest w tym wypadku założone wcześniej konto do grania w serwisie, na które przelewamy pieniądze. Podczas zabawy przy stole posługujemy się wirtualnymi żetonami o określonych wartościach pieniężnych. Za każdą wygraną lub przegraną status naszego wirtualnego portfela jest uaktualniany. Gdy spadniemy do zera, w każdej chwili możliwe jest dokonanie nowego przelewu na konto. Jeżeli uznamy, że chcemy wypłacić swoją wygraną wpisujemy numer rachunku, na który chcemy dokonać operacji lub wybieramy opcję otrzymania czeku pocztą³⁰.

²⁷ Z. Majchrzyk, *Cyberbullying – jawna i ukryta agresja*, [w:] F. Kozaczuk (red.), *Zachowania przestępcze. Przyczyny i zapobieganie*, Rzeszów 2010, s. 71.

²⁸ Ł. Wojtasik, *Cyberprzemoc, Cyberprzemoc*, „Niebieska Linia” 2007, nr 2, s. 27.

²⁹ http://www.symantec.com/pl/pl/norton/library/familyresource/article.jsp?aid=article1_02_08#1. [data dostępu:] 18.05.2009.

³⁰ Biznes internetowy, <http://ebiznes.bblog.pl/wpis,hazard;w;internecie,5257.html>, [data dostępu:] 25.03.2010.

Określenie patologicznego hazardu zostało uwzględnione jako jednostka chorobowa w Międzynarodowej Statystycznej Klasyfikacji Chorób i Problemów Zdrowotnych (ICD-10) w rozdziale zatytułowanym „Zaburzenia psychiczne i zaburzenia zachowania”, w podrozdziale pt. „Zaburzenia nawyków i popędów”. Zaburzenia popędów oraz nawyków są rozumiane jako działania powtarzające się, nie posiadające racjonalnej motywacji, których kontrolowanie jest niemożliwe. Do końca nie wiadomo, dlaczego część hazardzistów potrafi kontrolować swoją grę, a u części staje się ona zachowaniem chorobowym. Dotychczasowe badania sugerują, że czynnikiem, który decyduje o popadaniu w patologiczny hazard są najprawdopodobniej cechy osobowości³¹. Jest to zaburzenie, które polega na częstym uprawianiu hazardu. Przeważa on w życiu człowieka, powodując szkody i negatywne zniekształcenia wartości oraz zobowiązań rodzinnych, zawodowych, społecznych czy materialnych³².

Zdaniem A. Andrzejewskiej³³, cechy osoby uzależnionej od hazardu to:

1. Niezdolność i niechęć, aby zaakceptować rzeczywistość. Stąd ucieczka do świata marzeń, świata związanego z hazardem.
2. Niepewność emocjonalna. Uzależnieni od hazardu stwierdzają, że czują się emocjonalnie dobrze również wtedy, kiedy działają – grają. Nie jest rzeczą rzadką fakt, gdy „działający” gracz mówi: „Jedynym miejscem do którego czuję, że należę, to było wtedy, gdy siedziałem przy stoliku pokerowym. Tam właśnie czułem się bezpiecznie i wygodnie. Niewiele ode mnie żądano. Wiedziałem, że niszczyć siebie samego, ale jednocześnie miałem pewne poczucie bezpieczeństwa”.
3. Niedojrzałość. Pragnienie posiadania wszystkich najlepszych rzeczy z życia bez żadnego wysiłku ze swej strony – wydaje się to wspólną cechą hazardzistów.

1.6. Uzależnienie od cybernetycznego seksu, erotomania internetowa

Erotomania internetowa (ang. *cyberseksual addiction*) – „polega głównie na oglądaniu filmów i zdjęć z materiałami pornograficznymi lub rozmowach na chatkach o tematyce seksualnej. Zjawisko to zaczyna być bardzo groźne, gdy na materiały o treści pornograficznej trafiają osoby małoletnie lub z zaburzeniami w sferze emocjonalnej. Innym czynnikiem tego zaburzenia są wszelkie dewiacje seksualne, takie jak pedofilia, zoofilia, skrajny ekshibicjonizm i inne. Tego typu stron są tysiące, nawet reakcja organów porządkowych, takich jak Policja, nie przynosi skutku, gdyż wiele z tych witryn jest zarejestrowanych, np. w Tajlandii, a obsługujący je serwer jest umieszczony jeszcze w innym zakątku świata, który ma równie liberalne prawo”³⁴.

Cyberseks w ostatnim czasie zdobył rzesze fanów, a jego skala cały czas się powiększa. We współczesnym slangu cyberseksem nazywa się „wszelkie dostępne metody uprawiania seksu z wykorzystaniem kabla sieciowego czy telefonicznego

³¹ Centrum Profesjonalnej Terapii Uzależnień i Zaburzeń Kontroli Impulsów, <http://www.versusmed.pl/patologiczny-hazard>, [data dostępu:] 2.04.2010.

³² Ibidem.

³³ A. Andrzejewska, *Wybrane zagadnienia patologii społecznych w wirtualnym świecie*, op. cit., s. 239.

³⁴ S. Koczy, *Rola nowych technologii informacyjnych w aspekcie patologii społecznych*, [w:] S. Bębas, (red.) *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 164-165.

i modemu”³⁵. Jak podkreśla A. Andrzejewska, „bardzo często u osób uprawiających cyberseks można zaobserwować dwa, całkowicie różne wcielenia, a także podwójne życie, gdyż na pozór są to ludzie spokojni i wyciszeni, a w momencie „kontaktu” z Internetem stają się całkowicie kimś innym. Podwójne życie ludzi bardzo często doprowadza do tego, iż zaczynają oni zaniedbywać codzienne obowiązki, a także naturalny seks z partnerem zastępować seksem z obcymi, którzy dla danej osoby stają się bardziej atrakcyjni. Skutkiem takiego postępowania bardzo często są konflikty partnerów, gdyż mało kto toleruje to, że jego partner „współżyje” z kimś innym. Zdarzają się także nieporozumienia, które z czasem prowadzą do rozwodu lub separacji w formalnych związkach”³⁶.

Z. Lew-Starowicz, w wywiadzie na temat uprawiania tzw. seksu przez Internet, stwierdził, że „z chwilą pojawienia się nowej formy komunikacji międzyludzkiej, zmianie ulega także sfera życia intymnego człowieka, dlatego seks przez Internet można nazwać seksem. Przykładowo od kiedy na świecie zaczęły funkcjonować sekstelefony, automatycznie pojawił się problem skatologii telefonicznej (czerpanie satysfakcji seksualnej poprzez rozmowę telefoniczną). Jeśli powstanie nowe rozwiązanie technologiczne rewolucjonizujące sferę komunikacji międzyludzkiej, zawsze będzie miało ono wpływ na erotyzm. W dobie rozwoju nowych mediów cyfrowych ulegają ewolucji także i tradycyjne formy zachowań seksualnych. Kiedyś poznanie potencjalnego partnera wymagało podjęcia wielu skomplikowanych działań – pójścia do klubu, poznania interesującej osoby. Obecnie proces ten może być niezwykle łatwy. Teraz ten taniec godowy odbywa się za pomocą klawiatury komputera. Oczywiście, elektroniczny dialog polega nieraz na zwykłej zabawie, ale niekiedy kończy się zawarciem normalnej znajomości. Jest to po prostu źródło podniecenia dla niektórych osób. Dawniej trzeba było korzystać z własnej fantazji lub podglądania innych. Później pojawiły się specjalne wydawnictwa, filmy porno, dziś mamy Internet”³⁷.

1.7. Uzależnienie od cybernetycznych relacji

Wraz z rozwojem sieci komputerowej nie tylko osoby dorosłe, ale i najmłodsze pokolenie zaczęły rozwijać nowe relacje międzyludzkie w warunkach wirtualnych. Coraz więcej czasu spędzanego przed ekranami komputerów i coraz więcej z tego czasu poświęcanego na „surfowanie po sieci” skutkowało również częstszym i dłuższym uczestnictwem w forach internetowych i portalach społecznościowych, a później blogach, komunikatorach i innych bardziej rozbudowywanych narzędziach świata wirtualnego³⁸. Dziś coraz mniej osób potrafiłoby obejść się bez sieci komputerowej choćby przez jeden dzień. Podobnie znalazłoby się niewielu użytkowników Internetu, którzy nie korzystają z różnego rodzaju wirtualnych społeczności. Jak opisuje Wojciech Gustowski w swoim e-booku, „e-społeczność”, aż 92

³⁵T. Nidecki, *Jak się nie ma, co się lubi*, Magazyn Cyber IDG Poland SA. Cyber – <http://www.cyber.com.pl/archiwum/sex/8.shtml>, [data dostępu:] 20.02.2012.

³⁶A. Andrzejewska, *Wybrane zagadnienia patologii społecznych w wirtualnym świecie*, op. cit., s. 241.

³⁷Por. *Taniec godowy na klawiaturze*, s. 1-3., <http://www.cyber.com.pl/archiwum/sex/5.shtml>.

³⁸Ibidem, s. 19-76.

% amerykańskich internautów bywa ich członkami³⁹. Są to także całe rodziny albo ich najmłodsze pokolenie. Dowodzi to skali fenomenu, jakim stała się dla ludzi taka forma komunikacji w ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat. Ludzie korzystający z sieci najchętniej komunikowali się z najbliższym otoczeniem, a szczególnie z osobami, z którymi byli najsilniej związani w rzeczywistości⁴⁰.

Zdaniem S. Koczego, „socjomania internetowa (ang. *cyber-relationship addiction*) – jest to uzależnienie od internetowych kontaktów społecznych. Osoba nawiązuje nowe kontakty tylko i wyłącznie poprzez sieć, ma zachwiane relacje człowiek-człowiek w kontaktach poza siecią. Ludzie tacy potrafią godzinami „rozmawiać” z innymi użytkownikami Internetu, lecz mają trudności przy kontaktach osobistych, następuje też u takich osób zanik komunikacji niewerbalnej, nie potrafią odczytywać informacji nadawanych na tej płaszczyźnie lub odczytują je błędnie. Osoby takie spotyka się głównie w formach kontaktu, które zapewniają synchroniczną komunikację. Zdarza się, iż pokoje rozmów są zakładane przez takie osoby, tylko po to, by mieć możliwość przebywania *non stop* w tym pokoju i kontaktu z osobami go odwiedzającymi”⁴¹.

Gwałtowny w ostatnich latach rozwój serwisów stanowi z pewnością szansę dla osób mających trudności w nawiązywaniu relacji interpersonalnych. Kontakty w świecie wirtualnym mogą być dla nich ich substytutem o wiele bezpieczniejszym. Rzeczywiście badania wskazują, że istnieje zależność między cechami, takimi jak: introwersja, wysoki poziom lęku, niskie umiejętności społeczne oraz poczucie osamotnienia a uzależnieniem od Internetu, którego jednym z aspektów są portale społecznościowe⁴².

U podłoża uzależnienia wśród introwertyków leży nierzadko spadek zaangażowania w kontakty z innymi ludźmi, niska samoocena i złe samopoczucie, w przeciwieństwie do ekstrawertyków, wśród których prawdopodobieństwo uzależnienia jest tym większe, im wyższe prezentują poczucie własnej wartości oraz im bardziej aktywne życie towarzyskie prowadzą. Serwisy, za pomocą których kontaktują się ze znajomymi, stanowią dla nich niejako uzupełnienie tej działalności, a częste korzystanie z nich sprzyja poprawie samopoczucia⁴³.

Zmienną mającą wpływ na skłonność do uzależnienia od serwisów społecznościowych jest również poczucie kontroli. Według P. Wallace, bardziej podatne na to są osoby z wewnętrznym umiejscowieniem kontroli, gdyż sieć stwarza im możliwość podporządkowywania sobie otoczenia i wpływania na bieg wydarzeń⁴⁴.

³⁹ W. Gustowski, *e-społeczność – Jak budować i wykorzystywać społeczności internetowe w nowoczesnych działaniach e-marketingowych*, <http://e-spoelnosc.aben.pl>, [data dostępu:] 02.03.12.

⁴⁰ B. Wellman i B. Hogan, *Społeczna historia internetu - Internet w życiu codziennym*, „Kultura Popularna”, 2005, nr 2.

⁴¹ S. Koczy, *Rola nowych technologii informacyjnych...*, op. cit., s. 165.

⁴² S.E. Caplan, A. C. High, *Online social interaction, psychosocial well-being and problematic internet use*, [w:] K.S. Young, C. N. de Abreu (red.), *Internet Addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*, Hoboken 2010, s. 39.

⁴³ J. Morahan-Martin, *Internet abuse: emerging trends and lingering questions*, [w:] A. Barak (red.), *Psychological aspects of cyberspace: theory, research, applications*, New York 2008, s. 39-40.

⁴⁴ P. Wallace, *Psychologia ...*, op. cit., s. 228.

Jak pokazują badania, duża i częsta aktywność na portalach społecznościowych nie tylko zależy od samooceny, ale też samoocenę kształtuje. W zależności od reakcji innych osób na informacje zamieszczane przez danego użytkownika na jego profilu może ona ulegać wzmocnieniu lub obniżyć się w przypadku pozytywnych lub krytycznych i negatywnych opinii⁴⁵.

Wśród najczęstszych skutków uzależnienia od portali społecznościowych, na które narażeni są zwłaszcza młodzi ludzie, można wymienić:

- zaburzenia relacji interpersonalnych (jako konsekwencja rezygnacji z bezpośredniego kontaktu);
- zaniedbywanie życia rodzinnego, nauki i pracy;
- utrata dotychczasowych zainteresowań;
- utrwalanie postaw egocentrycznych;
- zaburzenia snu, zapominanie o posiłkach;
- zmniejszenie potrzeb seksualnych;
- zaburzenia w sferze emocji, uczuć oraz w zakresie własnej tożsamości;
- rezygnacja z innych przyjemności i rozrywek;
- utrata pracy⁴⁶.

W USA funkcjonuje już obecnie wiele ośrodków dla pacjentów uzależnionych od Internetu i jego aspektów, w tym portali społecznościowych. Najbardziej znanym jest *Center for On-line Addiction* założone przez dr K. Young. Pomoc osobom cierpiącym na *Facebook Addiction Disorder* właściwie nie różni się od pomocy uzależnionym od Internetu, gdzie programy terapeutyczne zbliżone są z kolei do programów stosowanych w psychoterapii uzależnień od alkoholu, zaburzeń łaknienia czy patologicznego hazardu. Inny jest natomiast cel zakładany w leczeniu tych zaburzeń, podczas gdy wobec alkoholików czy narkomanów dąży się do całkowitej abstynencji, od uzależnionych od Internetu oczekuje się zmiany sposobu korzystania z niego⁴⁷.

1.8. Obsesyjne granie w gry komputerowe

Od chwili wprowadzenia gier wideo na rynek we wczesnych latach siedemdziesiątych dwudziestego wieku, stały się one bardzo dochodowe dla producentów. Do niedawna większość badań nad efektami gier wideo koncentrowało się na potencjalnych negatywnych konsekwencjach, czyli uzależnieniu i wzmożonej agresji młodych ludzi występujących bezpośrednio po grze. Ujęcie tematu gier komputerowych, koncentrujące się jedynie na negatywnych skutkach, jest nieobiektywne i miałyby raczej charakter demonizujący wirtualny świat. Obiektywne przedstawienie tematu powinno obejmować zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ gier wideo na nastolatków. Niestety literatura dotycząca interwencji i terapii w przypadku gier wideo jest znikoma. Przeprowadzono również niewiele badań,

⁴⁵ S. E. Caplan, A. C. High, *Online social interaction...*, op. cit., s. 39.

⁴⁶ A. Jakubik, *Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) – Internet Addiction Syndrome (IAS)*, <http://www.psychologia.net.pl/artukul.php?level=52>, [data dostępu:] 16.02.2012.

⁴⁷ B.T. Woronowicz, *Uzależnienia – geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Parpamedia, Poznań-Warszawa 2009, s. 486.

które pozwalają w sposób klarowny ukazać zjawisko wirtualnej rzeczywistości i negatywnego czy też pozytywnego wpływu na rozwój młodego człowieka. Gry wideo są z pewnością typową formą rozrywki w wieku dorastania. Istnieje wiele przyczyn ich wielkiej popularności. Większość badań brytyjskich pokazuje, iż przeważająca liczba młodzieży sięga po gry wideo, przy czym jedna czwarta do jednej trzeciej gra codziennie⁴⁸.

Gra to działalność wykonywana dla przyjemności, którą sama sprawia (obok pracy), której celem jest zmiana otaczającej rzeczywistości i uczenia się, mającego na celu zmianę podmiotu (trzeci podstawowy rodzaj działalności ludzkiej). Zabawa jest główną formą aktywności dzieci, młodzież i dorośli natomiast zajmują się nią w czasie wolnym od nauki i pracy⁴⁹.

Gry komputerowe to pojęcie bardzo ogólne – rozróżnić można bowiem wiele form i rodzajów gier komputerowych⁵⁰. Gry komputerowe to rodzaj programu komputerowego, który umożliwia jednemu lub większej liczbie użytkowników zabawę w interakcji z komputerem (i ewentualnie innymi graczami)⁵¹. Gry stanowią nową awangardę nowych metod komunikacji – żadne z innych popularnych mediów nie wykorzystuje w takim stopniu możliwości oferowanych przez media cyfrowe⁵².

Głównymi konsekwencjami zdrowotnymi nałogowej zabawy grami są: halucynacje słuchowe, bezwiedne moczenie się i wypróżnianie, nadwyrężenie nadgarstków, dolegliwości karku, bóle łokci, zapalenie ścięgien, neuropatia obwodowa, otyłość (związana z brakiem ruchu), epilepsja u osób nadwrażliwych na światło, zwiększone ryzyko wystąpienia ostrej formy białaczki limfoblastycznej. Należy pamiętać, iż owe ujemne efekty występują dość rzadko, a ich leczenie polega na zaprzestaniu zabawy grami wideo⁵³.

Z przeprowadzonych przez M. Szpringer w 2010 roku badań⁵⁴ wśród młodzieży gimnazjalnej wynika, że: a) młodzież często może spędzać dowolną ilość czasu przed komputerem; rodzice nie kontrolują używania przez nich komputera; b) duży odsetek młodzieży gimnazjalnej ma różne problemy z powodu zbyt częstego korzystania z gier komputerowych; prawie połowa badanych uczniów korzysta codziennie z gier komputerowych, poświęcając na nie od 2 do 4 godzin dziennie; c) największą popularnością wśród badanej młodzieży cieszą się gry komputerowe, które przebie-

⁴⁸ M.D. Griffiths, N. Hunt, *Computer game playing in adolescence: prevalence and demographic indicators*, „Journal of Community and Applied Social Psychology” 1995, nr 5, s. 189-194; idem, *Dependence of computer game playing by adolescents*, „Psychological Report” 1998, nr 82, s. 475-480.

⁴⁹ W. Okoń, *Nowy Słownik Pedagogiczny*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2007, s. 479.

⁵⁰ M. Braun-Gałkowska, I. Ulik-Jaworska, *Zabawa w zabijanie*, Wyd. Kaudium, Lublin 2002, s. 15.

⁵¹ <http://sloownikkomputerowy.pl/> [data dostępu:] 14.03.2012.

⁵² M. Filipiak, *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAiP, Warszawa 2006, s. 41.

⁵³ M.D. Griffiths, *Gry i hazard, uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wyd. Psychologiczne, Gdańsk 2004, s. 49

⁵⁴ Por. M. Szpringer, A. Horecka-Lewitowicz, D. Skawiński, *Gry komputerowe jako potencjalne źródło zagrożenia*, [w:] S. Bębas (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 73.

gają w formie bójek i z użyciem przemocy; d) gry komputerowe i całodzienne obcowanie z komputerem może nieść poważne konsekwencje dla zdrowia młodzieży; jako szkodliwe skutki nadmiernego i niekontrolowanego użytkowania komputera badana młodzież zaliczyła: problemy ze snem, zaniedbywanie obowiązków szkolnych i domowych, nieregularne odżywianie, bóle kręgosłupa, agresję wobec bliskich w domu i rówieśników w szkole; e) zakaz korzystania z komputera i gier komputerowych jest karą bardzo dotkliwie odczuwaną przez badanych uczniów; budzi to często bardzo gwałtowne reakcje o charakterze agresji i przemocy.

1.9. Podsumowanie

Jak zauważa J. Bednarek, „wdrażanie i wykorzystanie telewizji, komputerów, Internetu i telefonii komórkowej następuje znacznie szybciej niż w przypadku wcześniejszych odkryć i wynalazków. One też były i są źródłem nowych szans, wyzwań i zagrożeń. Wyjątkowym i jednocześnie nowym obszarem zastosowania najnowszych technologii i zagrożeń jest świat wirtualny powstały na bazie świata techniki, a następnie mediów (multimediów, hipermediów) i technologii informacyjno-komunikacyjnych. Negatywne skutki tych procesów mają ścisły związek z każdym obszarem aktywności społeczno-zawodowej człowieka. Działania profilaktyczne i resocjalizacyjne, ale także pedagogiczne, instytucjonalne i legislacyjne są podejmowane niestety dopiero w konsekwencji niebezpieczeństw i zagrożeń cyberprzestrzeni, a właściwie w obliczu ich dramatycznych, często także tragicznych skutków. Szkoła w niewystarczającym, a właściwie w bardzo małym stopniu przygotowuje uczniów do nowych wyzwań z zakresie zagrożeń teleinformatycznych, uzależnień od najnowszych technologii, a także patologii mających miejsce w cyberprzestrzeni. Należy mieć świadomość, że nikt nie przygotowywał i nie przygotowuje wychowawców i nauczycieli (pedagogów) oraz rodziców do tych nowych zadań. Z tych też powodów bezpieczeństwo pojawia się jako najnowszy i wyjątkowo ważny problem pedagogiczny”⁵⁵.

J. Bednarek stawia kilka pytań o charakterze pedagogicznym⁵⁶:

1. Jaka instytucja oświatowo-wychowawcza i jak ma przygotować dzieci, młodzież i dorosłych do życia w cyfrowym (wirtualnym) świecie?
2. Kto i jak ma dzisiaj zmieniać tradycyjne specjalności i specjalizacje nauczycieli (pedagogów), kształcących i wychowujących najmłodsze pokolenie dla potrzeb życia, ale przede wszystkim edukacji i pracy oraz każdej aktywności społecznej?
3. Jakie są kompetencje nauczycieli akademickich w zakresie realizacji zajęć dydaktyczno-wychowawczych ze studentami pedagogiki, psychologii i innych nauk pomocniczych i wspierających nauki zajmujące się edukacją oraz dla potrzeb cyberprzestrzeni?

⁵⁵ J. Bednarek, *Wychowawca wobec wirtualnej społeczności*, [w:] S. Bębas, E. Jasiuk, *Prawne, administracyjne i etyczne aspekty wychowania w rodzinie*, t. II, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 488-489.

⁵⁶ Por. J. Bednarek, *Pedagogiczne aspekty bezpieczeństwa i zagrożeń w cyberprzestrzeni*, [w:] S. Bębas (red.) *Zagrożenia i problemy współczesnej rodziny*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011, s. 32-33.

4. Jak przywracać i kształtować w świecie wirtualnym wartości, jednoznacznie określone zasady postępowania i zachowania się?
5. Kto i jak ma przeciwdziałać negatywnym skutkom przebywania w cyberprzestrzeni?
6. Czy i jak można zapewnić nowe, ergonomiczne stanowisko pracy dla potrzeb cyfrowego świata? Jednocześnie stwierdza, że analiza tych problemów i ich rozwiązywanie jest ważnym zadaniem polityki UE.

Bibliografia

- Andrzejewska A., *Ryzyko uzależnień dzieci i młodzieży od mediów cyfrowych*, [w:] Bednarek J., Andrzejewska A. (red.), *Cyberswiat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009.
- Andrzejewska A., *Uzależnienie od komputera i Internetu nową formą patologii społecznej*, [w:] Bębas S. (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011.
- Andrzejewska A., *Wybrane zagadnienia patologii społecznych w wirtualnym świecie*, [w:] Bębas S. (red.), *Współczesne determinanty profilaktyki i resocjalizacji nieletnich*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2010.
- Bednarek J., *Media w edukacji*, MIKOM, Warszawa 2002.
- Bednarek J., *Pedagogiczne aspekty bezpieczeństwa i zagrożeń w cyberprzestrzeni*, [w:] Bębas S. (red.), *Zagrożenia i problemy współczesnej rodziny*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011.
- Bednarek J., *Wychowawca wobec wirtualnej społeczności*, [w:] Bębas S., Jasiuk E. (red.), *Prawne, administracyjne i etyczne aspekty wychowania w rodzinie*, t. 2., Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011.
- Bębas S., *Wprowadzenie*, [w:] Bębas S. (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Radom 2011.
- Borkowski T., Marcinkowski A.S., *Bezrobocie w perspektywie socjologicznej*, [w:] *Socjologia bezrobocia*, Śląsk, Katowice 1999.
- Braun-Gałkowska M., Ulik-Jaworska I., *Zabawa w zabijanie*, Kaudium, Lublin 2002.
- Burszta W.J., *Internetowa Polis w trzech krótkich odsłonach*, [w:] W.J. Burszta, *Ekran, Mit, Rzeczywistość*, Wyd. Twój Styl, Warszawa 2003.
- Caplan S.E., High A.C., *Online social interaction, psychosocial well-being and problematic internet use*, [w:] Young K.S., de Abreu C.N. (red.), *Internet Addiction: a handbook and guide to evaluation and treatment*, Hoboken 2010.
- Filipiak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, WAiP, Warszawa 2006.
- Griffiths M.D., *Gry i hazard, uzależnienia dzieci w okresie dorastania*, Gdańskie Wyd. Psychologiczne, Gdańsk 2004.
- Griffiths M.D., Hunt N., *Computer game playing in adolescence: prevalence and demographic indicators*, „Journal of Community and Applied Social Psychology” 1995, nr 5.

- Griffiths M.D., Hunt N., *Dependence of computer game playing by adolescents*, „Psychological Report” 1998, nr 82.
- Gryglewicz Ł., Łukaszczyk R., Sułowski Z. (red.), *Encyklopedia katolicka*, t. 3, Wyd. KUL, Lublin 1985.
- Gustowski W., *e-społeczność – Jak budować i wykorzystywać społeczności internetowe w nowoczesnych działaniach e-marketingowych*, <http://e-spoleczność.aben.pl>, [data dostępu:] 02.03.12.
- Hołyst B., *Kryminologia*, PWN, Warszawa 1986.
- <http://www.is.uw.edu.pl/struktura/zps/mazurek/socint/pliki/szpunar.pdf>, [data dostępu:] 20.02.12.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI) – Internet Addiction Syndrome (IAS)*, <http://www.psychologia.net.pl/artukul.php?level=52>, [data dostępu:] 16.02.2012.
- Jakubik A., *Zespół uzależnienia od Internetu*, „Studia Psychologica” 2002, nr 3.
- Jaskuła S., *Internet jak narkotyki*, „Świat Problemów” 2008, nr 12.
- Jędrzejko M., *Patologie społeczne*, WSH im. Aleksandra Gieysztor, Pułtusk 2006.
- Kaliszewska K., *Nadmierne używanie Internetu. Charakterystyka psychologiczna*. Wyd. UAM, Poznań 2007.
- Koczy S., *Możliwości robotyki we współczesnym świecie i edukacji*, [w:] Bednarek J., Andrzejewska A. (red.), *Cyberświat. Możliwości i zagrożenia*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2009.
- Koczy S., *Rola nowych technologii informacyjnych w aspekcie patologii społecznych*, [w:] Bębas S. (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011.
- Koczy S., *Zagrożenia edukacyjno-społeczne człowieka w kontekście rozwoju robotów*, [w:] Mende W. (red.), *Media a przemoc. Poradnik*, Wyd. Św. Krzyża, Strzelce Polskie 2009.
- Kozak S., *Patologie wśród dzieci i młodzieży*, Difin, Warszawa 2007.
- Lubina E., *E-społeczność jako środowisko e-edukacji - Psychologiczne aspekty powstawania i funkcjonowania społeczności edukacyjnych w internecie*, http://www.e-mentor.edu.pl/artukul_v2.php?numer=7&id=87, [data dostępu:] 10.03.12.
- Majchrzyk Z., *Cyberbullying – jawna i ukryta agresja*, [w:] Kozaczuk F. (red.), *Zachowania przestępcze. Przyczyny i zapobieganie*, Wyd. UR, Rzeszów 2010.
- Morahan-Martin J., *Internet abuse: emerging trends and lingering questions*, [w:] Barak A. (red.), *Psychological aspects of cyberspace: theory, research, applications*, New York 2008.
- Nidecki T., *Jak się nie ma, co się lubi*, Magazyn Cyber IDG Poland SA. Cyber – <http://www.cyber.com.pl/archiwum/sex/8.shtml>, [data dostępu:] 20.02.2012.].
- Nowak A., Wysocka E., *Problemy i zagrożenia społeczne we współczesnym świecie. Elementy patologii społecznej i kryminologii*, Katowice 2001.
- Okoń W., *Nowy Słownik Pedagogiczny*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2007.

- Paradowski K., *Internet - korzyści, zagrożenia*, Centrum Edukacji Społeczeństwa, Warszawa 2000.
- Pospiszyl I., *Patologie społeczne*, PWN, Warszawa 2008.
- Pospiszyl K., *Przestępstwa seksualne*, PWN, Warszawa 2006.
- Reszke I., *Wobec bezrobocia: opinie, stereotypy*, Scholar, Warszawa 1999.
- Sołtysik T., Kowalczyk-Jamnicka M. (red.), *Zjawiska patologiczne wśród młodzieży i możliwości przeciwdziałania*, Wyd. UKW, Bydgoszcz 2007.
- Szczęśny W.W., *Zarys resocjalizacji z elementami patologii społecznej i profilaktyki*, Wyd. Akademickie „Żak”, Warszawa 2003.
- Szpringer M., Horecka-Lewitowicz A., Czerwiak G., Laurman-Jarząbek E., *Gry komputerowe a zachowania problemowe młodzieży w wieku 12-13 lat*, „Studia Medyczne” 2008, nr 12.
- Szpringer M., Horecka-Lewitowicz A., Skawiński D., *Gry komputerowe jako potencjalne źródło zagrożeń*, [w:] Bębas S. (red.), *Oblicza patologii społecznych*, Wyd. WSH w Radomiu, Radom 2011.
- Szpunar M., *Społeczności Wirtualne jako nowy typ społeczności – eksplikacja socjologiczna*, <http://www.is.uw.edu.pl/struktura/zps/mazurek/socint/pliki/szpunar.pdf>, [data dostępu:] 10.03.12.
- Świętochowska U., *Patologia cywilizacji współczesnej*, Wyd. Adam Marszałek, Toruń 1999.
- Wellman B., Hogan B., *Społeczna historia internetu - Internet w życiu codziennym*, „Kultura Popularna” 2005, nr 2.
- Wojtasik Ł., *Cyberprzemoc*, „Niebieska Linia” 2007, nr 2.
- Woronowicz B.T., *Uzależnienia – geneza, terapia, powrót do zdrowia*, Parpamedia, Poznań-Warszawa 2009.
- Young K.S., *Cognitive-Behavioral Therapy with Internet Addicts: Treatment outcomes and implications*, „CyberPsychology & Behavior” 2007, nr 10.